

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO EDUCACIONAL**

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO
APRENDIZAGEM COMO RECURSO PEDAGÓGICO**

Juliane Machado Brum

**Palmeira das Missões, RS, Brasil
2010**

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Por

Juliane Machado Brum

Monografia apresentada ao curso de Especialização em Gestão Educacional da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Gestão Educacional.

Professor Dr. Clovis Renan Jacques Guterres

**Palmeira das Missões, RS, Brasil
2010**

Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Educação
Curso de Especialização em Gestão Educacional

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Monografia de Especialização

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM COMO
RECURSO PEDAGÓGICO**

elaborada por
Juliane Machado Brum

como requisito parcial para obtenção do grau de
Especialista em Gestão Educacional

COMISSÃO EXAMINADORA:

Dr. Clovis Renan Jacques Guterres
(Orientador)

Mesc. Franciele Roos da Silva Ilha (UFSM)

Mesc. Mariglei Severo Maraschin (UFSM)

Santa Maria, novembro de 2010.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à meus pais que sempre me apoiaram, estiveram presentes e acreditaram em meu potencial, me incentivando na busca de novas realizações e um carinho todo especial à minha filha, Lavínia.

AGRADECIMENTO

A Deus, o que seria de mim sem a fé que eu tenho nele.

Aos meus pais, irmãos, minha filha e a toda minha família que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

EPÍGRAFE

"Educar é um exercício de imortalidade.
De alguma forma continuamos a viver naqueles cujos olhos aprenderam a ver o mundo pela
magia da nossa palavra.

O professor, assim, não morre jamais...
Entendo assim a tarefa primeira do educador: Dar aos alunos a razão para viver”.

Rubem Alves

RESUMO

Monografia de Especialização
Programa de Pós-Graduação em Gestão Educacional
Universidade Federal de Santa Maria

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Autora: Juliane Machado Brum

Orientador: Prof. Dr. Clovis Renan Jacques Guterres

Data e local de Defesa: Santa Maria, 17 de setembro de 2010.

A educação é uma instituição que tem por finalidade promover a educação e para obter um ensino mais eficiente aperfeiçoou novas técnicas didáticas consistindo numa prática inovadora. A brincadeira mostrada através da ludicidade contribui para o desenvolvimento do educando? O presente estudo teve como objetivo analisar a relação do lúdico como facilitador da aprendizagem na sala de aula no qual este recurso didático dinâmico que garante resultados eficazes na educação, apesar de exigir extremo planejamento e cuidado na execução da atividade elaborada. Entendemos que o estudo sobre esse tema pode levar o professor a criar diferentes situações para promover o processo ensino-aprendizagem permitindo que o aluno se envolva em tudo que esteja realizando de forma significativa. Através dele o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o professor numa aula diferente e criativa, sem se tornar rotineira, desta forma procurou-se realizar uma pesquisa e através da mesma aplicá-la em uma escola para verificar se os mesmos utilizados como fonte de ensino em sala de aula são estimuladores significativos para o desenvolvimento dos alunos.

Palavras-chave: educação; lúdico; planejamento; ensino-aprendizagem

ABSTRACT

Specialization Monograph

Pos Graduation Program in Education Management

Federal University of Santa Maria

THE PLAYFUL IN TEACHING LEARNING PROCESS AS EDUCATIONAL RESOURCE

Author: Juliane Machado Brum

Advisor: Prof. Clovis Renan Jacques Guterres

Date and place of defense: Santa Maria, September 17th,2010.

Education is an institution that aims to promote education and to provide a more efficient education perfected new teaching techniques consisting of an innovative practice. The play shown through the playfulness contributes to the development of the students? This study aimed to examine the relationship of play as a facilitator of learning in the classroom in which this dynamic teaching tool that ensures effective results in education, though it requires extreme care in planning and implementation of activities elaborated. We understand that the study on this subject can lead teachers to create different situations to promote the teaching-learning process allowing students to get involved in everything that is performing significantly. From there, the teacher can develop activities that are fun and, above all teach students to discern ethical and moral values, making people aware of their duties and responsibilities, and provide situations in which there is a greater interaction between students and teacher a different class and creative without becoming routine, so we tried to do a survey and through the same apply it in a school to verify that they used as a source of education in the classroom are significant stimulators for the development of students.

Key words: education, recreational, planning, teaching and learning

LISTA DE GRÁFICOS

GRAFICO 1: Alunos gostam ou não de brincadeiras, jogos e brinquedos em sala de aula como forma de aprendizagem ou avaliação	29
GRÁFICO 2: Contribuição da ludicidade para o desenvolvimento da criança	29

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA	13
2.1 A história da ludicidade	13
2.2 O lúdico como recurso pedagógico	14
2.3 O lúdico na ação pedagógica do professor em sala de aula	15
2.4 A finalidade e a aplicação das atividades lúdicas nas aulas	16
2.5 O lúdico como recurso pedagógico relacionado ao processo de ensino aprendizagem	17
2.6 A importância do jogo no processo de aprendizagem	18
2.7 Brincar é aprender	19
2.7.1 Concepção do brinquedo	20
2.7.2 Concepção de jogo.....	22
2.7.3 Concepção de brincadeira.....	23
3 MATERIAIS E MÉTODOS	25
3.1 Caracterização da escola	26
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	28
5 CONCLUSÕES	33
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	35
ANEXO A – Entrevista com alunos	38
ANEXO B – Questionário aplicado aos professores	39
ANEXO B – Atividades trabalhadas com os alunos	40

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade foi pensada no sentido de sistematizar conhecimentos teóricos e práticos centrais para a utilização do lúdico como recurso pedagógico pelos professores da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental.

A abordagem do lúdico na educação está fundamentada aqui nas concepções teóricas e práticas de autores de grande expressão na área educacional, enfocando a classificação dos jogos, o papel do educador e a organização dos espaços e materiais.

O objetivo principal é tratar de questões relativas ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil a partir da ação lúdica da criança, na tentativa de explicitar a prática como expressão teórica. Quais são os instrumentos e práticas que organizam a vivência da gestão escolar?

A perspectiva aqui apresentada trata o lúdico como à possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos em consonância com a orientação metodológica do trabalho. O educador, ao conhecer as facetas da ludicidade na educação, constrói conhecimento relativo ao que faz, a porque o faz e aos diferentes instrumentos pedagógicos e linguagens para adaptá-las melhor às exigências das novas situações educativas.

Em seu projeto político-pedagógico, construído através do planejamento participativo, desde os momentos de diagnóstico, passando pelo estabelecimento de diretrizes, objetivos e metas, execução e avaliação, a escola pode desenvolver projetos específicos de interesse a todos os alunos que devem ser sistematicamente avaliados e revitalizados.

Um recurso pedagógico diferenciado possibilita a percepção de que se a escola tem objetivos a atingir e se o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um bom resultado e possui finalidades pedagógicas. O jogo utilizado em sala de aula torna-se então um meio para a realização dos objetivos educacionais, e o aluno, ao praticá-lo

Quando os professores entendem o significado das experiências lúdicas vivenciadas por crianças e alunos, podem na formação lúdica conhecer-se como pessoa, reconhecer suas potencialidades e limites e lidar com seus obstáculos e desafios e ter objetivos claros sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida do ser humano em todas as suas fases.

Neste sentido, entendemos que o lúdico seja um dos recursos que possibilitem a utilização ao mesmo tempo de diferentes tipos de linguagem e, por esse e outros aspectos, facilite a apropriação de significações e conceitos por parte da criança. Tomar a ludicidade como recurso pedagógico requer que o educador se debruce frente às diversas brincadeiras infantis e às suas relações com a parte teórica, explore recursos e materiais, organize objetivos e elabore espaços e ambientes que favoreçam as ações educativas e recreativas.

A presença na escola de jogos e brincadeiras torna essa instituição um espaço privilegiado para a promoção do desenvolvimento e da aprendizagem. O professor, ao observar seus alunos, pode verificar que, por meio de atividades lúdicas, contextualizadas culturalmente, o aluno começa a organizar suas relações emocionais e conhecer melhor seu corpo e suas possibilidades, além de compreender as relações sociais envolvidas nos jogos. Assim a avaliação deve ocorrer como forma de averiguar o significado que o aluno deu ao conteúdo trabalhado. Entendemos que o estudo sobre esse tema pode levar o futuro professor a criar diferentes situações para promover o processo ensino-aprendizagem.

A atual perspectiva sobre os jogos infantis tem levado os profissionais da educação a estimular a prática do jogo como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Um dos objetivos deste trabalho é possibilitar a compreensão de que a formação lúdica permite ao futuro educador ter uma visão clara sobre a importância do jogo, do brinquedo e da brincadeira para a vida da criança, atendendo a necessidades e interesses do educando no processo ensino-aprendizagem de modo a incentivar a prática de jogos e brincadeiras na escola como um meio de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento levando os educandos a participarem de atividades coletivas voltadas para o mesmo.

Buscarei apresentar a concepção sobre o lúdico como recurso pedagógico na educação de modo a mostrar as aproximações entre o jogo, o desenvolvimento e a aprendizagem. Trata-se de conhecimento indispensável ao profissional da educação para que construa sua prática pedagógica de maneira consciente, crítica e reflexiva.

Pensar em ludicidade como recurso pedagógico usado de forma significativa para a criança de modo a incentivar a prática de jogos e brincadeiras na escola como um meio de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

A escolha do tema justifica-se pelo fato de que os resultados da educação, apesar de todos os seus projetos, continuam insatisfatórios, percebendo-se a necessidade de mudanças no âmbito educacional. Nesse sentido o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, seja ele de qualquer idade, auxiliando não só na

aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento. Vale ressaltar, porém, que o lúdico não é a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino-aprendizagem, mas é uma ponte que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças.

2 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

2.1 A história da ludicidade

De acordo com Costa (2007) “a palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, o jogo oportuniza a aprendizagem do sujeito e o seu desenvolvimento. Desse modo, com base no pressuposto de que toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo de ensino aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender pelo jogo e logo, o aprender brincando. Podemos deduzir, assim, que a formação lúdica do professor favorece essa prática.

O entendimento do jogo como recurso pedagógico passa pela concepção de que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno busca a construção de seu conhecimento, qualquer atividade dirigida e orientada visa a um resultado e possui finalidades pedagógicas.

Diversos autores, especialmente estudiosos sobre jogos educativos, defendem que estes surgiram na Roma e na Grécia Antigas, quando havia a produção de doces em forma de letras destinados ao aprendizado das letras.

PIAGET (1973), mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Assim, em se tratando da utilização do jogo como recurso pedagógico, é importante refletir sobre quais dificuldades podem ser enfrentadas quando se desenvolve algum tipo de jogo com alunos em sala de aula. Atualmente, existe um grande número de livros descrevendo

jogos para estimular conhecimentos específicos, identificando objetos e recursos. Ocorre muitas vezes que, a primeira vista, parecem interessantes, porém ao desenvolvê-los em sala, acontecem interações que não esperamos e com as quais não sabemos lidar, como conflitos cognitivos e emocionais.

RAU (2007) nos diz que é necessário entender que a utilização do lúdico como recurso pedagógico na sala de aula pode aparecer como um caminho possível para ir ao encontro da formação integral das crianças e do atendimento de suas necessidades.

FRIEDMANN (1996), argumenta que: a escola é um elemento de transformação da sociedade, sua função é contribuir, junto com outras instâncias da vida social, para que essas transformações se efetivem. Nesse sentido, o trabalho da escola deve considerar as crianças como seres sociais e trabalhar com elas no sentido de que sua integração seja construtiva.

SANTOS (1997), defende que a formação lúdica valoriza a criatividade, o cultivo da sensibilidade a busca da afetividade. O adulto que vivencia atividades lúdicas revive e resgata com prazer a alegria do brincar, potencializando a transposição dessa experiência para o campo da educação por meio do jogo.

2.2 O lúdico como recurso pedagógico

“Entendemos que o lúdico como recurso pedagógico deve ocupar um espaço em toda a educação, atendendo a necessidades e interesses do educando e do educador no processo de ensino aprendizagem.” (RAU, 2006, p. 51).

LOPES (2002) e ALMEIDA (2004) nos dizem que a proposta é ir além do jogo para o ato de antecipar, preparar e confeccionar o próprio jogo antes de jogá-lo, ampliando desse modo, a capacidade do jogo em si e atingindo outros objetivos como o desenvolvendo habilidades e competências.

Ao pensarmos em proposições práticas para o tratamento lúdico como recurso pedagógico nos métodos avaliativos, deve haver a preocupação com a escolha das atividades, principalmente com o que o jogo pode proporcionar na intervenção do processo ensino aprendizagem, e não apenas como tipo de jogo. Ou seja, devemos fazer o exercício de analisar as possibilidades de intervenção a partir das necessidades dos alunos. (RAU, 2006, p. 52).

Para MELO (2005), a avaliação que trabalha o lúdico e dinamismo é um importante instrumento de trabalho no qual o mediador, no caso o professor, deve oferecer possibilidades

para a elaboração do conhecimento, respeitando as diversas singularidades. Essas atividades, quando bem exploradas, oportunizam a interlocução de saberes, a socialização e o desenvolvimento pessoais, social e cognitivo.

Para a atual perspectiva sobre os jogos infantis tem levado os profissionais da educação a estimular a prática do jogo como forma de proporcionar aprendizagem e o desenvolvimento infantil

Para Froebel apud ALMEIDA (1995), a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças. Através dos jogos e brincadeiras ela pode agir e produzir, e não olhar e escutar somente. Ele afirma que a escola deve fazer do lúdico um instrumento que promova a educação da criança através de uma pedagogia de ação, fazendo-a, sobretudo agente transformador e construtor de saberes.

2.3 O lúdico na ação pedagógica do professor em sala de aula

Para (RAU, 2007), na tentativa de revelar a aprendizagem a partir do lúdico como recurso pedagógico, é preciso empreender a observação do contexto que envolve a ação das crianças durante a prática pedagógica do jogo. Essa observação envolve a duração e o envolvimento das crianças nos jogos e evoca a possibilidade de estimular suas potencialidades, como criatividade, autonomia, a criticidade e a expressa ao desenvolver diferentes formas de linguagem e também aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

Nessa perspectiva como diz RAU (2007) vemos que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, a ludicidade tem sido utilizado como recurso pedagógico. Dessa forma várias são as razões que levam os educadores a empregarem às atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem.

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. (...) As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. (...) As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento

emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA 1995, p. 23).

2.4 A finalidade e a aplicação das atividades lúdicas nas aulas

Quando aplicamos atividades lúdicas em sala temos que ter a consciência de que não há possibilidade de dar receitas, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Cabe então ao professor fazer adequação e modificação no que se pretende ensinar. Com isso, a articulação de sua teoria/prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

Para RAU (2007), o professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração.

Ainda conforme RAU (2007), a intervenção do professor deve ocorrer no momento certo, estimulando-os para a reflexão, para que possa ocorrer a estruturação do conhecimento. Assim o aluno poderá descobrir, vivenciar, modificar e recriar regras, assimilando o conteúdo em pauta.

RAU (2007), ressalta que a mediação é essencial, tornando-se concreta a partir do momento que o professor domina o conteúdo. Só assim ele poderá propor uma atividade lúdica com objetivos além do simples gosto de brincar, ou seja, ele poderá estimular o cognitivo de acordo com seu objetivo, fazendo com que o aluno possa respeitar limites, socializar, explorar sua criatividade interagindo e aprendendo a pensar.

Segundo KISHIMOTO (1997), a dimensão educativa surge quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas com vista a estimular certos tipos de aprendizagem. De nada adianta desenvolver em sala de aula um formalismo, seja matemático ou lógico, de determinado problema, se este não se constitui como um problema para o estudante. Não se pode esperar superação em suas concepções alternativas se os estudantes engajados no

processo de aprendizagem não estão, de fato, envolvidos no construir e questionar suas hipóteses.

2.5 O lúdico como recurso pedagógico relacionado ao processo de aprendizagem

O lúdico como recurso pedagógico relacionado ao processo de aprendizagem que se presta ao diagnóstico do processo de aprendizagem como uma maneira de o professor perceber seu aluno em uma perspectiva cognitiva, afetiva, psicomotora e social. Atualmente, porém, percebemos que tal concepção se manifesta na escola de forma fragmentada. Seria importante então refletir criticamente sobre a tendência de se focalizar a aprendizagem cognitiva se esta fosse separada de todos os outros aspectos que fazem parte do sujeito.

FRIEDMANN (1996), ao propor o jogo como um recurso de análise das características de comportamento, individual e em grupo, como facilitador da organização do pensamento e para a aprendizagem de elaboração de estratégias, observadas durante as ações lúdicas da criança, ressalta a importância do jogo espontâneo como ponto de partida. Nesse sentido, ela afirma que o jogo espontâneo é livre e nele a criança tem prazer: ela estabelece a vontade de brincar, como, quando, com quem e durante quanto tempo.

Assim, para FRIEDMANN (1996) propiciar a prática do jogo espontâneo no contexto educacional possibilita ao educador fazer um diagnóstico do comportamento do grupo em geral ou dos alunos individualmente e ainda perceber em que nível de desenvolvimento se encontram. Quando se conhecem os valores, as idéias, os interesses, as necessidades e os conflitos das crianças em situações de brincadeira espontânea, é possível construir esse quadro de informações.

Partindo deste ponto de vista, entende-se que por meio do jogo é possível estudar o comportamento dos alunos. Ressalta-se que para a realização de um bom trabalho pedagógico é preciso conhecer bem os alunos e observá-los antes, durante e depois da realização do jogo.

Os estudos de FRIEDMANN (1996), revelam que a vivência do jogo espontâneo pela criança permite que o professor faça observações específicas, pois a partir de um roteiro proposto, o educador tem elementos para realizar um exame global do jogo analisando em que predominam elementos como atividades cognitivas e evidências de comportamento social, da afetividade.

Segundo o autor, a criança nesse momento está despreocupada, livre, e seu comportamento e aptidões são espontâneos. Ela está expressando sua personalidade, que é um dos melhores elementos para propiciar a realização de um estudo completo. As informações obtidas a partir da análise do jogo espontâneo permite definir, por meio de uma escolha criteriosa, os jogos mais apropriados a cada grupo.

Os estudos de Friedmann explicitam que, ao observar seus alunos, o professor verifica que, por meio de atividades lúdicas, eles começam a organizar suas relações e a ampliação das habilidades fundamentais, a independência e a autonomia são critérios importantes na definição dos objetivos e no acompanhamento dos progressos e dificuldades encontradas pelas crianças. Na avaliação do seu papel profissional, o professor considera sua capacidade de criar diferentes situações para o desenvolvimento de cada um.

2.6 A importância do jogo no processo de aprendizagem

Aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala KISHIMOTO (1994, p. 13):

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Ainda para KISHIMOTO (1994) adotar o jogo como metodologia significa, antes de tudo, acompanhar o aluno e não fazê-lo acompanhar-nos, o que permite o reconhecimento de algumas implicações práticas.

Todo trabalho escolar deverá atender aos objetivos teóricos e práticos estabelecidos previamente, porém as estratégias para alcançá-los deverão ser estruturadas a cada dia, na sala de aula, a partir do que o professor perceber da disponibilidade de seus alunos. O professor disporá com estas proposições, de indicações e sugestões que deverão ser utilizadas como instrumento para acompanhar e enriquecer situações em que os estudantes estejam envolvidos espontaneamente. Propõe-se a prática do jogo como recurso que possibilita essa dialética enquanto metáfora da razão e do desejo, preservando um espaço de criatividade, espaço possível da transgressão da lei.

Para KISHIMOTO (1994) o professor deverá encontrar, na escola, liberdade suficiente para que possa aproveitar o tempo e o espaço disponíveis para sua turma, de acordo com o que os alunos manifestem quanto a seus sentimentos e interesses. O contato com um material variado e a socialização com os colegas poderá suscitar no aluno o desejo de realizar uma série de atividades. Ao identificar esse desejo, o professor deverá então tentar enriquecer e problematizar a atividade de forma a solicitar do aluno sua atuação plena. O importante é que os estudantes não participem mecanicamente e que possam também sugerir outras atividades a partir daquela proposta. É necessário que a atuação autônoma sobre o meio seja vivenciada como tal pelo aluno em suas experiências de aprendizagem.

A escola deve ter por proposta que o importante é o processo de desenvolvimento ativado e facilitado. Para cada atividade proposta, deverá sempre se perguntar até que ponto e de que forma tal atividade contribui para o referido processo. Não devem ser impostas rotinas de atividades sem que se pense se essas atividades ajudam e se a rotina é realmente indispensável. Em vez de ensinar, segundo PIAGET (1975), o objetivo deve ser facilitar o desenvolvimento da capacidade de aprender.

2.7 Brincar é aprender

Divertindo-se a criança aprende a se relacionar com os colegas e a descobrir o mundo a sua volta. Por isso, é papel da escola garantir espaço para atividades lúdicas. Tanto na sala de aula como ao ar livre. Enquanto se divertem as crianças nem imaginam que estão se conhecendo, aprendendo e descobrindo o mundo.

Para WALLON (1979, p. 45) "a criança aprende muito ao brincar. O que aparentemente ela faz apenas para distrair-se ou gastar energia é na realidade uma importante ferramenta para o seu desenvolvimento cognitivo, emocional, social, psicológico".

De acordo com OLIVEIRA (1995, p. 36) "no brincar a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades na vida real e também aprende; objeto e significado". Ou seja, a brincadeira possibilita a ação com significados, além disso, as situações imaginárias fazem com que as crianças sigam regras, pois cada faz-de-conta supõe comportamentos próprios da situação.

Para WAJSKOP apud VYGOTSKY (1999, p. 35):

(...) a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal, que não é outra coisa se não à distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto ou de um companheiro mais capaz. (WAJSKOP apud VYGOTSKY, 1999, p. 35).

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos (VYGOTSKY, 1989, p. 109).

As brincadeiras que são oferecidas à criança devem estar de acordo com a zona de desenvolvimento em que ela se encontra. (VYGOTSKY, 1989, p. 109).

2.7.1 Concepção do brinquedo

Em relação ao brinquedo e sua importância na vida da criança como símbolo do pensamento, SOUZA (2000) descreve que é por meio dele que se leva a criança a uma ação, esta ação desencadeia um fazer, um acontecer recheado de uma linguagem própria/característica do lúdico, resultando assim uma linguagem própria do lúdico. Um exemplo dado, segundo SOUZA (2000), é o de quando a criança brinca com bonecas ou utensílios domésticos e miniatura, dramatizando suas próprias relações sociais e seus conflitos.

Para entender melhor SOUZA (2000) diz: “grita com as bonecas usando as mesmas palavras para descarregar seus sentimentos de culpa, acaricia e afaga para exprimir suas necessidades de afeto” (SOUZA, 2000, p. 36). Segundo a autora, o brinquedo é importante pelo manuseio feito pela criança, proporcionando a comunicação de várias formas, sejam elas verbal, emocional ou corporal.

Sobre a possibilidade de proporcionar a manipulação para a confecção do próprio brinquedo, BORYÇA (2001), enfatiza que ao confeccionar seu próprio brinquedo, a criança aprende a trabalhar e a transformar elementos naturais, como materiais de sucata, explorando assim sua criatividade e a imaginação. Acrescenta que é necessário compreender a sua

essência, redefinir uma nova prática para que pais, educadores, de um modo geral, recuperem o verdadeiro sentido desses objetos e eduquem as crianças para isso.

Para BÜHRER (1999), o brinquedo mudou e mudou junto com o tempo. Em outras palavras, ocorreu uma grande ruptura ao longo do tempo e o brinquedo deixou de ser aquela peça artesanal, minuciosa, passando a ser produzida em escala para atender a demanda cada vez maior dos centros urbanos em expansão. Multiplicando-se e disseminando-se rapidamente, ele virou mercadoria dentro do nosso universo de consumo. Alguns brinquedos atuais, segundo a autora, são carregados de brados de guerra, combates, morte, violência, imbuídos de desejo de destruir, alienar e preparados para aquecer o mercado da industrialização.

Quando se refere ao brinquedo, CELUPPI (1996), enfoca de maneira bastante curiosa que ao entrar no mundo do faz-de-conta, a criança não escolhe qualquer objeto para representar, mas, sim, um objeto que as aproxime do mundo real. Na opinião da autora, esta criança estaria operando com significados como, por exemplo, quando afirma que “no caso da criança que vai brincar de dirigir um carro, e para tal, ela não procura uma tesoura para representar um volante de automóvel, mas sim, uma tampa de lata, ou coisa mais próxima do real” (CELUPPI, 1996, p. 37).

O brinquedo, segundo SOUZA (2000), é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no próprio processo e não no resultado da ação. Esse brinquedo aparece na criança em idade pré-escolar, onde a fantasia é estimulada.

A criança em contato com o brinquedo faz daquele instrumento um meio para sua imaginação; é como se ela entrasse num veículo de transporte e viajasse sem destino programado, muitas vezes sem tempo para o retorno. Mas a criança sabe que num determinado momento terá que retornar. (SOUZA, 2000).

Quando a criança manipula um brinquedo, ela já está criando algo, a sua própria maneira de se expressar. É o que BROUGERE (2004), cita como “cultura lúdica”, mas isso será melhor retratado posteriormente. Por isso, se ela criar seu próprio brinquedo, confeccionando-o e, portanto manipulando-o, quando ele estiver pronto será mais prazeroso, pois a criatividade estará aflorando, juntamente com o próprio prazer de brincar.

2.7.2 Concepção de Jogo

MARQUES (1997), afirma ainda que o lúdico vem assumindo cada vez mais espaço na educação, pois professores, defensores da aplicação lúdica de conceitos, têm utilizado a prática de materiais concretos para auxiliá-los na tarefa docente. Para ela, o jogo é uma atividade criativa e permite à criança viver ou reviver ativamente as situações dolorosas que vivem passivamente, modificando e ensaiando em suas brincadeiras as suas melhores expectativas da realidade ou, simplesmente, significa uma via de acesso ao saber. Marques ainda reforça dizendo que “os jogos e as brincadeiras são atividades sérias, por meio delas são trabalhados aspectos cognitivos e conflitos emocionais”. (MARQUES, 1997, p. 12).

Para OLIVEIRA (1994), o jogo tem caráter positivo em relação ao desenvolvimento que proporciona ao sujeito quanto ao senso de competência, pois leva o indivíduo a sentir-se capaz para alcançar os alvos que julgam importantes. Acrescenta que é por meio do jogo que a criança desenvolverá a auto-estima, adquirirá um autocontrole que será transformado em possibilidades de realização, ou seja, controle de seu próprio comportamento de maneira que este se adapte à sociedade na qual vive, utilizando regras morais e padrões sociais para orientar suas atitudes. Esse autocontrole, ainda segundo a autora, permite à criança desenvolver as qualidades impostas pela sociedade, tais como: disciplina, cautela e outros.

OLIVEIRA (1994), julga importante a utilização de jogos, tanto na educação quanto na reeducação psicomotora, referindo-se a todas as aprendizagens individuais ou coletivas da criança, aprendizagens estas indispensáveis à vivência escolar da criança. A autora denomina como reeducação psicomotora aquilo que se refere à educação direcionada às crianças que sofrem perturbações, dificuldades ou atrasos psicomotores que, após serem diagnosticados, devem ser trabalhadas no sentido de superá-los.

Para CELUPPI (1996), o ato de brincar está intrinsecamente ligado ao movimento, sendo este uma necessidade de toda criança. Também condena certas padronizações do movimento feita pela escola, visto que toda a expressão corporal é espontânea. Entende que o corpo necessita brincar para melhor se relacionar.

Em se tratando do jogo, BORYÇA (2001), diz que o mesmo constitui um dos instrumentos fundamentais na organização e consolidação do sentimento de segurança, enfatizando que o mesmo é um fator indispensável na construção da identidade do ser humano.

Para ela, a criança ao agir livremente no jogo de faz-de-conta, dentro de uma sala de educação infantil, expressará as relações que observa no seu cotidiano. Durante esse processo, a função pedagógica será garantida pela organização do espaço ou pela disponibilidade de materiais e também se houver, pela própria intervenção do professor.

BORYÇA (2001), observa que quando o professor traça um objetivo de ação, o jogo ou a brincadeira é um ponto de partida muito rico para iniciar, complementar ou encerrar qualquer conteúdo essencial para a vida escolar da criança. É de fundamental importância que o jogo não seja algo imposto, obrigatório. Segundo ela, se for assim, perde aquele encanto característico, cria traumas, frustrações, impotência. Ressalta ainda que o professor deve sempre ter em mente o valor que há em aplicar-se um jogo e, em qualquer situação, deve saber conduzi-lo para que a criança sinta-se como peça importante no desenrolar do jogo e inteiramente capaz de desenvolvê-lo, sempre de forma prazerosa e participativa.

2.7.3 Concepção de Brincadeira

DREVISKI (2000), faz muitas críticas sobre a escola, descreve a resistência que a mesma tem em proporcionar a atividade lúdica durante o horário de ensino, afirmando que aquele não é lugar para brincadeira, reforça dizendo: “percebo que alguns professores se detêm muito nos conteúdos escolares, deixando as crianças cansadas, estafadas, estas poderiam ‘recrear’, com brincadeiras, jogos educativos, que atingiriam assim seus objetivos”. DREVISKI (2000, p.3).

DREVISKI (2000) entende, também, que para a brincadeira não tem limite de idade e afirma que a criança brinca desde a fase da amamentação, com sua chupeta e com o seio da mãe. Já o idoso conta histórias e se volta para o mundo do faz-de-conta, acreditando em suas próprias invenções, voltando a ser criança.

Em relação à brincadeira, SAPORITI (1993), enfatiza que brincar é uma atividade humana presente em qualquer idade. No entanto, é na fase infantil que ela acontece com maior frequência e intensidade, independentemente de culturas, crenças, raças e outras variáveis. É utilizando da brincadeira que a criança interage com o mundo, atuando diretamente em seu meio e sofrendo, ao mesmo tempo, a influência que este exerce sobre ela.

“A criança descobre na brincadeira o mundo que a rodeia, como passa a conhecer a si própria, estabelecendo critérios, observando o que tem preferência e o que não aprecia.” (SAPORITI, 1993, p. 42).

BORYÇA (2001), desde quando a criança é bebê, ela brinca com seu corpo, oportuniza assim uma descoberta a si mesmo, percebe assim suas possibilidades e limitações. E relata que antes das crianças brincarem com os objetos, vem o brincar consigo mesmo, utilizando seu corpo e o de outras pessoas.

A brincadeira na concepção de MANIKOWSKI (1999), é como um espaço de aprendizagem. A criança aprende a se subordinar às regras das situações que reconstrói. Essa capacidade de sujeição às regras, imposta pela situação imaginada, é uma das fontes de prazer no brinquedo. Além de ser um espaço de conhecimento sobre o mundo externo. É na atividade lúdica que a criança também pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Mundo externo este que permite à criança realizar ações concretas, reais, relacionadas com sentimentos que, de outro modo, ficariam guardados.

Para BÜHRER (1999), enquanto brinca a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, estimulada pelas tendências internas, ao invés de agir numa esfera visual externa, motivada pelos objetos externos. Para a autora, a criança aprende agir independentemente daquilo que ela vê, os objetos perdem sua força motivadora inerente.

BIANEK (2001), entende também, que as primeiras ações lúdicas surgem com base na necessidade crescente da criança dominar o mundo dos objetos humanos. Ainda para ela, não se pode considerar o jogo como uma competição, uma disputa e nem postular que as brincadeiras infantis, que são os primeiros jogos das crianças, sejam apenas fruto da fantasia, da imaginação delas.

3 MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho foi realizado durante os meses de junho a agosto de 2010 na Escola Municipal de Ensino Fundamental Antonio Carlos Borges de Palmeira das Missões, com professores desta escola e com alunos do 5º ano do ensino fundamental.

Durante este período de investigação os professores responderam a um questionário sobre as atividades desenvolvidas na escola. Já com alunos do 5º ano do ensino fundamental – séries iniciais, turma escolhida para o desenvolvimento deste trabalho, foram feitas algumas visitas e também responderam e participaram de várias atividades que eram propostas e elaboradas a partir dos próprios alunos relacionado ao tema ludicidade.

Esta pesquisa foi realizada dentro de uma abordagem qualitativa onde caracteriza-se como a tentativa de uma compreensão detalhada dos significados e características situacionais apresentadas pelos entrevistados, em lugar da produção de medidas quantitativas de características ou comportamentos.

A pesquisa descritiva, de acordo com ANDRADE (2003), é caracterizada por observar, registrar e analisar os fenômenos, sem manipulá-los. Procura descobrir sua natureza, suas características e sua relação com outros fenômenos

O objetivo das observações realizadas no ensino fundamental foi de desenvolver a compreensão e o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores. A escola prioriza fundamentalmente o fortalecimento da vida social, onde se estabelece como um local onde se constrói e se difunde saber, para tanto necessita encaminhar pessoas capazes de desempenhar competências tais como compreender, analisar, refletir e discutir todo o processo de construção da aprendizagem.

A prática docente de experiência e ganha relevância enquanto parte do saber-fazer próprio do profissional em educação. As observações oportunizam o professor não só o saber em sala de aula, pois ele precisa conhecer as questões educação e também o desenvolvimento do seu aluno nos seus múltiplos aspectos: afetivo, cognitivo, e social, bem como refletir criticamente sobre seu papel diante de seus alunos e da sociedade.

Outro conceito importante é o da participação, pois também pode ter muitos significados, além de poder ser exercida em diferentes níveis. Podemos pensar a participação

em todos os momentos do planejamento da escola, de execução e de avaliação, ou pensar que participação pudesse ser apenas convidar a comunidade para eventos ou para contribuir na manutenção e conservação do espaço físico. Portanto, as conhecidas perguntas sobre "quem participa?", "como participa?", "no que participa?", "qual a importância das decisões tomadas?" devem estar presentes nas agendas de discussão da gestão na escola e nos espaços de definição da política educacional de um município, do estado ou do país.

3.1 Caracterização da escola

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Antônio Carlos Borges, está localizada na Rua Ulisses de Araújo e Silva nº 1115, vila Mutirão em Palmeira das Missões, possui alunos oriundos das vilas Pró-Morar, Vila Área Verde, Mutirão, Vila Batista, Vila Esperança e Passo d'Areia.

Atende os alunos do pré A até a 8ª série do ensino fundamental em dois turnos. Em 2006 foi implantado o ensino dos nove anos, e a cada ano que passa vai sendo implantado mais uma série até completar o ensino fundamental.

A escola atende em dois turnos 425 alunos na faixa etária entre 4 e 16 anos, o ensino esta organizando um currículo por atividades até a 5ºano e por área até a 8º série.

O corpo docente da escola é formado por 35 professores, 3 merendeiras, 5 serventes, 4 monitores e 2 vigilantes. A escola possui 10 salas de aula que são bem iluminadas e arejadas e têm a capacidade de abrigar até 35 alunos, uma sala da direção, uma coordenação, uma biblioteca pequena, 8 banheiros (4 femininos e 4 masculinos) uma dispensa, um refeitório, uma cozinha, uma sala dos professores, uma quadra de esportes e uma pracinha. Também possui uma horta grande para ajudar na merenda escolar e um amplo espaço arborizado e outra parte complementar ao pátio da escola.

A escola possui um anexo de uma creche escolar chamada Escola de Educação Infantil Vó Ironidina que faz parte da escola e atende aproximadamente 100 crianças de 0 a 4 anos incompletos, e que conta com berçário I e II e o maternal I e II que terá por finalidade ajudar as mães que precisam trabalhar durante o dia.

A escola possui o conselho escolar que é uma entidade sem fins lucrativos de duração determinada pela escola, professores, funcionários, pais e alunos da comunidade escolar.

O projeto político pedagógico da escola estabelece uma direção, uma intencionalidade e que exige uma reflexão acerca da concepção da escola e sua relação com a sociedade que

deve contemplar a qualidade do ensino e a relação com a sociedade nas suas dimensões indissociáveis. Implica em esforço coletivo e participativo; definindo ações educativas e as características necessárias às escolas que cumprirem seus propósitos e sua intencionalidade.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa foi realizada com a participação 35 professores que lecionam do 1º ao 5º ano, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Antonio Carlos Borges de Palmeira das Missões, onde foram entrevistados, professores, de ambos os sexos, com idade variando entre 19 e 52 anos.

Para alcançarmos os objetivos da pesquisa, e conseguirmos as informações e dados necessários, foi indispensável à utilização de alguns procedimentos, que são a consulta bibliográfica, pois precisamos obter embasamento teórico afim de nos aprofundarmos sobre o tema escolhido, e a aplicação de questionários semi-estruturados, contendo cinco questões subjetivas e três questões objetivas. Para que assim possamos obter a opinião, e averiguar o nível de conhecimento sobre o assunto abordado dos professores atuantes no campo de trabalho relacionado à educação infantil estas leituras tiveram por finalidade obter melhor conhecimento do tema aqui proposto.

A culminância do projeto foi realizada com alunos do 5º ano do ensino fundamental – séries iniciais. Para tanto, foi realizado um estudo exploratório com trinta e cinco professores voluntários, de ambos os sexos e com consentimento livre e esclarecido, utilizando como instrumento, para a coleta de dados, um questionário com perguntas mistas.

Durante as atividades lúdicas, os educadores podem perceber traços de personalidade do educando, de seu comportamento individual e em grupo e o ritmo de seu desenvolvimento. O ato de divertir-se vai oportunizar as vivências às vezes inocentes e simples da essência lúdica de crianças, possibilitando o aumento da auto-estima, o autoconhecimento de suas responsabilidades e valores, a troca de informações e experiências corporais e culturais, por meio das atividades de socialização. Ainda é oportunizado às crianças o enriquecimento de suas próprias capacidades, mediante estímulo à iniciativa, à melhoria nos processos de comunicação e principalmente a optar por ações que incentivem a criatividade, que é certamente uma característica e um objetivo fundamental da atividade lúdica, seja ela uma brincadeira, jogo ou brinquedo em suas diversas formas de realização. Toda a atividade lúdica pode ser aplicada em diversas faixas etárias, mas pode sofrer interferência em seu procedimento de aplicação, na metodologia de organização e no ministrar de suas estratégias, de acordo com as necessidades específicas das faixas etárias

Ao trabalhar o lúdico como recurso pedagógico podemos ressaltar que os professores desta escola devem estar preparados para lidar com as mais variadas situações, sem causar danos à criança que pretende ajudar. A faixa etária dos professores analisados nos mostra que esta discussão já vem há bastante tempo, pois todos os professores entrevistados citaram que tiveram a abordagem do lúdico no curso de graduação, bem como todos sabiam o que era o lúdico e as diferentes formas de se trabalhar a ludicidade em sala de aula.

Conforme resultados da pesquisa realizada com os professores:

Os alunos gostam quando são inseridas brincadeiras, jogos e brinquedos em sala de aula como forma de aprendizagem ou avaliação?

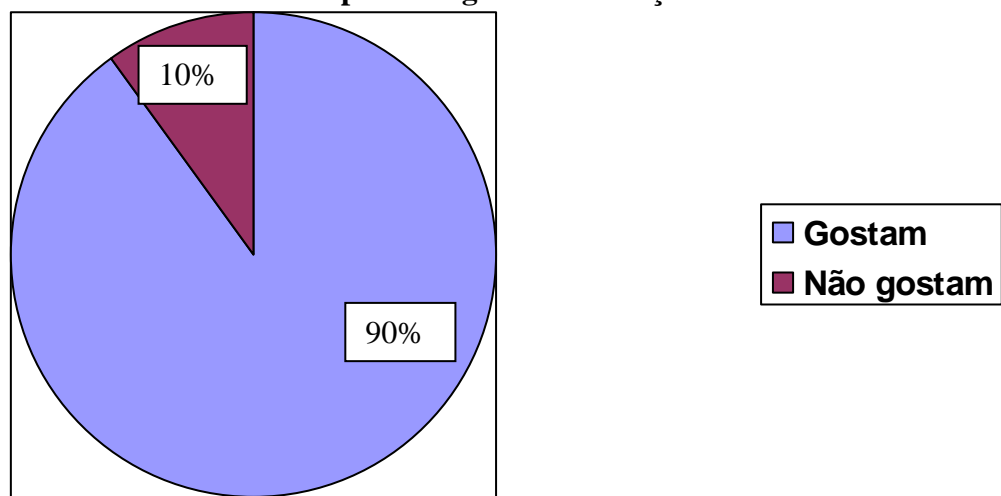


Gráfico 1: Alunos gostam ou não de brincadeiras, jogos e brinquedos em sala de aula como forma de aprendizagem ou avaliação

A brincadeira, mostrada através de ludicidade, contribui pra o desenvolvimento da criança?

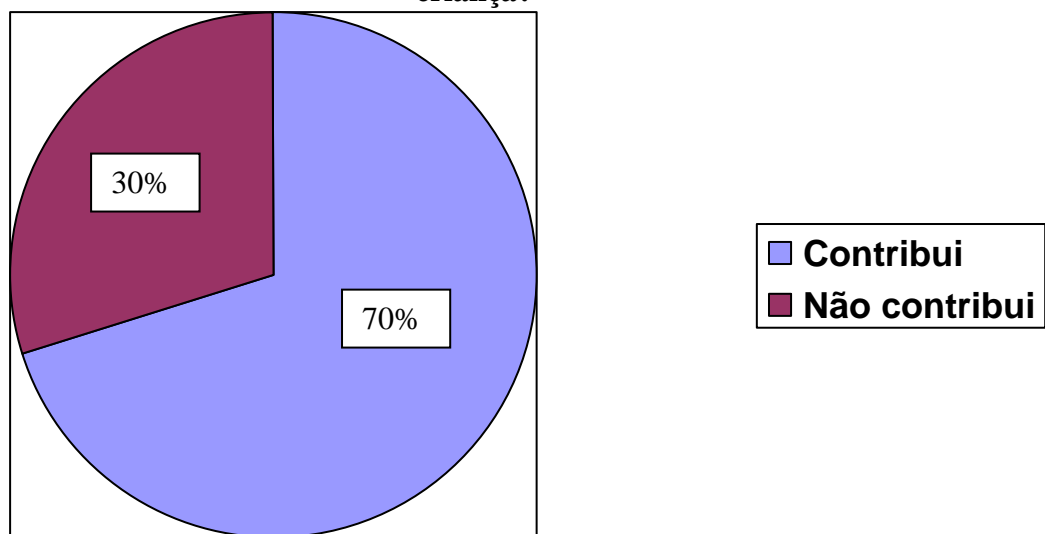


Gráfico 2: Contribuição da ludicidade para o desenvolvimento da criança

Para 70% dos professores entrevistados a ludicidade contribui e muito para o processo de ensino aprendizagem, pois muitas vezes a capacitação adequada do professor contribuiria para que muitas dificuldades pudessem ser sanadas no âmbito escola configurando um processo educativo de qualidade e facilitador de uma aprendizagem significativa. Para o 30% restante dos professores eles apontam dificuldades neste processo, pois existe a necessidade da criação de espaços como sala de jogos, por exemplo, que permitam às crianças ter mais liberdade e possibilidades. Segundo estes professores Os espaços livres das escolas podem ser organizados de modo que sua disposição não perturbe o aprendizado nem a circulação fácil entre esses espaços e as salas de atividades.

Em função das respostas dos professores pesquisados, foi apontada a situação precária em que ministram suas aulas, em termos de local, materiais e equipamentos. No entanto, apesar dessas condições adversas, não há grandes empecilhos para aplicação do lúdico.

Desta forma conclui-se que os professores desta escola em sua maioria relata que suas práticas com o lúdico como recurso pedagógico se esgotam quando enfrentam desafios como a interação das crianças, dos objetos e do espaço e apontam ter dificuldades com o comportamento das crianças, o que evidencia a concepção de que, se um jogo tem início, meio e fim, a atitude dos alunos pode corresponder a esse processo. É necessário propor questionamentos com o objetivo de refletir sobre as diferentes metodologias utilizadas em sala de aula.

Para os professores desta escola a perspectiva sobre os jogos pode levar educadores a incentivarem a prática do jogo como forma de proporcionar a aprendizagem e o desenvolvimento, os mesmo acreditam que uma vez fazendo parte do planejamento escolar os mesmos deixariam de possuir um caráter secundário e passariam a ser pedagogicamente aceitos.

Na turma do 5ºano do ensino fundamental com alunos entre 09 (nove) e 14 (quatorze) anos, 13 (treze) do sexo feminino e 7 (sete) do sexo masculino foram ministradas brincadeiras sugeridas pelos próprios alunos que buscaram a integração do conteúdo aos mesmos. Acreditamos que desta forma o aluno pode se desenvolver com atividades que tenham relevância para o seu mundo, como é o caso da brincadeira, auxiliando na formação de indivíduos emancipados e com capacidade de transformação respeitando seu desenvolvimento. Os alunos foram muito participativos, responsáveis e ativos em todas as atividades propostas.

Os alunos são bastante participativos, dialogando e interagindo diretamente com a pesquisadora e com os colegas da turma. A turma foi bem participativa e realizou todas as

atividades propostas pela pesquisadora deste projeto com bastante clareza, questionando-a sempre que surgem dúvidas durante o seu desenvolvimento.

Foram trabalhadas diversas brincadeiras tais como: forca, no qual o aluno teria que responder questões relacionadas ao conteúdo; bingo, adivinhas e várias outras atividades todas relacionadas aos conteúdos trabalhados em sala de aula. Os alunos foram participativos e colaboraram em todos os momentos. Interessante que gostaram desta forma que foi trabalhada, pois eles puderam mencionar e palpitar sobre as brincadeiras e jogos, deixando apenas a forma de elaboração e conteúdos por parte da pesquisadora.

A presença de jogos e brincadeiras nesta escola tornou esta instituição um espaço privilegiado para a promoção do desenvolvimento e da aprendizagem. Notou-se que ao observar os alunos pude claramente verificar que por meio de atividades lúdicas, contextualizadas culturalmente, o aluno começa a organizar suas relações emocionais além de compreender as relações sociais envolvidas nos jogos.

As discussões propostas aqui contribuíram para a tentativa de pensar o lúdico na educação. Muitas vezes entende-se que a melhor maneira de contribuir para analisar e transformar o processo ensino aprendizagem. Seria como encontrar uma fórmula que minimizasse o desinteresse, a falta de concentração, a indisciplina e a dificuldade de aprendizagem dos alunos.

Nesta perspectiva, analisando a escola, a metodologia e o papel do educador percebeu-se que as possíveis intervenções no processo de ensino aprendizagem dos alunos, por vezes ficam divididas no que diz respeito às ações pedagógicas que propiciaram ao educando a oportunidade de um pleno desenvolvimento e às reais necessidades da criança.

Os resultados finais da pesquisa vêm de encontro conforme nos diz ALMEIDA (2005) quando fala do processo de construção do saber através dos jogos como recurso pedagógico, ao participar da ação lúdica, os alunos do 5º ano desta escola inicialmente em todas as atividades propostas estabeleceram metas, construíram estratégias, planejaram utilizando assim o raciocínio e o pensamento.

A partir da realidade da turma em estudo, entende-se que é necessário refletir sobre o papel do professor ao utilizar o lúdico como recurso pedagógico que lhe possibilita o conhecimento sobre a realidade lúdica de seus alunos, bem como seus interesses e necessidades.

Podemos observar que desenvolver atividades lúdicas contribui para melhor conhecimento do grupo, além de desenvolver cooperação, interação, desinibição, socialização, significa recrear-se, porque é a forma mais completa que o indivíduo tem de

comunicar-se consigo mesmo e com o mundo, pois no ato de brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, propiciando novas conquistas individuais ou coletivas.

Percebeu-se que neste processo de ensino aprendizagem o jogo foi visto como um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, psicomotor e de propiciar aprendizagens específicas. Na turma trabalhada ao utilizar o jogo como recurso pedagógico levou-se em consideração a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e o tempo decorrido. Esses aspectos foram definitivos como requisitos fundamentais para que o trabalho decorresse da melhor maneira possível.

Os alunos da turma trouxeram diversas brincadeiras e jogos para serem trabalhados, todos que lhe chamavam atenção e através dos mesmos buscou-se trabalhar assimilando os conteúdos trabalhados em sala de aula.

Este trabalho propôs trazer uma proposta para que as instituições de ensino trabalhem o lúdico para que o processo ensino aprendizagem seja acelerado e os alunos tenham um significativo aumento na assimilação dos conteúdos.

5 CONCLUSÕES

Os estudos enfocados apontam que na educação ainda atualmente os alunos questionam tudo o que não lhes for significativo. Isso indica a necessidade de o professor considerar a importância da motivação lúdica para estimular os questionamentos de maneira construtiva, provocativa e prazerosa. A construção do saber a partir do lúdico leva a criança enquanto participa do jogo, a elaborar metas, a perceber e explorar diferentes estímulos, a antecipar resultados, a levantar diferentes hipóteses e a formular estratégias.

Assim, impõe-se a necessidade de que os professores estudem sobre os jogos, conheçam suas classificações, saibam identificar se um jogo é ou não adequado a um determinado grupo, tirando proveito desse recurso, para que não seja utilizado somente como recreação ou ocupação de tempo.

O jogo educativo pode levar o aluno à reflexão e isso possibilita a esse aluno o entendimento da realidade social. Nesse contexto, os jogos e os brinquedos utilizados como recursos pedagógicos não são elementos que trazem um saber pronto e acabado; ao contrário; esse saber precisa ser ativado pelo aluno. Assim o jogo na ação pedagógica é um objeto dinâmico e que se modifica a partir das interações dos alunos.

A aplicação de jogos e brinquedos em diferentes situações educacionais é um meio para estimular, analisar e avaliar aprendizagens específicas dos alunos. Como efeito, durante a prática pedagógica do jogo, o professor pode perceber na criança as relações de envolvimento, autonomia e criticidade, a argumentação, o raciocínio, a memória e a linguagem. Além disso, o lúdico envolve motivação, interesse e satisfação.

Ao professor cabe então priorizar uma concepção de jogo que vá além de sua prática, entendendo que o jogo, em diversos momentos, leva o educando a discutir, refletir e explicar conteúdos, oportunizando uma grande relação no processo de ensino-aprendizagem.

Para trabalhar com jogos e brincadeiras carregados de significados, o educador deve observar e avaliar seus alunos em situações de aprendizagem, para que tome decisões coerentes, que atenda, às necessidades das crianças.

Este estudo visou também orientar e auxiliar profissionais quanto à importância que a ludicidade possui como instrumento de trabalho, para o desenvolvimento do aluno, porém não é somente no aspecto cognitivo, mas também em todos os outros aspectos tais como afetivos,

morais, sociais e culturais. E essa ludicidade não deve ser aplicada só no âmbito escolar, mas fora dele também, pois a criança tem necessidade de se desenvolver de uma maneira integral e ampla.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M. T. P. **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis: Vozes, 2004.

ALMEIDA, T. T. O. **Jogos e brincadeiras no ensino fundamental**. São Paulo: Cortez, 1995.

BIANEK, O. P. P. **A importância dos jogos no ensino da matemática**. Guarapuava, 2001

BORYÇA, J. A. D. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. Guarapuava, 2001.

BROUGÈRE, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez, 2004.

BÜHER, L. S. **A ludicidade na óptica do supervisor**. Guarapuava, 1999.

CELUPPI, S. B. L.. **Pré-Escola: corpo e movimento – uma análise reflexiva**. Francisco Beltrão, 1996.

COSTA, S. A formação lúdica do professor e suas implicações éticas e estéticas. **Psicopedagogia online**. Ducação e saúde mental. 28 jun. 2005. Disponível em: <http://psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=692>. Acesso em: 30 jun. 2010.

DREVISKI, D. M. **Educação Infantil: quando o lúdico contribui para a construção do conhecimento**. Guarapuava, 2000.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender. O resgate da cultura infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. N. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.

LOPES, M. G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar.** São Paulo: Cortez, 2002.

MANIKOWSKI, S. M. **Os jogos e as brincadeiras na educação infantil.** Guarapuava, 1999.

MARQUES, A. R. O. “**O lúdico na prática educativa como forma de conter a evasão e a repetência**”. Santo Antonio de Jesus, Bahia, 1997.

MELO C. M.R. **As atividades lúdicas são fundamentais para subsidiar ao processo de construção do conhecimento (continuação).** Informação filosófica. V.2. nº1, 2005.

OLIVEIRA, F. N. **A importância dos jogos enquanto intervenção psicopedagógica para construção de estruturas operatórias.** Guarapuava, 1994.

OLIVEIRA, V. B. **O Brincar e a Criança: Petrópolis : Vozes, 1996.**

PIAGET, J. **O Tempo e o Desenvolvimento Intelectual da Criança.** In: *Piaget.* Rio de Janeiro: Forense, 1973.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RAU, M. C. T. D. **O lúdico na prática pedagógica do professor de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental: concepções e práticas.** 2006 159 p. Dissertação (mestrado em Educação) – Linha de Pesquisa: teoria e prática na formação docente, do programa de pós-graduação e extensão em educação. Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Curitiba, 2006. Dissertação, 2006.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** IBPEX: Curitiba, 2007.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador.** Vozes: Petrópolis, 1997.

SAPORITI, S. B. C. **O jogo e desenvolvimento infantil: uma questão que suporta a postura lúdico-pedagógica**”. Guarapuava, 1993.

SOUZA, O. T. S. S. **A importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem.** Guarapuava, 2000.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola.** São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**, Martins Zontes, São Paulo, 1989.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 3ed. São Paulo: Cortez, 1999.

WALLON, H. **Do Ato ao pensamento**. Ensaio de psicologia comparada. Lisboa: Moraes Editora, 1979.

ANEXO A – Entrevista com alunos

ANEXO B – Questionário aplicado aos professores

ANEXO C – Atividades trabalhadas com os alunos

Atividade 1

Procedimentos:

Entrevistar os alunos da série em análise (5ºano do ensino fundamental) para saber: sua brincadeira preferida, os brinquedos que possuem e os que gostariam de ter e o lugares que gostariam de brincar. Nesta primeira etapa:

- a) Formar uma equipe de quatro pessoas (escolher um coordenador da equipe e um relator que anotarà todo o planejamento e elaboração da apresentação);
- b) Em conjunto, escolher um título para sua apresentação;
- c) Definir os objetivos que querem alcançar;
- d) Elaborar a apresentação integrando os textos produzidos

Fazer uma pesquisa com os alunos da série em estudo sobre brincadeiras e jogos que eles mais gostam e elaborar materiais referente aos assuntos abordados em sala de aula.

Nesta etapa:

- a) Formar uma equipe com quatro pessoas;
- b) Em conjunto, discutir os principais aspectos observados na pesquisa, e a partir da reflexão e da problematização, a pesquisadora vai elaborar um plano de aula.
- c) Escolher uma categoria de jogo e definir os objetivos a alcançar.
- d) Descrever a metodologia da aula, explicando claramente o espaço a ser utilizado, a organização do ambiente, os recursos (jogos, brinquedos, papéis, lápis, etc.), as ações que propiciarão a interação entre professores, alunos e recursos, os jogos e as brincadeiras empregados e como será a avaliação da aula.
- e) Para a avaliação da aula, considerar: a observação dos alunos durante a realização das atividades lúdicas, suas relações emocionais, o conhecimento do corpo e suas possibilidades e a compreensão das relações sociais envolvidas nos jogos.
- f) Cada integrante deve escrever as idéias e as dúvidas que tiver sobre a realização da tarefa e a equipe deve definir em conjunto quais os pontos que cada um vai pesquisar e dividir as tarefas para cada membro do grupo;
- g) A equipe deve apresentar os trabalhos às demais equipes;

1. Para você o que significa ludicidade?

1. O lúdico foi abordado em seu curso de graduação? De que forma?

2. Os alunos gostam quando são inseridas brincadeiras, jogos e brinquedos em sala de aula como forma de aprendizagem ou avaliação?

3. A brincadeira, mostrada através de ludicidade, contribui pra o desenvolvimento da criança? Porque?

4. Os jogos utilizados como fonte de ensino em sala de aula são estimuladores significativos para o desenvolvimento da criança?

() Sim () Não

5. A ludicidade inserida no cotidiano escolar contribui ou não para a inclusão de todas as crianças?

() Sim () Não

6. Você acha que a ludicidade favorece a integração durante o trabalho em grupo?

() Sim (Não)

7. Dê sugestões de brincadeiras, brinquedos ou jogos que possam ser utilizados em sala de aula
