



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

JOELMA RAMALHO ROLIM

**AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA
LEITURA E ESCRITA DAS CRIANÇAS
NOS ANOS INICIAIS**

CAJAZEIRAS- PB

2012

JOELMA RAMALHO ROLIM

**AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA
LEITURA E ESCRITA DAS CRIANÇAS
NOS ANOS INICIAIS**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Pedagogia, da Unidade Acadêmica de Educação (UAE), do Centro de Formação de Professores (CFP), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus de Cajazeiras - PB, como requisito para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.
Orientadora: Prof.^a. Ms. Edinaura Almeida de Araújo.

CAJAZEIRAS - PB

2012

JOELMA RAMALHO ROLIM

**AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O DESENVOLVIMENTO DA
LEITURA E ESCRITA DAS CRIANÇAS
NOS ANOS INICIAIS**

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Pedagogia, da Unidade Acadêmica de Educação (UAE), do Centro de Formação de Professores (CFP), da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), campus de Cajazeiras - PB, como requisito para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia. Orientadora: Prof.^a. Ms. Edinaura Almeida de Araújo.

Data da aprovação: _____ de _____ de 2012

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a. Ms. **Edinaura Almeida de Araújo** - Orientadora.
Universidade Federal de Campina Grande / UFCG

Prof. Drando. **José Rômulo Feitosa Nogueira** - 1º Examinador Titular
Universidade Federal de Campina Grande / UFCG

Prof.^a. Dranda. **Hercília Maria Fernandes** - 2º Examinador Titular
Universidade Federal de Campina Grande / UFCG

Prof.^a. Dr.^a. **Zildene Francisca Pereira** - 3º Examinador Suplente
Universidade Federal de Campina Grande / UFCG

Está monografia a todas as pessoas na qual sempre me proporcionaram amor, atenção, compreensão, apoio e incentivo em todos os momentos da minha vida.

DEDICO

AGRADECIMENTOS

A Deus, pela vida e por me dar a oportunidade, coragem e força para vencer as dificuldades mediante esse percurso de minha vida.

Aos meus pais, Antônia e José Wilson, por me darem suporte para a realização deste sonho.

Ao meu irmão, Joelson, pelo total apoio em todos os sentidos.

A minha orientadora Edinaura, pela paciência e pela aceitação de me orientar com todo apego e dedicação.

A minha amiga Aucilene, Wiviane e Emanuela pela amizade, suporte, apoio e pelo carinho que me proporcionou sempre que necessitei.

E a todas as minhas colegas de classe ao qua obtive bons laços de amizades durante o curso assim como também as que estiveram comigo não só durante todo esse percurso, mas que estiveram sempre ao meu lado me encorajando e demonstrando tamanha amizade e apreço por minha pessoa.

A todos, muito obrigada!

“A educação é um ato de amor, por isso, um ato de coragem. Não pode temer o debate. A análise da realidade. Não pode fugir à discussão criadora, sob pena de ser uma farsa”.

Paulo Freire

RESUMO

O referente trabalho analisa o uso da metodologia lúdica e as suas contribuições no contexto da sala de aula para o desenvolvimento da criança. Este propõe discussões sobre o papel do lúdico como ferramenta facilitadora e estimulante do desenvolvimento dos educandos na busca de aprimorar e construir habilidades cognitivas, motoras, sociais e emocionais. Dessa forma, o aporte teórico deste trabalho baseia-se no pensamento de autores que faz jus a temática e que deram suporte à pesquisa desenvolvida. Assim, o objetivo do trabalho é perceber a importância da ludicidade nas atividades desenvolvidas pelos professores na sala de aula dos anos iniciais. Na busca de obter-se esse objetivo o tipo de pesquisa desenvolvida neste trabalho trata-se de um “estudo de caso”, tendo como instrumentos de coleta de dados o questionário destinados aos sujeitos educadores participativos da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Alzira Ferreira Lima Mota. A estrutura monográfica se configura em três capítulos. O primeiro apresenta a importância e o conceito da ludicidade de acordo com vários autores. O segundo, aborda sobre o papel que a brincadeira tem, os tipos de recursos lúdicos que podem ser trabalhados na sala de aula e o que cada um promove na aprendizagem das crianças. No terceiro, propõe-se a análise dos dados contendo as falas dos participantes entrevistados, fazendo relação com os autores. Nas conclusões evidências a tamanha riqueza que o professor pode adquirir quando este, tem uma relação entre conceitos que cada educador possui juntamente com as novas formas de trabalhar os conteúdos na sala de aula.

Palavras – chave: brincadeira, aprendizagem, conteúdo, relação professor aluno.

ABSTRACT

The paper analyzes regarding the use of the methodology playful and their contributions in the context of the classroom for the child's development. This proposes discussions on the role of play as a tool facilitating and stimulating the development of students seeking to improve and build cognitive skills, motor skills, social and emotional. Thus, the theoretical contribution of this work is based on the thinking of authors who lives up the issue and supported the research developed. The objective of the work is to realize the importance of playfulness in the activities developed by teachers in the classroom early years. In seeking to achieve this objective is the kind of research developed in this work it is a "case study" as instruments of data collection questionnaire intended to subject teachers participatory Municipal School of Education Early Childhood and Elementary Alzira Ferreira Mota Lima. The structure is configured in three monographic chapters. The first shows the importance and the concept of playfulness according to various authors. The second focuses on the role that the joke is, the types of recreational resources that can be worked on in class and what each promotes children's learning. In the third, we propose the analysis of data containing the speeches of the participants interviewed, making with the authors. In the conclusions to evidence such wealth that the teacher can acquire when it has a relation between concepts that every educator has along with new forms of work content in the classroom.

Keywords: fun, learning, content, teacher student relationship.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA	13
2.1 <i>Conceituando o termo lúdico</i>	<i>13</i>
2.2 <i>O valor do brinquedo, da brincadeira, e do jogo na vida das crianças</i>	<i>13</i>
2.3 <i>Benefícios e utilização de brinquedos mediante as fases de desenvolvimento da criança.....</i>	<i>16</i>
2.4 <i>Jogos e brinquedos tradicionais: Histórias e significados</i>	<i>21</i>
3 O PAPEL DA BRINCADEIRA MEDIANTE A APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DA SALA DE AULA	24
3.1 <i>Lócus da pesquisa.....</i>	<i>24</i>
3.2 <i>Observação das salas de aula e dos sujeitos da pesquisa.....</i>	<i>27</i>
3.3 <i>O encanto das brincadeiras: Diferentes concepções.....</i>	<i>30</i>
4 ANÁLISE DOS DADOS	34
5 CONCLUSÕES	41
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43
ANEXOS

1 INTRODUÇÃO

O lúdico é uma ferramenta importante na transmissão de conhecimentos por meio do qual a aprendizagem se torna mais significativa e divertida em todos os aspectos. De acordo com MALUF: “O brincar pode ser elemento importante através do qual se aprende, sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer em aprender”. (2007, p. 29).

A prática de ensino voltada para a metodologia lúdica possibilita ao aluno uma ampla aquisição de conhecimentos e desperta de forma significativa o desenvolvimento da criança em várias áreas, desde psicomotoras, cognitivas, perceptivas dentre outras.

É no e por meio da brincadeira que a criança demonstra suas dificuldades e os seus avanços, desta forma pode-se dizer que a ludicidade é de fundamental importância para a evolução da criança. Assim, essa pesquisa foi elaborada com o intuito de compreender as formas como o professor trabalha seus conteúdos em sala de aula com o uso de brinquedos e brincadeiras.

O alvo das discussões para a construção desta pesquisa surgiu mediante a indagação: *De que maneira a metodologia lúdica utilizada pelo professor pode implicar na motivação ou no interesse dos alunos pelas aulas na busca de construir e aprimorar o desenvolvimento de cada educando?*

Mediante a esta questão norteadora, obtem-se uma hipótese: sendo o educador um sujeito responsável por proporcionar uma aprendizagem significativa para o aluno e pela modificação e renovação das suas metodologias, pode-se dizer que isto só ocorrerá mediante seus interesses e ações. Ou seja, uma boa aula que propõe ao aluno saberes pertinentes ao seu desenvolvimento só ocorrerá se o professor estiver disposto a inovar e buscar soluções que atendam as necessidades dos educandos, se este não tomar partida esse intuito não será cumprido ou alcançado.

Dessa forma essa pesquisa tem como objetivo perceber a importância da ludicidade nas atividades desenvolvidas pelos professores nas salas de aula dos anos iniciais, e configura-se de grande relevância para o conhecimento e socialização da temática como ferramenta para as atividades do professor. A observação e levantamento dos dados foram realizados na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Alzira Ferreira Lima Mota localizada na cidade de

Santa Helena – PB, tendo como finalidade avaliar a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem na sala de aula mediada pelo professor para a busca de uma aprendizagem significativa por parte dos educandos; e visa também fazer referência a postura das professoras mediante o uso desses instrumentos lúdicos educativos e metodológicos.

Nessa perspectiva, foram selecionados para participar da pesquisa professoras e professores que lecionam nos anos iniciais da referida escola, e foi realizada no período de estágio supervisionado ocorrido em 2011, iniciado entre agosto e outubro do mesmo ano. Os participantes da entrevista foram nomeados com nomes de caráter fictício com o intuito de preservar sua identidade. O questionário que serviu de suporte para a pesquisa era composto de 12 perguntas, as quais referem-se a prática, opiniões e entendimentos que os educadores tem sobre a temática. Alguns autores foram fundamentais para discussão de conceitos e conhecimentos sobre a temática e que foram selecionados para fundamentar essa pesquisa como Afonso Junior (2005), Maureen Cox (2010), Santa Marli Pires dos Santos (1997), Marli Rodan Pinto (2003), Lúcia Lins Browne Rego (1995), Olga Garcia Reverbel (2009), Vânia Dohme (2003), Helena Bruna Pereira (2010), Tizuko Morchida Kishimoto (1998), Almeida (1998), Antunes e Jucimara Rojas (2007), Jussara Hoffmann (2005) e Piaget (1996).

O trabalho foi dividido em três capítulos, No primeiro capítulo, trata sobre o conceito de ludicidade segundo alguns autores como também apresentam significados do que seja jogo, brinquedo e brincadeiras apresentando sua importância e dando suporte ao incentivo e vantagens de se trabalhar com a metodologia lúdica no contexto das salas de aulas nos anos iniciais.

O segundo capítulo tem como temática: O papel da brincadeira mediante o contexto da sala de aula, abordando sobre a apresentação de diversas brincadeiras que podem facilitar a apreensão de conhecimentos dos educandos além de mencionar as contribuições que cada uma dessas brincadeiras pode promover no decorrer das fases do desenvolvimento das crianças.

O terceiro capítulo apresenta a análise dos dados coletados, destacando as falas das professoras entrevistadas sobre a temática do uso da ludicidade em suas salas de aula fundamentadas com citações de diferentes autores(as) sobre os diferentes argumentos expostos pelos educadores.

Nas considerações finais realiza-se uma síntese em torno da problemática, enfocando a sua importância a partir das observações e entrevistas realizadas que proporcionaram uma análise e entendimento da forma como os educadores compreendem e utilizam essa metodologia em suas aulas.

2 A IMPORTANCIA DO LÚDICO NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

2.1 CONCEITUANDO O TERMO LÚDICO

O processo educativo vem ao longo dos anos passando importantes mudanças de caráter teórico e metodológico, visando atender as necessidades de uma sociedade em constante transformação e que exige um novo perfil de professor e de sujeitos em formação. Os educadores vivem o desafio de melhorar as suas práticas educativas no contexto da sala de aula visando estimular os seus alunos a aprenderem algo novo de forma em que as aulas tornem-se proveitosas e estimulantes. Este desafio impõe um novo modo de pensar e atuar no contexto da sala de aula principalmente com relação á educação infantil.

Nessa perspectiva o Lúdico tem como objetivo em diversos âmbitos, transformar a realidade e o modo de transmitir saberes em algo que chame a atenção dos educandos a se interessarem mais pelos conteúdos trabalhados a cada dia nas escolas.

Dessa forma o termo Lúdico segundo (FERREIRA, 2001, p.433) "... é um adjetivo relativo a jogo, a brinquedos e divertimento". Assim esse contexto se refere ao prazer no sentido de alegria como também a animação do corpo e a possibilidade de desenvolver nas crianças diversos aspectos do desenvolvimento intelectual. Dessa forma, compreende-se que o brincar torna-se um elemento influenciador e facilitador do processo de aprendizagem bem como proporciona ao professor e aluno um relacionamento e interação entre ambiente e conteúdo.

2.2 O VALOR DO BRINQUEDO, DA BRINCADEIRA E DO JOGO NA VIDA DAS CRIANÇAS

De inicio, faz-se necessário descrever o conceito e origem do termo jogo que basicamente estar relacionado a ideia de brincadeira. A palavra "jogo" vem do latim "iocus" que significa brincadeira ou divertimento ou até mesmo passatempo, atividade mental determinada por regras que designa supostos ganhadores e perdedores. Segundo o DICIONÁRIO AURÉLIO (2001, p. 408) jogo é: "Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho".

A partir das definições e concepções dos autores, a brincadeira é uma ferramenta chave para que a criança desenvolva diversas modalidades, tanto motoras quanto cognitivas. É brincando que a criança aprende de forma espontânea além de ampliar suas afetividades como, por exemplo: a sociabilidade, bem como aprendem também a expor melhor suas emoções. CUNHA (1994 apud MOREJÓN p. 15) afirma que: “Brincando a criança aprende espontaneamente, desenvolve a sociabilidade, aprende a amar e a partilhar, se desenvolve e nutre sua vida interior”. ALMEIDA (1998, p. 23) afirma que: “A melhor forma de conduzir a criança á atividade, á auto-expressão e a socialização seria por meio dos jogos”. É importante destacar que não é por si só que criança vai aprender. É necessário que haja estimulação, espaço e tempo para que a mesma consiga descobrir novas coisas usando a sua imaginação.

O brinquedo e a brincadeira fazem parte da vida de toda e qualquer criança, independentemente de classe social, cor, raça ou religião. É brincando que a criança faz com que todo o seu corpo interaja de acordo com a brincadeira; cabe ao professor saber utilizar desses recursos chamando a atenção dos alunos e atender as necessidades existentes na sala de aula, podendo assim proporcionar aos mesmos o gosto pelo aprendizado.

No ato de brincar é necessário desafiá-la com diferentes estímulos que vão de certa forma instigar o educando a usar seus sentidos. Assim o (a) aluno (a) no decorrer desse processo irá ouvir, imaginar, raciocinar, conversar, movimentar seu corpo, ver, socializar, demonstrar sentimentos dentre muitos outros. É dessa forma que os educandos suprem as suas necessidades complementando assim a tese de que é brincando que se aprende, pois nessa hora ela desperta, usa e abusa de suas limitações. (PEREIRA, 2010).

Segundo PIAGET (1996. p.05), “O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo”. “Brincar é uma atividade livre espontânea, responsável pelo desenvolvimento físico moral e cognitivo; os dons dos brinquedos são como objetos que subsidiam as atividades infantis” (FROBEL apud MALUF, 2007, p.19).

Em outro trecho PIAGET (1996. p. 08) afirma que: “Os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

Assim, entende-se que a capacidade de brincar possibilita às crianças um espaço para resolução dos problemas que a rodeiam. Para CUNHA (1994, p. 30), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças. Segundo a autora em seu livro “Brinquedoteca: um mergulho no brincar”, fica claro que o brincar para a criança não é apenas uma questão de pura diversão, mas também de educação e pleno desenvolvimento de suas potencialidades.

Isso se torna possível porque a brincadeira é algo que a criança gosta, e quando se participa de algo que se gosta a tendência é se entregar por inteiro aquilo que se tem prazer em fazer, e quando tem prazer em fazer alguma coisa sempre se dar o melhor de si. Assim a educação lúdica passa a ser um recurso primordial na construção de saberes da criança.

De acordo com ALMEIDA (1998, p. 54):

É errôneo pensar que existe uma diferença entre “educação” e “diversão”. É o mesmo que estabelecer distinção entre “poesia didática” e “poesia lírica”, sob o fundamento de que uma ensina e a outra diverte. Contudo, nunca deixou de ser verdadeiro que aquilo que agrada ensina de uma forma muito mais eficaz.

Outro ponto que é de extrema importância ressaltar é sobre a questão da participação das crianças nos jogos, onde essas devem participar de forma natural e voluntária, pois quando essa interação ocorre de forma forçada tanto o educador quanto o educando vão se sentir pressionados; e dessa maneira não vão corresponder às expectativas esperadas, justamente porque não estão participando com gosto e com vontade própria.

Para brincar elas (eles) precisam ter certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de determinado tema.

Outro ponto chave desse contexto é que o lúdico e a brincadeira são também elementos que promovem na criança ou sujeitos em questão momentos exclusivos na vida de cada uma delas, pois é durante esse ato que cada um vive o que tem em mente.

2.3. BENEFÍCIOS E UTILIZAÇÃO DE BRINQUEDOS MEDIANTE AS FASES DE DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Como foi comentado no tópico anterior, o brinquedo tem grande influencia na vida de cada criança, pois, é com ele que cada parte do seu corpo e de seus sentidos vai se desenvolvendo e sendo aprimoradas, evidentemente, de acordo com cada fase de vida da mesma. Em cada fase a criança faz uma descoberta diferente, a medida que seu crescimento avança essas descobertas se acentuam em número e em grau de dificuldade.

A primeira fase acontece nos primeiros meses de vida em que a criança usa como estímulos e recursos que o seu próprio corpo disponibiliza como, por exemplo, os seus membros (mãos e pés), que aos poucos ela vai conseguindo adaptar os movimentos e assim fortalecer a sua musculatura.

SANTOS apud MONTESSORI (1998. p. 19) afirma que:

A criança, um ser em criação. Cada ato é para ela uma ocasião de explorar e de tomar posse de si mesma; ou, para melhor dizer, a cada extensão a ampliação de si mesma. E esta operação, executa-a com veemência, com fé: um jogo contínuo. A importância decorre de conquista, uma vibração incessante.

Nessa fase, é comum que os bebês usem essas partes do corpo para brincarem, pois, são elas que proporcionam de uma só vez o divertimento e o desenvolvimento da mesma. De acordo com ALMEIDA:

As brincadeiras físicas satisfazem à criança porque consubstanciam as necessidades de seu crescimento e combinam os movimentos simples com as atitudes naturais, anulando as combinações anormais dos músculos e realizando o aperfeiçoamento. (ALMEIDA, 1998. p.42)

No decorrer da vida as crianças vão adquirindo outros movimentos mediante os outros estímulos, ou seja, meses depois elas começam a enxergar objetos mais

simples, são eles que vão ajudá-las a aprender novos saberes como, por exemplo, a questão de cores, sons e até mesmo sabores como por exemplo saber distinguir o doce do amargo.

Essa diferenciação acontece devido ao contato que se tem entre objeto e paladar, pois como se sabe é comum nas primeiras fases de vida a criança levar até a boca tudo o que ela encontra e consegue pegar. Nesse momento a boca dos bebês é tida como uma zona de prazer mais conhecida como estágio sensório-motor. (PEREIRA, 2010)

Claro que tudo isso só se torna possível mediante a proporção de estímulos e incentivo que cada uma recebe. Nos primeiros meses de vida do bebê é um período muito importante para o desenvolvimento dele em diversos aspectos tais como: desenvolvimento motor, cognitivo, social, emocional e intelectual.

Durante essa fase é fundamental que as crianças recebam diversos estímulos para que a mesma possa desenvolver bem os seus sentidos e assim obter uma vida saudável e um bom desempenho tanto na infância quanto no decorrer da vida.

Uma boa maneira de estimular o bebê nos primeiros meses de vida é mostrar a eles objetos coloridos; esse método trabalha e desenvolve a percepção do indivíduo. Os brinquedos que se encaixam nesse patamar são segundo MALUF (2007, p. 53 e 54): móveis colocados ao alcance da criança, chocalhos pequenos, brinquedos para morder e bichinhos de vinil.

Outro estágio que também se faz presente na vida da criança é a fase simbólica que se origina por volta dos dois aos quatro anos de vida. Nesse período o bebê (criança) começa a aprimorar os movimentos físicos e assim ampliar a sua força e capacidade de conseguir manipular determinados objetos.

Além dos movimentos físicos, a criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos. Adora rasgar, pegar no lápis, mexer com as coisas, encaixar objetos nos lugares, montar e desmontar coisas, dando aos exercícios uma intenção inteligente e uma evolução natural de sua coordenação. (ALMEIDA, 1998. p. 45).

Aqui também ocorre a questão de ela usar dos seus movimentos para organizar e criar suas brincadeiras usando o simbolismo e a imaginação. É comum a

criança brincar de casinha (capacidade de usar força, simbologia e imaginação), de cavalinho assim como tantas outras.

De acordo com SANTOS:

O brinquedo coloca a criança no lugar de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, na natureza e construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los. Duplicando diversos tipos de realidades, o brinquedo as metamorfoseia e fotografa, não reproduzindo apenas objetos, mas uma totalidade social. (2004, p. 24).

Esta forma de compreensão da criança por meio da imaginação amplia seu universo de conhecimento em construção. “A imaginação trabalha apenas com trabalhos contidos na realidade, é preciso que a criança participe do maior número possível de estímulos que reforcem estruturas e alarguem horizontes”. (ALMEIDA, 1998.p.46).

SANTOS (2004, p. 46) diz que:

A capacidade simbólica está diretamente relacionada com a evolução dos processos mentais elementares, ou seja, com a capacidade de memória, atenção, percepção e pensamento, que no processo evolutivo vão se transformando em processos mentais superiores.

Assim, a criança utiliza a simbologia ou expressão do mundo em que está situada e leva esses significados como forma de divertimento em suas brincadeiras.

Experimentando, vendo, manipulando as coisas, a criança descobre a possibilidade de dar forma ao mundo de acordo com as suas impressões, passando não só a evocar e registrar fatos na memória, mas a recriá-los. (ALMEIDA, 1998. p.46).

A terceira fase é conhecida como a fase intuitiva que começa entre os quatro anos e dura até mais ou menos dos seis aos sete anos de idade. Esse período é marcado pela junção de movimentos corporais, simbolismo e as necessidades que elas mesmas têm, ou seja, é a fase na qual a criança começa a imitar o que ela tem necessidade ou curiosidade em saber.

Aqui marca a grande importância tanto no crescimento e desempenho do corpo como também dá início ao processo de alfabetização que nesse momento começa a surgir.

É importante lembrar que todos os jogos de que as crianças participam, que inventam ou pelas quais se interessam nessa fase constituem verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas participativos (visuais, auditivos e sinestésicos), operativos (memória, imaginação, lateralidade, representação, análise, síntese, causa, efeito), funções essas que, combinadas com as estimulações psicomotoras (coordenação fina), definem alguns aspectos básicos que dá condições para o domínio da "leitura e escrita. (ALMEIDA, 1998. p. 48).

Um ponto a ser destacado é sobre a quantidade de participação da criança em meio a essas brincadeiras ou estímulos. Quando ela faz bastante atividade a mesma começa a se cansar, e com isso vai perdendo o gosto pela brincadeira. Dessa forma os pais, professores e demais pessoas que convivem ou fazem parte da vida e crescimento das crianças devem saber utilizar esses estímulos respeitando sempre o seu tempo. Quando agem de forma contrária não ajudam, as pessoas estarão prejudicando a evolução do crescimento do sujeito em questão.

A fase da operação concreta geralmente se inicia entre seis/oito a onze/doze anos em média. É conhecida como a fase escolar no qual a criança irá absorver conhecimentos e assim começará a ter noção e consciência dos atos que prática.

Nessa idade a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nessa fase os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de

aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente. (ALMEIDA, 1998. p.51).

Os brinquedos mais adequados de acordo com MALUF (2007, p. 54 e 55) para desenvolver essa fase são:

Brinquedos de puxar e empurrar, livros de pano, argolas de plástico para encaixar, cubos de pano, bichos de pelúcia, João bobo, caixa com vários objetos para pôr e tirar, caixa de música, peças para encaixar umas nas outras, bonecas de pano, brinquedos para atividades na água ou areia. MALUF (2007, p. 54 e 55)

Por ultimo vem a fase da operação abstrata que visa a idade de onze, doze anos em diante; e dura até mais ou menos a adolescência mais conhecida como fase da operação abstrata. É o período em que a criança por meio dos jogos utiliza-se deles para adaptarem toda a sua estrutura como o contexto em que se inserem. Assim a criança mediante a essa fase tem a tendência a explorar e aprender algo novo.

De acordo com (ALMEIDA, 1998. p. 57):

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Nessa fase destacam-se de acordo com MALUF (2007, p. 55 e 56): carrinhos e outros brinquedos de puxar e empurrar, blocos de construção, brinquedos de desmontar (grandes), túnel de atravessar, cavalo de pau, carro ou bicicleta sem pedal em que a criança se movimenta com os pés no chão, livros com ilustrações coloridas e simples, bolas dentre outras.

Desse modo pode-se dizer que esses estágios de desenvolvimento são de extrema importância para que a criança, pois é no decorrer desse processo que ela vai construir sua estrutura e personalidade.

2.4. JOGOS E BRINQUEDOS TRADICIONAIS: HISTÓRIAS E SIGNIFICADOS

Com o surgimento da tecnologia no passar dos anos, em nossa sociedade muitas coisas passaram por diversas transformações. O modo de vida das pessoas, as formas de trabalho e até mesmo os produtos começaram a se modificarem.

Nesse contexto pode-se dizer que o brinquedo fez parte dessa evolução e por que não dizer transformação ou aperfeiçoamento. Assim podemos mencionar duas categorias no qual mostra a diferença que existe entre os brinquedos simples, mas conhecidos como brinquedos tradicionais; e os que são criados ou produzidos mediante as necessidades de cada criança e que denominamos brinquedos industriais.

O brinquedo tradicional é aquele que possui características simples, mas que proporciona a criança um momento prazeroso durante a brincadeira. Esses brinquedos ainda se encontram presentes em nossa sociedade, pois, com o passar dos anos eles juntamente com as brincadeiras eram passadas de geração em geração por meio da oralidade, fazendo assim, com que esses nunca fossem esquecidos. (SANTOS, 2004)

Geralmente era durante as conversas, de demonstrações que as crianças fixavam sua atenção naquilo que estava sendo feito por outras pessoas e dessa maneira aprendiam de forma prazerosa esses saberes e habilidades para que mais tarde pudessem partilhar com outras pessoas o que tinham aprendido.

Esses objetos eram confeccionados com materiais encontrados na natureza, sendo que em muitos casos a maioria desses brinquedos possuem uma aparência e estrutura artesanal.

SANTOS (2004, p. 55) diz que:

O brinquedo tradicional geralmente é criado ou confeccionado pelas crianças para a criança, dentro da concepção infantil de objeto de

brincar. Também é produto da expressão artesanal do homem do povo que, em sua simplicidade, reproduz as formas que aprenderam com as gerações que os precederam. Esse tipo de brinquedo faz parte do acervo de cultura do povo.

Enquanto que o brinquedo artesanal é construído por pessoas que já tem uma estrutura mental e física bem desenvolvida, ou seja, esses brinquedos são criados mediante a concepção que o adulto tem sobre como proporcionar o desenvolvimento da criança.

Aqui a opinião da criança não tem importância; pois na confecção dos brinquedos tradicionais é muita das vezes a criança que cria a ideia e produz o brinquedo, enquanto que nesse caso são os adultos que idealizam os objetos e colocam a produção dos mesmos em prática.

Nesse sentido SANTOS (2004, p.55) destaca que:

Brinquedo industrializado é projetado pelo adulto para a criança, conforme a concepção que a adulto possui, não cabendo á criança criar ou acrescentar nada e, em muitos momentos, nem mesmo brincar com liberdade.

Para brincar a criança usa dos elementos que se encontram na sociedade para assim criar o seu próprio cenário, ou seja, ela absorve características, atitudes e formas de agir que os adultos têm e depois usam deles para dar vida as suas brincadeiras.

Isso fica claro quando SANTOS (2004, p. 55 e 56) destaca:

A criança seleciona e apropria-se de elementos da cultura adulta incorporando-os ao seu universo infantil dando-lhes a forma de brincadeiras e, numa encantada forma de faz-de-conta, copia modelos e vivencia, a seu modo, o mundo adulto, desta forma preparando-se para o futuro, experimentando as atividades e realidades de seu meio. Brincar é meio de expressão, é forma de interagir-se com o ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras.

Dessa forma, fica evidente a diferença que há entre um tipo de brinquedo com outro e qual a importância que cada uma representa em meio às pessoas e em meio à sociedade. Compreender essas diferenças, bem como a importância desses jogos é fundamental para que se utilize de forma adequada, visando resultados positivos.

3 O PAPEL DA BRINCADEIRA MEDIANTE A APRENDIZAGEM NO CONTEXTO DA SALA DE AULA

A utilização de recursos em meio aos conteúdos trabalhados pelos professores em suas salas de aula dos anos iniciais, causam uma enorme diferença com relação ao nível de interesse por parte dos alunos. E isso ficou explícito mediante a pesquisa desenvolvida com alguns professores que lecionam nas séries iniciais da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Alzira Ferreira Lima Mota.

3.1. LÓCUS DA PESQUISA

A observação para recolhermos dados de uma pesquisa é fundamental, pois é por meio desta que podemos analisar uma determinada realidade que se apresenta em determinado ambiente. Nessa perspectiva foi realizada a observação e pesquisa com o objetivo de analisar as características físicas e pedagógicas da instituição. O lócus da pesquisa foi a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Alzira Ferreira Lima Mota, que localiza-se na rua Tenente Eptácio Limeira, nº 637 na cidade de Santa Helena – PB.

A referida instituição possui um quadro de professoras num total de 08 (oito), quatro em cada turno, desses oitos educadores 06 (seis) são efetivos e 02 (dois) lecionam como substitutas. A escola funciona apenas nos turnos manhã e tarde.

Na instituição estudam 54 crianças no turno da manhã e 56 no turno da tarde, divididas em séries diferentes, seu funcionamento começa das 07:00 às 11:00hs e das 13:00 horas às 17:00hs. A mesma acomoda: 04 (quatro) salas de aula, onde três delas tem um espaço mais amplo e a outra possui um espaço físico menor, todas as salas de aulas são compostas de quadros-negros, carteiras de braço, ventilador, birô, janelas, e alguns meios de ornamentação que deixam elas um pouco mais vistosas.

Desse modo pode-se dizer que a escola não dispõe de um espaço físico suficiente para atividades recreativas, pois, a partir dos dados coletados em entrevista com a diretora essa falta de espaço é o maior problema que existe dentro

da instituição para as crianças exercerem outras atividades e para construir outros espaços que acomodem os multimeios presentes na sala da diretoria.

Nessa estrutura encontra-se 02 (dois) banheiros que no seu interior um masculino e um feminino nos quais são compostos apenas de um vaso sanitário e uma caixa de descarga não dispõem de pias no seu interior para a higienização dos alunos, logo, os mesmo utilizam uma bacia com água para a sua higienização, e neles não possui acessibilidade, 01 (um) cantina pequena composta por 01 (um) fogão, 01 (um) pia, (01) um geladeira e 01 (um) armário onde são guardados os pratos, colheres e panelas usadas para fazer a merenda diariamente.

Nela também acomoda uma sala bem ampla que é utilizada para vários fins, tais como: biblioteca, sala de vídeo, sala de computação que acolhe 10 (dez) computadores todos com acesso a internet e uma Brinquedoteca. Os equipamentos eletrônicos existentes na instituição são: um micro system, utilizado para a recreação das crianças com músicas e danças, um mimeógrafo, uma máquina de Xerox, uma impressora, um vídeo, um DVD, e uma caixa de som; todos esses estão nas mais perfeitas condições.

Esses recursos são utilizados pelos professores na sua prática de ensino. O acesso dos alunos a esses meios são divididos entre os demais, pois, a cada dia uma professora diferente usa a sala de computação, assim também ocorre com o uso do vídeo e entre outros. Desse modo todos os educandos tem acesso aos meios que a escola disponibiliza. Vale salientar que é a diretora que auxilia os educandos no manuseio dos computadores, mas quando ela não está presente quem auxilia os mesmos é geralmente quem fica na diretoria.

Em si tratando de planejamento das ações pedagógicas a escola tem o apoio da gestão escolar por meio da supervisora. O planejamento acontece semanalmente, mais precisamente nas terças-feiras geralmente pela manhã com o acompanhamento da coordenadora pedagógica que ajuda os professores na elaboração das atividades dando dicas de como trabalhar determinado assunto.

A coordenadora também participa da elaboração de projetos de leitura e escrita que devem ser trabalhados com os educandos, e esses projetos são desenvolvidos em todas as séries. Segundo a diretora o PPP (Projeto Político Pedagógico) existe neste ambiente de educação e é posto sim em prática. As reuniões pedagógicas acontecem em média 02 (dois) vezes no mês, lembrando que o contato dos pais com a aprendizagem dos seus filhos ocorre com pouca

frequência, pois a maioria deles residem na zona rural e com isso dificulta um pouca a sua presença na escola.

O quadro de funcionários da escola é composto por 01 (uma) auxiliar de serviços gerais, 02 (duas) cozinheiras, e 02 (duas) auxiliares de limpeza que deixam a escola bem limpas para receberem os alunos, 01 (uma) secretária e 01 (uma) diretora. Todos estes fazem de tudo para que a instituição funcione na mais perfeita ordem.

Com relação ao Bolsa escola pode-se dizer que os alunos que recebem essa ajuda financeira, frequentam as aulas todos os dias. Deste modo a diretora relatou que a frequência dos educandos é feita a cada dois meses; essa frequência é enviada para a escola e logo em seguida é preenchida e depois repassada para o centro cultural da mesma cidade onde está localizada a instituição, daí ela é reenviada a secretária de educação do estado.

E em relação ao sistema amigos da escola foi mencionado que a escola não disponibiliza desse apoio, pois ninguém se solidariza para ajudar no que esta necessita; sempre estão declarando a falta de tempo que eles não têm.

Durante esses dias de observação percebi que as professoras têm algumas dificuldades mediante a exposição de suas aulas, em alguns casos isso acontece devido à falta de atenção dos educandos para com os conteúdos; e em outros, esse fato fica claro devido à dificuldade que muitos deles têm em apreender os conhecimentos trabalhados pelas educadoras, devido ao fato de terem sido mal alfabetizados pelos professores anteriormente.

Outro fator é a questão de que alguns alunos que não tem a intenção de aprender querem prejudicar os demais, chamando a atenção deles para desviarem seu pensamento para outras coisas deixando os conteúdos trabalhados em sala de lado.

O que fica visível é que todos os professores que observei imprimem nas suas metodologias de ensino tendências do ensino tradicional tais como: exercícios conceituais, aulas expositivas, apego ao livro didático e etc.

Assim, esses são os únicos problemas percebidos, pois no que se refere a afetividade, espaço, domínio de conteúdo e boa postura com os alunos os professores demonstram possuir. Isso ocorre por que com esses instrumentos tais como brincadeiras, jogos, pintura, dança, musica entre outros fazem com que os educandos começam a acharem as aulas mais divertidas. Dessa maneira a criança

aprende brincando, e essa aprendizagem torna-se prazerosa e eficaz tanto para o educador que dá o melhor de si para transformar e aperfeiçoar o conhecimento dos seus alunos quanto para os educandos que a cada aula e a cada conteúdo crescem de forma satisfatória

3.2. OBSERVAÇÃO DAS SALAS DE AULA E DOS SUJEITOS DA PESQUISA

Esta pesquisa foi realizada por meio de entrevistas realizada com diferentes professores que lecionam nas séries iniciais da referida instituição mencionada acima. A coleta de dados se deu por meio de um questionário com perguntas que são voltadas para a temática abordada sobre conceitos e contribuições desta para a sua prática de ensino aprendizagem. Foi realizada com um total de 08 professores que fazem parte da equipe de funcionários da instituição em questão. Os sujeitos da pesquisa são intitulados com: professora A, B, C, D e E.

Apesar de alguns professores não terem respondido algumas perguntas satisfatoriamente, pode-se fazer uma leitura das questões respondidas e obter resultados. Isso fica claro quando analisa-se a fala dos educadores da instituição. Assim, a percepção da temática pelos educadores permite um olhar à escola e a ação do professor. A professora A indagada sobre o tema diz que: "É uma forma interessante e atrativa de conseguir a atenção e principalmente um melhor entendimento para os alunos". (feminino entrevistado em 12/04/2012).

Assim, é evidente que as brincadeiras têm diversas contribuições em meio à aprendizagem, até por que "Acredito que através do brincar a criança prepara-se para aprender. Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável". (MALUF 2007, p. 20).

Com todos esses benefícios que o brinquedo e a brincadeira proporcionam ainda existem muitos professores que tem receio de trazer para sua sala de aula metodologias desse tipo, pelo simples fato de temerem atrasar seus alunos nos conteúdos, de viciá-los apenas a brincarem ou de apenas trabalharem com metodologias lúdicas.

O que muitos educadores não sabem é que esta metodologia, congrega instrumentos e técnicas que não atrapalham as aulas e o desenvolvimento das crianças esses recursos enriquecem o trabalho na escola e o nível intelectual e

motor dos estudantes e, considerado que trabalhar com algo novo como a ludicidade é imprescindível na educação no contexto atual.

Isso fica claro na fala de PEREIRA (2009, p. 28) quando ela afirma que:

...utilizar brincadeiras e jogos em salas de aula contribui para a formação positiva da criança, de modo que, através do jogo ela é levada a aprender com maior interesse, sem sentir que deve, apenas agindo espontaneamente.

Outro ponto relevante a ser ressaltado é com relação ao olhar que os professores devem ter mediante as formas de brincar das crianças. Esse olhar é fundamental por que existem diferenças entre o brincar livre e o brincar intencional.

No momento da brincadeira livre, ou seja, a brincadeira que a criança mesmo constrói ou que já existe, mas que ela brinca do seu jeito e sem a sugestão de ninguém; onde a mesma revela quem ela realmente é, que onde o educando sente-se a vontade para trazer ao meio as suas necessidades.

Como destaca ROJAS (2007. p. 20): “Atualmente, é no brincar livre que a criança vai estruturar sua capacidade de julgamento, a capacidade de fundamentar sua personalidade em importantes valores, princípios e regras”. Enquanto que a brincadeira intencional é indicada pelo professor que tem um objetivo a cumprir ou uma meta a alcançar com relação ao aprendizado dos seus alunos no que diz respeito a desenvolvimento de uma forma geral tem um significado diferente. (ROJAS 2007).

Dessa forma, cada educador deve pensar primeiro nos recursos que vai utilizar em suas aulas, pois, existe uma metodologia específica para cada ano, fase ou necessidade que possa existir ou na criança para que depois se coloque em prática o processo escolhido. De acordo com a fala da professora A, há uma preocupação em analisar as atividades lúdicas quando a mesma afirma: “... de acordo com cada dificuldade encontrada nos alunos, utilizarei as atividades adequadas, tornando assim a aula mais proveitosa, e não só mais uma simples brincadeira” (feminino entrevistado 12/04/2012).

Desse modo ROJAS (2007. p. 39 e 40) afirma que:

Ao trabalhar com a criança devemos buscar o movimento do ato pedagógico entre o “pensar e o fazer” num construir. Um construir impregnado de significados, pela coragem, iniciativa e ousadia em realizar. construções que permitam o conhecimento das partes e o sentido do todo.

Da mesma forma que existem duas maneiras de brincar também existe diversas formas da criança se divertir. Não é só pulando, correndo e gritando que podemos denominar essas ações como brincadeira. Na verdade no ato de pintar, colar, desenhar, dançar, imaginar, escrever, contar histórias, interpretar, cantar dentre outros atos também podemos dizer que os educandos estão desenvolvendo uma ação que envolve ao mesmo tempo divertimento, brincadeira e aprendizado. Nesse sentido Moyles (2007, p.36) destaca que:

O brincar “aberto”, aquele que poderíamos chamar de verdadeira situação de brincar apresenta uma esfera de possibilidades para a criança, satisfazendo suas necessidades de aprendizagem e tornando mais clara a sua aprendizagem explicita. Parte da tarefa do professor é proporcionar situações de brincar livre e dirigido que tentem atender as necessidades de aprendizagem das crianças e neste papel o professor poderia ser chamado de um iniciador e mediador da aprendizagem.

Em entrevista com a professora A, a mesma cita que esses modos ou recursos de trabalhar a ludicidade são constantes em suas aulas quando a mesma cita: “Uso em minhas aulas vários jogos interativos, DVDs, CDs, com musicas e bastantes brincadeiras”. (feminino entrevistado 12/04/2012).

Em outro depoimento a professora C diz: “Utilizo vários jogos, som, TV, DVDs, computador, materiais para pintura e outros”. (feminino entrevistado 13/04/2012).

Cada manifestação que a criança executa serve para que o educador consiga avaliar como está se dando o seu desenvolvimento. Assim ele pode com mais facilidade trabalhar a metodologia lúdica com seus alunos de uma forma em que o mestre possa sentir-se mais seguro com relação ao aprendizado.

Cabe a ele saber mediar por meio desses recursos de acordo com cada aula e conteúdo, conhecendo meios de estimular os seus educandos de forma participativa onde esses possam interagir com o professor, conteúdo, e com os demais colegas de classe. Isso fica claro mediante o relato da professora A, quando a mesma cita que: “As crianças aprendem mais fazendo a junção de conteúdos com as brincadeiras e jogos, pois se fizermos essa união obteremos melhores resultados”. (feminino entrevistado 12/04/2012).

Nesse contexto PEREIRA (2009, p. 28 e 29) afirma:

... o professor pode trabalhar com brincadeiras em todas as disciplinas, sempre usando o planejamento prévio para interligar o conteúdo abordado com o prazer que o brincar desperta na criança, pois, a criança deixa de ver os conteúdos como algo monótono e passa a sentir prazer em aprender, em estudar, em vir para a escola.

Nesse sentido pode-se dizer que todo recurso é essencial na aprendizagem dos alunos e que esses antes de serem repassados ou trabalhados em sala de aula deve ser primeiramente estudados para que possa ser útil para o trabalho do professor e aprendizado e evolução dos alunos.

3.3. O ENCANTO DAS BRINCADEIRAS: DIFERENTES CONCEPÇÕES

As brincadeiras no geral representam algo fantástico na vida de toda e qualquer criança, por que é nesse momento que ela usa sua imaginação e corpo para por em prática o que tem vontade de ser ou fazer.

Com isso pode-se dizer que cada criança tem uma maneira ou forma de brincar. Existem casos de meninos e meninas que tem a tendência de brincar sozinho (a) tornando o processo de desenvolvimento mais demorado. Enquanto que outras são mais propicias a se enturmarem com outros coleguinhas, gostam de brincar em grupos e aprendem com maior facilidade além de permanecerem com o desejo e o prazer pela brincadeira; coisa esta que não é muito frequente nas crianças que são mais reservadas na hora de brincar. MALUF (2007).

Esse tipo de comportamento é normal em alguns casos, e o professor deve saber respeitar o tempo e espaço dos seus alunos. De acordo com MALUF: “Nunca devemos forçar uma criança a participar de brincadeiras em grupo se ela não quiser”. (2007, p. 75). Em outra fala a mesma autora afirma também que: “A melhor maneira de a criança aprender a brincar é respeitando seu próprio ritmo, ajudá-la a encorajá-la, se necessário”. (2007, p. 76).

Assim, é de grande importância lembrar que o papel do professor torna-se algo desafiador a cada dia que se passa, pois é por meio de sua atuação que vai determina o sucesso da criança em determinados contextos.

Com relação as diferentes maneiras de brincar das crianças iram ser aqui apresentadas alguns tipos de brincadeiras para mostrar o que cada uma representa na vida e no crescimento de toda e qualquer criança em meio ao contexto da sala de aula.

Primeiramente será abordada a questão da pintura da criança que também faz parte desse contexto que envolve ludicidade. A pintura ou desenho que são feitos ou confeccionados pelos alunos tem um valor intrínseco mediante as fases da criança, pois durante o hábito de pintar ou desenhar a criança além de demonstrar suas emoções ela também exprime o que se passa com ela.

É nesse momento que ela usa a imaginação assim como também a utiliza e aperfeiçoa suas coordenações motoras no decorrer do processo de criação do desenho. Claro que esses desenhos vão tomando formas e significados com o passar de várias fases conhecidas como a fase das garatujas.

Logo nos primeiros anos de vida das crianças os desenhos produzidos por elas não possuem muito significado, pois geralmente são representados por rabiscos sem que haja algum traço de entendimentos ou formas. Nessa fase o que mais se encontra são rabiscos em meio aos desenhos. Porém, esses rabiscos só não tem sentido por nós adultos que apenas visualizamos o que foi ou está sendo produzido. Na verdade para a criança cada rabisco têm um sentido que a mesma atribui.

Isso fica evidente quando COX (2010, p. 24) diz: “Às vezes as crianças notam em seus rabiscos espontâneos uma semelhança casual com algo que elas conhecem”. Assim qualquer desenho que ela produza vai ter um significado, como por exemplo, a criança pode rabiscar uma folha em branco e depois se uma pessoa perguntar o que ela desenhou a mesma irá responder diferentes coisas dependendo

do que esteja na mente dela durante o ato de pintar, pode ser (uma maçã, árvore, cachorro, casa, a mãe, o pai, o irmão dentre muitos outros). COX (2010).

Esses rabiscos, com o passar dos anos vão se transformando em desenhos mais significativos, por que durante a passagem de uma fase para outra as habilidades das crianças tornam-se mais precisas onde elas vão aos poucos conseguindo caprichar mais e mais na sua obra mudando o estilo e tamanho e em alguns casos até o formato.

Outro modo de diversão que também desperta o interesse da criança diz respeito ao ato de contar historinhas. Sendo que nesse momento o educador deve ser bastante dinâmico ao usar esse recurso, pois não é só o fato de ler uma história que a criança passa a apreciar essa metodologia.

É no decorrer do percurso que o professor deve se desdobrar e muito para que possa ao mesmo tempo chamar a atenção do educando, despertar nela a paixão pela contação de história e fazer com que os mesmos consigam aprender lições de vida e de sabedoria que cada historinha transmite.

O professor além de narrar o que se encontra nos livrinhos infantis ele tende se expressar e interpretar com falas e gestos diferenciados todo o percurso que requer o conto. É isso que torna diferente a aula dos professores, pois sem isso não seria possível despertar o gosto e o interesse da criança em meio às aulas. Outro ponto a ser ressaltado é sobre a questão de que não é somente o professor que deve se envolver na hora de trabalhar com a contação de histórias, é importante que ele possa chamar a atenção dos mesmos a participarem também dessa encenação havendo assim uma socialização e interação entre turma, educador e conto, no qual possa se promover uma aprendizagem satisfatória entre todos. “A partir desse momento as leituras ‘de faz de conta’ tornam-se bem mais reais; a criança passa a reproduzir os textos o mais fielmente possível”. (REGO, 1995.p. 30).

O autor também destaca que: “É muito difícil uma criança que não se interesse, por exemplo, por ouvir histórias e não expresse espontaneamente um interesse lúdico pelas palavras. Contar histórias para crianças pequenas é uma atividade muito comum em várias culturas”. (REGO, 1995.p. 51).

O teatro também se encaixa bem na ludicidade. Esse método adéqua aos alunos vários saberes dentre eles, a socialização, desenvolver a capacidade de expressão, a integração, a improvisar, a imaginar, na oralidade, no relacionamento com os demais colegas de sala, na percepção entre outras mais.

A participação em atividades teatrais dará oportunidade á criança de um crescimento pessoal. O relacionamento entre o individual e o coletivo permitirá a vivência de situações importantes para o seu convívio social, o exercício de direitos e deveres, a exploração da camaradagem, o respeito as diferenças, dentre outros. (DOHME, 2003. p . 102).

A dança deve fazer parte do desenvolvimento da criança por que além de aprimorar os movimentos do corpo faz com que os discentes adquiram as habilidades que o teatro pode promover, assim como a música, que desperta outra capacidade que na hora de usar a voz assim como uma ampla socialização entre vários educandos. Todas essas capacidades no momento em que cada uma delas está sendo estudadas em muitos casos começam a serem conhecidas como dons além de favorecerem a obtenção de novas amizades.

A música trabalha com a afetividade, não só estudada pela melodia, mas também, no caso de uma atividade conjunta, por esta melodia esta sendo praticada em grupo. O que dá sentimento de união, de pertencer, que faz com que as crianças se sintam comprometidas umas com as outras, tornando o ambiente propicio para o fortalecimento de novas amizades. (DOHME, 2003. p. 108).

É na musica que várias emoções são transmitidas por meio da criança no momento em que ela envolve-se com a melodia da mesma. E isso fica evidente no momento em que DOHME diz: “A alegria da música convida a participação, rompendo as barreiras da timidez ou da falta de confiança. DOHME.” (2003, p. 106).

Desse modo é importante que essas questões e habilidades sejam trabalhadas em sala de aula para que nossas crianças possam ser privilegiadas com um ensino de qualidade e agradáveis de aprender.

4 ANÁLISE DOS DADOS

A pesquisa sobre a utilização do uso do lúdico pelos diversos educadores dentro das salas de aula dos anos iniciais foi importante para saber como está sendo utilizada essa metodologia e se realmente os professores a usam ou sabem qual a importância que a mesma exerce para o desenvolvimento da criança.

A partir dos dados coletados pode-se mencionar que 100% dos educadores que se propuseram a participarem da entrevista afirmaram que adotam em suas aulas a metodologia lúdica para trabalharem seus conteúdos, levando assim, se buscar nas análises das informações coletadas uma visão mais abrangente das ações educativas com uso do lúdico. Destacando que as atividades com o lúdico vem ocupando a cada dia maior espaço no cotidiano do professor e dos alunos, bem como a escola que está buscando aprimorar suas técnicas metodológicas para conciliar o divertimento que os jogos e as brincadeiras possuem com o aprendizado que encontramos tanto nos jogos como nos conteúdos trabalhados em sala de aula.

Nesse sentido, Maluf destaca que:

As escolas já estão dando o devido valor ao brincar. Estão levando cada vez mais as brincadeiras, os jogos e os brinquedos para a sala de aula. Os professores, aos poucos, estão buscando informações e enriquecendo suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do aprendizado da criança. (MALUF, 2007. p. 29).

A partir da visão do autor, fica claro que a ludicidade está ganhando espaço tanto nas escolas quanto nas metodologias dos professores. Esclarece também sobre o entendimento da prática da ludicidade que cada professor tem. Contudo, durante o levantamento de dados detecta-se que nem todos os entrevistados souberam expressar o seu entendimento sobre essa questão.

A partir das análises, percebe-se que, isso ocorre devido a pouca utilização desse recurso em suas aulas. Enquanto que para os demais entrevistados tanto a pergunta como a resposta ficaram claramente explicito. A professora A, destaca que: “A ludicidade escolar é uma forma de ensino dinâmica, onde o educador utiliza-se de

jogos, brincadeiras e brinquedos, ou seja, divertimentos para repassar os conteúdos aos seus alunos”. (feminino entrevistado 12/04/2012).

Para o educador D: “O professor é um mediador de conhecimentos e sua função é observar qual a melhor maneira de se trabalhar, e o ensino lúdico é um procedimento eficaz para as crianças no decorrer de sua aprendizagem”. (masculino entrevistado 14/04/2012). Por meio da fala da professora E, esta menciona que: “A ludicidade é uma prática que deve acontecer em toda sala de aula principalmente na educação infantil, visto que contribui de forma significativa com a aprendizagem”. (feminina entrevistada 14/04/2012).

De acordo com as falas desses profissionais da educação fica evidente que estes sabem o significado e a importância que a ludicidade tem na educação, pela forma como se expressam. no momento de responderem as perguntas, demonstrando que utilizam desses métodos para transmitirem conhecimentos aos seus alunos.

Quando um professor não sabe expor suas ideias sobre determinado assunto entende-se ele não compreende realmente o que significa aquele assunto. Foi o que aconteceu com as falas de alguns educadores que não souberam expressar com clareza seu pensamento, como se identifica na fala da professora C onde a mesma descreve: “Ajuda o aluno aprender com mais facilidade na utilização, por exemplo, de alguns jogos”. (feminina entrevistada 13/04/2012).

Entende-se que quando um professor não pontua seu entendimento sobre algum assunto certamente não tem conhecimento sobre este e com certeza não trabalha com ele, e se trabalha não desenvolve um bom resultado. Assim o educador tende sempre procurar inovar seus saberes e práticas passando desta maneira a se auto qualificar.

MALUF afirma que: “O professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça sempre de forma educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e que caiam na mesmice”. (2007. p. 29). Segundo o autor, é preciso que o educador esteja sempre investindo nas suas práticas e saberes para que assim o mesmo possa sempre está proporcionando ao seu público uma boa educação.

Sobre a questão dos métodos que os educadores utilizam em seus ambientes de ensino a maior parte dos entrevistados usam dos mesmos recursos para trabalharem a aprendizagem com os seus alunos. A resposta obtida da professora

entende que ela utiliza o lúdico como método de ensino. “Utilizo vários métodos, mas de forma mais constante o desenho, a música, o brinquedo e o teatro”. (feminina entrevistada 14/04/2012). A professora A diz: “utilizo quebra-cabeças, dominós, cantigas de roda, caça palavras, entre outros jogos e brincadeira de preferência as que mais são requisitadas pelas crianças”. (feminina entrevistada 12/04/2012). PINTO em seus escritos afirma que: “A sala deve dispor de jogos, brinquedos, som, recursos visuais, e, principalmente, um profissional responsável e preparado para atuar nesse espaço”. (2003. p. 65).

É necessário que os educadores utilizem vários recursos lúdicos possíveis para ajudarem seus alunos a centrarem-se mais na aprendizagem sem perder o gosto pela brincadeira e pelo aprendizado, isso vai depender de como o professor vai trabalhar e com que ele vai trabalhar.

No que se refere á preocupação em analisar as atividades lúdicas trabalhadas na sala de aula ambos responderam que se preocupam sim, mas com definições diferenciadas. Na fala da professora A ela afirma que: “eu me preocupo em analisar primeiramente a atividades lúdicas para trabalhar com elas na sala de aula, pois de acordo com cada dificuldade encontrada nos alunos, utilizarei as atividades adequadas, tornando assim a aula mais proveitosa”. (feminino entrevistado 12/04/2012). Enquanto que a professora B afirma: “Evidentemente não somente para verificar se o objetivo foi alcançado, mas também para buscar novas possibilidades de trabalhar com a mesma atividade ou uma adaptação em outro contexto”. (feminina entrevistada 14/04/2012).

Na fala da professora C obtem-se a seguinte resposta clara nesse contexto pois segundo ela: “ ... os jogos ou outras atividades tende serem bem avaliadas, até mesmo verificá-las antes de trabalhar com os alunos”. (feminina entrevistada 13/04/2012). Isso mostra que ambos os professores se preocupam em estudar primeiramente o que vai passar, para identificar se esse método pode ajudar ou não a criança na sua aprendizagem e por que é importante estudar primeiramente uma maneira de dar aula e de passar conteúdos para os alunos de forma em que o ajude a crescer e não a diminuir ainda mais seus saberes. Sendo que o professor tende a estar sempre atento aos seus alunos em meio a seu desenvolvimento. É por meio desse olhar que o educador vai procurar uma maneira mais fácil de ajudar o aluno a desenvolver suas habilidades, por que sem esse olhar fica difícil que o professor possa melhorar a desenvoltura dos seus educandos.

De acordo com ROJAS: “Precisamos ouvir e ver o que se expressa no brincar, sem interferência, dirigindo e desencantando esses movimentos” (2007, p. 19). Em outra passagem a mesma autora afirma:

O professor precisa lançar novo “olhar” sobre suas ações e, sobretudo, sobre o mundo que está a sua volta. Esse “olhar” pode incorporar as novas interpretações, ao analisar as ações docentes, revelando novo educador, diante das capacidades intelectuais, afetivas e emocionais do aprendiz. Ao fazer isso, o educador assegura a capacidade de garantir as intervenções necessárias no processo de mediação. Primeiro, deve assumir uma postura não diretiva, mas intervencionista e, sobretudo, trabalhar com a importância do meio cultural e das relações entre indivíduos, a fim de orientar o percurso desenvolvimento. Portanto, o educando deve ser ativo no processo de construção e elaboração dos conceitos e significados que são transmitidos culturalmente. (2007.p.21 e 22).

Outro questionamento exposto, segundo a opinião de cada professor é se o lúdico é uma prática de ensino-aprendizagem importante para o desenvolvimento educacional do aluno. Por meio dessa pergunta as respostas foram obtidas com bastante êxito, ficando evidente que eles sabem da importância que a ludicidade tem no contexto das salas de aula.

De acordo com a professora A, “O lúdico sendo aplicado de forma correta sem dúvidas contribui, pois o aluno/criança além de estar fazendo algo que gosta que é brincar, ainda estar adquirindo conhecimento”. (feminina entrevistada 12/04/2012).

Nessa fala a educadora ressalta que o lúdico tem como ajudar os alunos a aprenderem mais de forma divertida, basta apenas que o professor saiba utilizá-lo de forma apropriada, dinâmica e atrativa.

Sobre essa visão, DOHME diz que: “a tarefa do adulto é escolher qual o jogo adequado, o veículo adequado, para transmitir a mensagem educacional desejada”. (2003, p. 79 e 80). Com isso é importante que o professor saiba o que usar e como utilizar uma determinada metodologia lúdica na sala de aula para que não prejudique o aprendizado do aluno, ele deve ajudar a todos os educandos a melhorar no nível de conhecimentos.

O professor D destaca: “Sim é importante, pois, o aprender se tornará mais prazeroso para a criança”. (masculino entrevistado 14/04/2012). Percebe-se que, quando se introduz a brincadeira a qualquer aspecto, chamará a atenção da criança para o que está sendo trabalhado. WINNICOTT apud MALUF em seus escritos afirma que: “As crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional”. (2007, p. 20).

Nos relatos da professora E, ela diz que: “É muito importante, pois sua contribuição é imensurável, a criança ou aluno da segunda fase sentem prazer em aprender através das atividades lúdicas. É possível aprender brincando”. (feminina entrevistada 14/04/2012). Percebe-se nessa fala, que o brincar e as educações podem caminhar juntas onde um ajuda o outro a capacitar as crianças em meio ao aprender até por que o brinquedo por si só tem a sua contribuição e seus valores no que diz respeito ao aprender.

Nesse sentido MALUF destaca que: “O brincar é a tarefa do dia a dia que nem os pais nem os professores conseguem transmitir”. (2007, p. 21). Em outra passagem a mesma autora menciona: “Todo o aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança, em todas as etapas de sua vida”. (MALUF, 2007, p. 21).

No que se refere a inclusão da metodologia lúdica nas escolas, pode-se dizer que é importante e fundamental, tanto para os professores quanto para os alunos, são formas que favorecem a aprendizagem e proporcionam o gosto pelo aprender por parte dos alunos. A criança está todo lugar nesse meio sempre presencia-se a brincadeira. O brincar é o passatempo preferido de todas as crianças, é a maneira que ela encontra de se sentir livre para fazer o que sente vontade. (SANTOS, 2004).

Todas as informações obtidas na pesquisa enfocam que os alunos gostam mais quando os professores inserem as brincadeiras aos conteúdos. Em relatos a professora A ressalta que: “Sem dúvidas as crianças gostam de brincadeiras, por isso devemos associar os conteúdos, aprendizado a esses jogos ou brincadeiras”. (feminina entrevistada 12/04/2012).

A professora C em sua fala destaca: “Sim as crianças gostam de brincar, mais essas brincadeiras são utilizados em determinados dias, não são todos os dias e nem a aula inteira”. (feminina entrevistada 13/04/2012).

Nesse sentido percebe-se que a ludicidade aqui mencionada funciona apenas em alguns casos e conteúdos. A professora não insere todos os seus conteúdos

com o brincar. Assim, as crianças vão obter mais prazer pelos conteúdos trabalhados com o brincar e ficam menos empolgados quando forem trabalhar com o restante das disciplinas que nelas não estejam presentes as atividades lúdicas na qual envolva certos tipos de brincadeiras.

A fala da educadora E diz o seguinte: “Tenho plena convicção de que os meus alunos gostam de brincadeiras. Isto é perceptível através do prazer da curiosidade que a criança expressa na realização dessas atividades”. (feminina entrevistada 14/04/2012). De acordo com MALUF: “Quando a criança brinca ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de estar desenvolvendo habilidades”. (2007, p. 21). Nesse sentido a criança desenvolve, mas quando brinca.

A aprendizagem dos educandos ocorre de uma melhor maneira com recursos que possam despertar a atenção dos alunos para aquilo que está sendo exposto. E para isso não existe nada melhor do que trabalhar com algo que as crianças tem interesse e gosto.

Quando destaca-se o interesse do aluno está se referindo as brincadeiras que existem de diferentes formas e estilos e que proporcionam duas grandes e importantes funções na vida de uma criança que são: o divertimento e o aprendizado. Para que essas saberes sejam expressos é preciso que a criança seja sempre estimulada por algum adulto seja ele pai, mãe ou professor. Segundo MALUF: “A participação do adulto nas brincadeiras com criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes as regras das brincadeiras”. (2007, p. 30). E isso tem fundamento, considerando que a aula de forma tradicional e a aula com metodologia lúdica tem resultados diferente. O professor deve procurar novas formas de trabalhar os conhecimentos das crianças. Outras compreendem que a ludicidade é uma maneira mais fácil de trabalhar conteúdos.

São pensamentos diferenciados, enquanto existe professores que trabalham só com o lúdico, também existem outros que visam apenas o tradicionalismo, e ainda aqueles que trabalham com as duas formas como é o caso da professora B que diz: “Acredito que uma metodologia favorece a outra. Mentira de quem disser que o tradicional não funciona, só precisa ser dosado, assim como também o lúdico, na medida certa uma vai quebrando o mal que a outra traz. Nas duas então”. (feminina entrevistada 14/04/2012).

Enquanto que o professor D argumenta: “As duas formas são necessária a medida do desenvolvimento de cada criança, umas se desenvolvem melhor com o lúdico e outras com o tradicional”. (masculino entrevistado 14/04/2012).

Esse aspecto que o professor D mencionou durante a entrevista é uma questão de grande importância, pois o professor tende a saber quando usar e com quem usar as metodologias lúdicas ou tradicionais. O papel do professor é algo desafiador por que ele a todo momento tende a estar atento ao nível de aprendizado dos seus alunos, para saber se a metodologia utilizada por ele está correspondendo aos objetivos esperados. Caso isso não esteja ocorrendo o educador terá que buscar outra forma de despertar e proporcionar o aprender à aquele aluno.

No pensamento de HOFFMANN: “refletir seriamente sobre o que se observa para tomar decisões pedagógicas adequadas e diferenciadas em respeito a cada aluno por quem somos responsáveis”. (2005, p. 53). Percebe-se que o professor tende a estar sempre atento a todos os avanços e regressões que os seus alunos possam expressar dentro da sala de aula para que assim o educador possa tomar uma atitude onde transforme esse quadro de regressão em algo satisfatório; e caso o aluno esteja com uma boa evolução na aprendizagem que o mestre possa fazer com que este desenvolva mais os seus saberes e habilidades.

Pode-se ressaltar que a metodologia lúdica é um grande e importante recurso que deve ser utilizado pelos educadores no decorrer de suas aulas, mas é fundamental que o mesmo tenha primeiramente um conhecimento sobre essa metodologia para que este saiba a hora certa e o instrumento certo na hora de trabalhar com seus educandos as necessidades que estes possam ter em termos de conhecimentos e desenvolvimentos de diversos aspectos dentre eles cognitivos e motores.

5. CONCLUSÕES

No decorrer da elaboração deste trabalho, adquiri um amplo e magnífico conceito das formas e possibilidades de se trabalhar o lúdico dentro das escolas. Nesse percurso analisei várias respostas de diferentes profissionais que trabalham nas salas de aulas e que lecionam nas séries iniciais e, percebi que essa temática não é desconhecida pelos educadores, pelo contrário, muitos deles e por que não mencionar que em sua maioria, utilizam desta e recomendam aos demais professores a acrescentarem essa prática em suas aulas.

Essa ampliação de conceitos que adquiri sobre ludicidade, foi resultado também de muitos estudos realizado mediante ao pensamento de vários autores e, estudiosos dessa temática que sem dúvida nenhuma me ajudaram a formular um conceito para minha abordagem de estudo.

Mediante a realização do trabalho de campo ao qual relatei as respostas obtidas por meio das entrevistas efetuadas com professores e com as ideias e pensamentos de diversos teóricos ao qual possuem obras construídas nessa área, apresentando também o meu parecer sobre o que foi ressaltado no decorrer da construção dos capítulos desse trabalho, e contribuições para os professores com o intuito de que os mesmos possam melhorar sua prática de ensino, proporcionando assim aos educandos uma aprendizagem satisfatória, significativa, atrativa e dinâmica onde eles aprendam brincando.

Essa pesquisa teve grande importância para a minha formação enquanto futura Pedagoga e profissional da educação, pois na medida em que construí esse trabalho pude entrar em contato com os diversos problemas que rodeiam o aprendizado e a prática dos professores, e com isso poder me informar sobre diversas maneiras de como contornar diversas situações e obstáculos que sempre se apresentam cotidianamente nas escolas.

Outro ponto chave desse estudo é sobre o grande valor e importância que os jogos e brincadeiras proporcionam mediante ao despertar no que diz respeito a conhecimentos e desenvolvimento das crianças, e que apesar de ser uma temática que hoje é basicamente reconhecida e estar aos poucos conquistando espaço nas instituições de ensino; ainda assim existem professores que resistem a não incrementar a ludicidade em meio a suas aulas.

O que se pode dizer sobre essa resistência é que esses educadores são movidos à prática do ensino tradicional e assim passam a terem medo de inovarem, ou em certos casos têm dificuldades de trabalhar com essas metodologias ao qual sempre envolvem divertimento.

Mediante as respostas obtidas pelos professores na entrevista, observa-se que todos eles concordam que a ludicidade deve fazer parte da prática dos professores e permanecer nas escolas. Com relação ao gostar que as crianças tem pelos jogos e as brincadeiras, pode-se mencionar que basicamente todas as crianças tem uma grande apreciação por jogos, brinquedos e brincadeiras. Portanto trabalhar com o lúdico foi algo extremamente satisfatório, e que me proporcionou com mencionei anteriormente um conhecimento amplo e diversificado, que enriquece o meu aprendizado colaborando do mesmo modo para uma melhoria significativa na educação e aprendizado dos educandos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo. Loyola, 1998.

ANTUNES. C. **Novas maneiras de ensinar, novas formas de aprender**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

CARVALHO, Bernadina Silva de. **Capacitação de alfabetizadores: Teoria e prática**. João Pessoa. Fevereiro de 2006.

COX, Maureen. **Desenho da criança**. São Paulo. Martins Fontes, 2010

CUNHA, Nylse H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo. Maltese, 1994.

DOHME, Vânia. O papel educacional das atividades lúdica. In: DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho dos tijolos amarelos no aprendizado**. Petrópolis, Vozes. 2003.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Dicionário Aurélio Básico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988, p. 214.

JUNIOR, Afonso. **Aprendisagem por meio da ludicidade**. Rio de Janeiro, Sprint. 2005.

KISHIMOTO, Morchina. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cenage learning, 2008.

MALUF, Angela **Cristina Munhoz. Brincar prazer e aprendizado**. Petropolis, RJ: Vozes, 2007.

MAURICIO, Juliana Tavares. **Aprender Brincando: O Lúdico na Aprendizagem**.

MOREJÓN, Kizzi; MUNHÓZ, Maria Alcione; FREITAS, Soraia Napoleão. **O brinquedo na estimulação essencial como suporte para o desenvolvimento da linguagem de crianças com necessidades especiais**. 2000

PEREIRA, Helena Bruna. **Atividades lúdicas nas séries iniciais do ensino fundamental: uma forma de educar**. 2010. fls. 46. Monografia. Graduado em Pedagogia – UFCG, Campus Cajazeiras.

PINTO, Marly Rondan. **Formação e aprendizagem no espaço lúdico**. São Paulo, Arte & Ciência, 2003.

PROEJA. **Apostila para capacitação de professores**, 1º segmento 1ª à 4ª série. Bayex: 2004.

REGO, Lúcia Lins Browne. **Literatura infantil: uma nova perspectiva da alfabetização na pré-escola.** São Paulo, FTD, 1995.

ROJAS, Jucimara. **Jogos , brinquedos e brincadeiras: a linguagem lúdica formativa na cultura da criança.** Campo Grande: UFMS, 2007.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis, RJ. Vozes, 1997.

ANEXOS



UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO: PEDAGOGIA
DISCIPLINA: PESQUISA EM EDUCAÇÃO
PROFESSORA: DR^a PIEDADE LINO VIDEIRA

**QUESTIONÁRIO SOBRE: AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE PARA O
DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E ESCRITA DAS CRIANÇAS NOS
ANOS INICIAIS**

1. Nome

Completo: _____

Formação Profissional:

Experiência Profissional:

Turno: _____

Ano: _____

Quantidade de alunos matriculados: _____

Faixa Etária: _____

Meninos ()

Meninas ()

2. Você trabalha com o lúdico na sua prática de ensino?

Sim ()

Não ()

3. Qual o seu entendimento sobre a prática da ludicidade escolar?

4. Quais os métodos do lúdico utilizado por você em sala de aula?

5. Você se preocupa em analisar as atividades lúdicas trabalhadas em sala de aula?

6. Qual a importância de trabalhar o lúdico na aprendizagem escolar?

7. Em sua opinião o lúdico é uma prática de ensino-aprendizagem importante para o desempenho educacional dos alunos?

8. Os professores da educação infantil devem incluir na sua metodologia pedagógica a prática da ludicidade? Sim () Não ().

9. Quais os recursos que a escola oferece para trabalhar a ludicidade com os alunos?

10. Que resultados você tem trabalhando com as atividades lúdicas com os alunos?

11. Você acha que seus alunos gostam de brincadeiras e jogos?

12. Você acha que seus alunos aprendem melhor quando você utiliza a metodologia lúdica ou da forma tradicional?



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

1. INFORMAÇÕES A(O) PARTICIPANTE

1.1. Este Termo de Consentimento Livre e Esclarecido visa a atender às exigências da Resolução 196/96 do Conselho Nacional de Educação, que, no Brasil, regulamenta a pesquisa envolvendo seres humanos. Seu principal objetivo é assegurar e preservar os direitos dos participantes de pesquisa.

1.2. Atendendo à referida Resolução, este Termo contém informações acerca do projeto de pesquisa e seu responsável abaixo mencionado. De pleno direito, o(a) participante deverá tomar conhecimento do teor do projeto para que possa, de modo esclarecido e livre de quaisquer imposições, decidir por sua inclusão, através de sua assinatura ao final do termo, ficando de posse de uma de suas vias, e a outra, de posse do pesquisador.

1.3. Quando se tratar de participante que seja impossibilitado de assinar, no caso de não-alfabetizado, cabe ao pesquisador, na presença de testemunha, fazer a leitura do termo, de forma clara e pausada, repetindo-a, se necessário for, respeitando a condição social, econômica, cultural e intelectual do participante, que, neste caso, deixará sua impressão

datiloscópica (marca de seu polegar) na parte final do termo, além de recolher a assinatura da testemunha.

1.4.O participante legalmente incapaz, deve ser representado por seu respectivo responsável, e, no caso de sua ausência, por um representante legalmente constituído pelo Estado, e que possa defender seus direitos, assinando o termo.

2. IDENTIFICAÇÃO

2.1 Título do Projeto de Pesquisa: As contribuições da ludicidade para o desenvolvimento da leitura e escrita das crianças nos anos iniciais.

2.2 Nome do pesquisador Responsável: Joelma Ramalho Rolim

2.3 Instituição proponente: Universidade Federal de Campina Grande-UFCG / Centro de Formação de Professores-CFP / Unidade Acadêmica de Educação-UAE – Campus de Cajazeiras/PB, situada na Rua Sérgio Moreira de Figueiredo, S/N – Casas Populares, telefone: (83) Cajazeiras/PB.

2.5 Finalidade: Trata-se de um projeto de pesquisa para investigar a prática da ludicidade em um a determinada sala de aula da educação infantil da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Alzira Ferreira Lima Mota, localizada na cidade de Santa Helena/PB.

3. INFORMAÇÕES ACERCA DO PROJETO DE PESQUISA:

3.1 Justificativa: Este projeto de pesquisa cujo tema destaca “as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento da leitura e escrita das crianças nos anos iniciais”, tem como finalidade analisar as estratégias metodológicas utilizadas pelos professores em sala de aula e suas implicações na motivação e no interesse do aluno pela leitura e escrita.

Em geral sabe-se da importância que a educação tem na vida dos seres humanos, sendo assim, esse projeto tem como fundamento analisar quais as melhores formas de transmitir conhecimentos para as crianças nos anos iniciais.

3.2 Objetivos:

3.2.1 Objetivo Geral:

- Perceber a importância da ludicidade nas atividades desenvolvidas pelos professores nas salas de aula dos anos iniciais.

3.2.2 Objetivos Específicos:

- Descrever as metodologias utilizadas pelos professores em sala de aula que desperte o interesse da criança;
- Apresentar e analisar as implicações da ludicidade no desenvolvimento escolar dos alunos;
- Verificar no âmbito escolar os conteúdos que estejam de acordo com a realidade e as necessidades que se encontram os alunos.

3.3 Benefícios esperados:

Busca-se contribuir a partir do lúdico a aprendizagem dos alunos na educação infantil seja mais reflexiva, alegre, descontraída, através do ato de brincar, com o objetivo de fazer as crianças aprenderem brincando. As atividades lúdicas possam contribuir para os professores uma nova metodologia pedagógica de ensino para seus alunos como também a valorização de um melhor trabalho como educador infantil a partir do lúdico trabalhado em sala de aula, investigando e refletindo o que a ludicidade tem de importante e significativo para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças na educação infantil.

4. GARANTIAS A(O) PARTICIPANTE DE PESQUISA

4.1 Garantia de esclarecimentos, antes e durante o curso da pesquisa, sobre a metodologia e procedimentos da mesma.

4.2 Liberdade de se recusar a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem penalização alguma e sem prejuízo **ao seu cuidado ou assistência** (caso o voluntário esteja recebendo cuidado ou assistência no âmbito da instituição onde está sendo realizada a pesquisa).

4.3 Garantia de que receberá assistência especializada a qualquer eventual necessidade resultante do(s) procedimento(s) de pesquisa, seja essa

necessidade, imediata ou tardia. (informar quem se responsabiliza, que tipo, como e por quem será oferecida a assistência).

4.4 Garantia do sigilo que assegure a privacidade do(a) participante quanto aos dados confidenciais envolvidos na pesquisa, e anonimato, visando preservar a integridade de seu nome e dos seus.

4.5 Garantia de que receberá retorno dos resultados da pesquisa e de sua publicação para fins acadêmicos e científicos, e que os dados coletados serão arquivados e ficarão sob a guarda do pesquisador, estando acessível a(o) participante quando desejar.

4.6 Garantia de que não terá nenhum ônus com o projeto, que será totalmente custeado pelo pesquisador e/ou patrocinador, e/ou instituição, e que será ressarcido de despesas decorrentes do projeto de pesquisa, como deslocamento, afastamento das atividades e/ou do trabalho, hospedagem, alimentação, bem como será indenizado por eventuais danos diretamente resultantes da pesquisa a curto, a médio ou longo prazo.

4.7 Garantia de que poderá buscar informações junto ao pesquisador responsável, que estará acessível para esclarecimentos e/ou dúvidas acerca do andamento, conclusão e publicação dos resultados, bem como, de que poderá buscar informações junto a UFCG... CEP: 58900-000, Cajazeiras – PB, que avaliou o trabalho e aprovou o Termo ora apresentado, ou a outras instâncias que podem esclarecer e defender seus direitos, caso manifeste esse desejo.

5. CONTATO(S) DISPONIBILIZADO(S) PELO(S) PESQUISADOR(ES)

Nome da/o pesquisadora/or: Joelma Ramalho Rolim

5.1. Ciente da importância da participação do voluntário, o agradece por permitir sua inclusão no acima referido projeto de pesquisa;

5.2. Se compromete, reiteradamente, a cumprir a resolução 196/96, e prometem zelar fielmente pelo que neste termo ficou acordado;

5.3. Como prova de compromisso, disponibiliza seus dados para contato ao participante:

Dados completos da/o pesquisadora/or:

Nome: Joelma Ramalho Rolim.

Endereço: RUA PEDRO MUNIZ DE BRITO. Nº 172.

BAIRRO CENTRO

CEP: 58925-000

SANTA HELENA /PB

6. CONSENTIMENTO PÓS-INFORMADO

Após obter as informações e esclarecimentos sobre o referido projeto de pesquisa e, estando de acordo com o teor desse termo, o (a) participante ou seu representante (no caso de legalmente incapaz), o assina, recebendo uma via, consentindo sua inclusão no protocolo de pesquisa, de forma livre e gratuita. A outra via do termo fica reservada ao pesquisador, que também assina esse documento.

Município de Santa Helena/PB, _____ de outubro de 2011.

Nome do Participante ou Responsável Legal

Assinatura do Participante ou Responsável Legal

CPF: _____

Assinatura do Pesquisador Responsável

CPF: _____