



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

ADRIANA DE SOUSA ARAÚJO

**A LUDICIDADE DO APRENDER
NA COMPREENSÃO DE ALUNOS
DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

CAJAZEIRAS/PB

2010

ADRIANA DE SOUSA ARAÚJO

**A LUDICIDADE DO APRENDER
NA COMPREENSÃO DE ALUNOS
DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho de conclusão apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Zildene Francisca Pereira

CAJAZEIRAS/PB

2010



A6591 Araújo, Adriana de Sousa.
A ludicidade do aprender na compreensão de alunos do 2º ano do ensino fundamental I / Adriana de Sousa Araújo.- Cajazeiras, 2010.
35f.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) Universidade Federal de Campina Grande, Centro de Formação de Professores, 2010.
Contém Bibliografia.
Não disponível em CD.

1. Ludicidade. 2. Atividades lúdicas. 3. Jogos e brincadeiras. 4. Aprendizagem através de jogos. I. Pereira, Zildene Francisca. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

Durante o período de formação, na universidade, me foram apresentados vários obstáculos, mas hoje sei que todos os acontecimentos ocorreram no momento certo, pois antes não acreditava que tinha capacidade de realizar um trabalho árduo e difícil que é a escrita de uma monografia. Assim, Deus entrou em minha vida me dando força e sabedoria para enfrentar toda e qualquer dificuldade, me mostrando que "tudo posso naquele que me fortalece".

Portanto, a Deus, fonte de todas as realizações é que dedico todos esses anos de trabalho, estudo, por me conceder mais essa realização.

UNIVERSIDADE FEDERAL
DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
BIBLIOTECA SETORIAL
CAJAZEIRAS - PARAÍBA

Com amor, DEDICO!

AGRADECIMENTOS

A Deus, o profundo agradecimento, pela força e sabedoria que me destes, e por me fazer entender que tudo chega até nós no momento exato;

Aos meus pais que sempre me orientaram a seguir o caminho certo, nunca me deixaram desistir, seguiram sempre confiantes em mim e estiveram presentes em todos os momentos;

À minha filha, que é a razão do meu viver e que me faz feliz;

Ao meu esposo que sempre me deu a força necessária para seguir confiante e pela compreensão nos momentos de ausência;

Às minhas irmãs que estiveram sempre prontas a me ajudar;

À orientadora, Zildene Pereira, agradeço pela dedicação e paciência em entender as dificuldades que enfrentei para cumprir com os trabalhos, por sempre ter confiado em mim sem impor dificuldades durante a realização deste trabalho;

Aos amigos e amigas que estiveram sempre prontas a me ouvir, apoiar e ajudar no que fosse preciso e, principalmente, me oferecendo palavras de confiança e perseverança;

A todos os professores, a quem devo grande parte dos conhecimentos adquiridos durante a formação acadêmica.

UNIVERSIDADE FEDERAL
DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
BIBLIOTECA SETORIAL
CAJAZEIRAS - PARAIBA

Brinquedo é tudo o que a criança utiliza como passaporte para o reino mágico da brincadeira. Pode ser uma folha caída da árvore, pedrinhas achadas no chão, um pedaço de barbante, sementinhas que o vento esparrama pelos campos, papéis usados, um pano qualquer, latas velhas, tampinhas de garrafas, etc. (VELASCO, 1996, p. 49).

RESUMO

Com a intenção de mostrarmos a importância das atividades lúdicas para a aprendizagem escolar de crianças do 2º ano de Ensino Fundamental I, de uma Escola Pública Estadual de São José da Lagoa Tapada/PB, é que este trabalho de monografia teve como foco entendermos se é possível que o processo ensino-aprendizagem ocorra a partir de jogos e brincadeiras. Para responder a este questionamento elaboramos os objetivos: analisar como os jogos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento da aprendizagem de crianças; identificar atividades lúdicas que despertam o interesse e a criatividade de crianças e refletir de que maneira os jogos e brincadeiras favorecem o processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita. Para a realização desta pesquisa conversamos com cinco participantes através de entrevista semiestruturada. Adotamos como referencial teórico os estudos de Dohme (2003); Marly Pinto (2003); Velasco (1996), dentre outros. A partir do estudo inicial para a elaboração do referencial teórico é que organizamos a monografia da seguinte forma: no I capítulo apresentamos uma discussão teórica voltada para a compreensão do lúdico como ferramenta a mais para o processo ensino-aprendizagem escolar. No II temos os Procedimentos Metodológicos no qual trazemos a relevância do tema, a escolha do campo e dos participantes da pesquisa, os instrumentos para a realização da coleta de dados: entrevista semiestruturada e observação da prática docente. No III capítulo, trazemos as falas dos participantes referentes aos questionamos realizados durante a entrevista. Finalizamos esta pesquisa concluindo que a escola não dispõe de práticas educativas que apresentem o lúdico como subsídio para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, mas que se estes recursos forem considerados como um instrumento a mais da prática educativa poderemos ensinar-aprender com mais dedicação e vontade, sem autoritarismos ou imposições de conteúdos sistematizados.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico. Alunos. Professores. Ensino-aprendizagem.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1 O LÚDICO PARA O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM.....	11
1.1 HISTORICIZAÇÃO DO BRINCAR E DO BRINQUEDO.....	11
1.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE O LÚDICO.....	13
1.3 APRENDER ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS.....	18
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	21
2.1 ESCOLHA DO CAMPO DE PESQUISA.....	22
2.2 ESCOLHA DOS SUJEITOS DA PESQUISA.....	22
2.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA.....	23
3 ANÁLISE DOS DADOS.....	25
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS.....	34
APÊNDICE A.....	35

INTRODUÇÃO

O trabalho com o lúdico vem ganhando espaço nas salas de aula de Educação Infantil e Ensino Fundamental, exigindo dos professores um trabalho inovador que possibilite o desenvolvimento do pensamento e da criatividade. Mas, ao deparar-me com a realidade de uma escola Estadual de Ensino Fundamental percebi a dificuldade para se trabalhar com a ludicidade, pois as atividades são aboradas apenas através do método tradicional de ensino.

De acordo com as observações realizadas durante um ano, onde exerci a função de supervisora, percebi a necessidade de desenvolver um trabalho com atividades lúdicas, visto que o trabalho com o lúdico desenvolvido com as crianças na referida escola, ainda é desenvolvido de forma mecânica. Os principais instrumentos de trabalho dos professores são o quadro e o giz, até mesmo para as crianças de 1º e 2º ano, tomando, assim, as aulas cansativas e repetitivas, deixando-as desestimuladas a frequentarem a escola. Dessa forma, os professores estão sempre em busca de justificativas, dizendo que os brinquedos são caros, e que o governo não disponibiliza tais recursos, permanecendo, assim, com a utilização dos métodos tradicionais.

Fundamentada nessas informações, propusemo-nos a desenvolver uma pesquisa abordando a ludicidade do aprender na compreensão de anos do 2º ano do Ensino Fundamental I, por entendermos que é nessa turma que encontramos crianças carentes de atenção, de afeto e oportunidades para brincar, pois ao tempo em que poderiam estar brincando, estão ajudando os pais nos trabalhos domésticos, ou em muitos casos os pais os matriculam no reforço escolar em horário oposto ao da escola.

Considerando esses aspectos, é que percebo a preocupação em inserir jogos e brincadeiras no ambiente escolar, a fim de proporcionar a essas crianças momentos de alegria e lazer, tornando as aulas mais atrativas, livres dos medos e das frustrações. Quanto a isso poderemos questionar: É possível que o processo ensino-aprendizagem ocorra a partir de jogos e brincadeiras?

Tentando responder essa questão, objetivamos analisar como os jogos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento da aprendizagem de crianças. Nesse sentido, buscamos identificar atividades lúdicas que despertam o interesse e a criatividade de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental, e assim, refletir de que maneira os jogos e brincadeiras favorecem o processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita.

Entendemos que o trabalho com a ludicidade vem nos mostrar que educar não se limita apenas à transmissão de informações, mas sim deve oportunizar a construção dos conhecimentos a partir de diferentes metodologias utilizadas em sala de aula, proporcionando as crianças uma aprendizagem significativa.

Concebemos que através dos jogos e brincadeiras as crianças poderão se desenvolver fisicamente, socialmente e intelectualmente. A aplicação das atividades lúdicas ao contexto escolar favorece o desenvolvimento de valores importantes como: a cooperação, o companheirismo ao se trabalhar em grupo, e a autodescoberta, o que possibilita identificar os limites, medos e frustrações de cada criança e assim proporciona momentos de sonhos que para alguns, pareçam impossíveis. Nesse sentido, para Velasco (1996, p. 78): "a criança quando brinca a vontade, tem maiores possibilidades de se tornar um adulto equilibrado consciente e afetuoso".

O que podemos refletir é que hes oferecendo a motivação necessária para participar ativamente do processo ensino-aprendizagem a criança desenvolverá novas habilidades para trabalhar em grupo, seu senso crítico e, também, a confiança em si mesma.

Nessa direção, a presente monografia está dividida em três capítulos: no primeiro apresento uma discussão teórica voltada para a compreensão da importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagem. No segundo destaco o procedimento metodológico a partir da relevância do tema retomando a problemática e objetivos da pesquisa. Em seguida aponto os critérios de escolha do campo de pesquisa, a escolha dos sujeitos e os instrumentos utilizados para a coleta dos dados: entrevista semi-estruturada e observações da sala de aula.

No terceiro capítulo, relato as falas dos educandos referentes à entrevista, mediando com a discussão teórica estudada. Este é, a meu ver, um dos momentos mais ricos da escrita da monografia, pois possibilita o entendimento da problemática a que nos propomos responder.

1 O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

Lembro-me que na minha infância meus pais não tinham condições financeiras de comprar brinquedos, mas isso não servia de obstáculo para a brincadeira. De imediato meus pais improvisavam bonecas de sabugo de milho e de retalho de pano e construíam, ainda, miniaturas de móveis de madeira. Eu construía móveis de barro enquanto os outros não estavam prontos, inventava bola de saco plástico, entre outros. Nada era motivo para chorar porque não tinha brinquedo para brincar, pelo contrário, a brincadeira era ainda mais divertida, pois era utilizada a criatividade para construir os brinquedos que desejassemos. Nesse sentido é possível entender que:

Muitos brinquedos surgiram dessa criativa cumplicidade. De um lado o espírito infantil, buscando/desenvolvendo, a seu modo, formas de expressão, exploração, manipulação, socialização, diversão, projeção, verbalização, locomoção e prazer. De outro, a habilidade artesanal, transformando madeiras, metais ou argila em objetos aos quais as crianças deram a função lúdica (VELASCO, 1996, p. 50).

Isso referenda que os brinquedos foram se adequando aos contextos históricos das sociedades em suas épocas distintas, o que sugere uma reflexão mais aprofundada sobre a história do brincar e do brinquedo.

1.1 BREVE HISTORICIZAÇÃO DO BRINCAR E DO BRINQUEDO

O brincar é uma atividade que surge desde os primórdios da civilização. Em algumas ocasiões as crianças participavam das festividades junto com os adultos. Mas havia espaços onde, sem a supervisão do adulto, as crianças socializavam-se com outras para desenvolverem diversas brincadeiras e jogos. “Naquela época a brincadeira era considerada um elemento da cultura do riso, do folclore e do carnaval” (VELASCO, 1996, p. 41). Então, a brincadeira era considerada, dessa

forma, pela sua representação de vida, uma forma de participação socialmente coletiva.

Mais tarde, com o surgimento da sociedade industrial moderna e da sociedade burguesa, vieram as exigências do mercado de trabalho para os adultos. Dessa forma se fez necessário separar o mundo do adulto, do mundo de fantasias das crianças, onde as atividades lúdicas seriam utilizadas como “instrumento de aprendizagem”, pois: “O brincar transformou-se no trabalho infantil. A infância tornou-se ‘educável’, sendo que o objetivo básico dos pedagogos dentro das instituições e da família era o de criar um novo homem”. (VELASCO, 1996, p. 41).

As mudanças continuavam de acordo com o crescimento das grandes cidades, onde não era mais possível uma criança reunir-se com os amigos numa praça para desenvolverem atividades lúdicas, pois a violência contra crianças rondam por toda parte. Com os avanços tecnológicos, o surgimento da TV, dos computadores, vídeo games, fez com que o brincar e o brinquedo perdessem a sua essência, mas é necessário pontuarmos que cabe “[...] a cada adulto estar preocupado com o resgate do espaço do tempo e da naturalidade do brincar infantil” (VELASCO, 1996, p. 43).

Por volta de 2000 a.C, foram encontrados registros em tumbas de possíveis brinquedos que foram utilizados naquela época, demonstrando que:

Crianças da antiguidade, na Grécia, já brincavam com chocalhos de argila recheados de pedrinhas. Em Roma divertiam-se com carrinhos de duas rodas imitando os guerreiros, cavalinhos construídos de madeira e pequenas réplicas de animais e soldados. (VELASCO, 1996, p. 49).

Posteriormente, com o avanço das civilizações, aos poucos os trabalhos manuais foram sendo substituídos pelas máquinas, tornando os brinquedos cada vez mais sofisticados e o que vimos é que “a uma crescente industrialização contrapõe-se, entretanto a atividade dos artesões” (VELASCO, 1996, p.51). Assim o brincar foi perdendo sua essência, pois para promover uma brincadeira já encontramos tudo pronto e, em muitos casos, algumas crianças não se reúnem mais para criar seus próprios brinquedos.

1.2 CONSIDERAÇÕES SOBRE O LÚDICO

O brinquedo sendo o suporte da brincadeira precisa e pode ser também o suporte para a imaginação e criatividade, pois temos que orientar as crianças a tornarem o inédito viável, não deixar de desenvolver uma atividade porque não tem habilidade para construir um brinquedo ou não tem o material necessário. Tudo é possível quando se busca com determinação. Segundo Velasco das mãos das crianças poderão sair “[...] pipas, cata-ventos, carrinhos, bonecas, marionetes, pernas de pau e tantos outros que constituem um importante acervo da cultura popular (1996, p. 51)

Quando a criança cria, desperta em si o afeto pelo objeto, pela pessoa a qual acompanha dando-lhe, assim, confiança para se relacionar com as pessoas e se expressar quanto os seus sentimentos diferenciados.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* que significa brincar. E por sua vez estão incluídos nesse brincar os jogos, brinquedos, enfim, todas as atividades que se caracterizem pelo prazer, criatividade e espontaneidade.

Essas atividades, por sua vez, devem possibilitar a produção do conhecimento, conforme defende Dohme (2003, p.15) ao colocar que:

As atividades lúdicas podem permitir o desabrochar da afetividade. O ambiente descontraído, a atividade prazerosa, a oportunidade de conhecer e valorizar o próximo tendem a criar um clima de compreensão e de amor.

Essa afetividade destacada pela autora é estimulada através da vivência estabelecida entre o educador e a criança, e a ludicidade servirá de ponte para influenciar esse vínculo. Por esse motivo faz-se necessário o resgate do brincar, principalmente nas diferentes metodologias utilizadas em sala de aula pelo professor, propiciando às crianças o verdadeiro prazer de aprender. Fazendo esse resgate Masciole diz que:

O direito de brincar se apresenta como um dos direitos da cidadania, da mesma forma que o direito à cultura, à arte, ao esporte e ao lazer,

mas sabemos que hoje muitas crianças encontram-se desprovidas desse direito e privadas da própria infância (2006, p.106)

Mas, o que se constata é que as crianças se encontram privadas de tais direitos, por estarem sobrecarregadas de obrigações. Em muitas escolas, as aulas são repletas de autoritarismo, se assegurando apenas à transmissão de informações repassadas mecanicamente, a criança passa a não ter direito de se colocar para expressar suas idéias. Para colaborar com tais ações, Masciole (2006, p.107) pontua que:

O mundo moderno vem nos desapropriando das atividades lúdicas, trazendo intrinsecamente um caráter cada vez mais centrado nas idéias de trabalho, produção e seriedade, a ponto de nos sentirmos culpados quando temos um tempo livre ou destinado ao lazer e a diversão.

Tais idéias permitem afirmar que a criança é instruída precocemente a uma profissão, que nem sabe se irá realmente exercer por gostar ou por influência de seus familiares. Então, seus pais preenchem o dia-a-dia de seus filhos com compromissos, tendo, muitas vezes, que renunciar o seu momento de diversão com seus amigos. Nessa perspectiva Velasco (1996, p.45) afirma que existem:

[...] duas questões muito importantes: o tempo e o espaço de brincar. As crianças cada dia tem menos tempo para brincar, pois os pais as matriculam no maior número possível de atividades. Como consequência elas são vítimas de stress bem cedo. E as cidades estão engolindo o espaço do brincar e do brinquedo. Os jardins de infância são cada vez menos jardins e cada vez mais escolas.

Em algumas famílias que apresentam melhores condições financeiras, esse tempo é preenchido com reforço escolar, curso de informática, aula de inglês, dentre outros. Mas, nas famílias com menor poder aquisitivo, as crianças são, muitas vezes, obrigadas, pela necessidade, a trabalharem desde cedo seja nas ruas, ou no roçado para ajudar no orçamento da família. Segundo Marcioli (2006, p.108):

Independentemente de classe social, todas as crianças sentem a necessidade de brincar e desenvolver atividades gostosas, prazerosas. Assim é fundamental que se assegure a criança uma vivencia intensa do caráter lúdico.

É importante destacar que a escola tem um papel fundamental que é garantir esse espaço, para que seja resgatada a infância de cada criança, pois se

eles enfrentam tantas dificuldades para sobreviverem é preciso que a escola contribua para que a infância dessas crianças seja cheia de sonhos e alegrias, assegurando-lhes o direito que é seu o de brincar. Assim, segundo Dohme (2003, p.93): "O convívio com a fantasia proporcionado pelas atividades lúdicas leva a criança a construir uma cultura própria, que vem a ser o produto da interpretação das propostas culturais fornecidas pela sociedade de adultos.

Nas instituições escolares estão presentes crianças com culturas distintas, as quais trazem consigo vivências e experiências que devem ser respeitadas. É importante que essas vivências sejam socializadas com as outras crianças e, assim, deixar a brincadeira fluir naturalmente através de brinquedos e brincadeiras populares, fazendo com que as crianças observem que brincar com brinquedos artesanais é tão divertido quanto brincar com vídeo-game, jogos de computador entre outros. Ou seja:

Assim, a inserção do lúdico no processo ensino-aprendizagem escolar, além de ajudar no desenvolvimento intelectual das crianças, contribui, ainda, nas relações afetivas a partir de trabalhos realizados em grupo maiores e menores, desenvolve atitudes de respeito com o próximo.

Nesse sentido, de acordo com Dohme (2003, p.114):

Normalmente utiliza-se o lúdico porque dá prazer e, por isso, é bem recebido pela criança. Esta situação pode dar uma sensação de estar em oposição a uma situação séria de aprendizado. Mas, pelo contrário a situação de dar prazer e alegria colabora com o processo educacional porque coloca o aluno em uma situação de boa receptividade.

Assim, o conteúdo sistematizado é trabalhado de forma divertida e que agrada a criança, ele fica marcado na memória e será um forte aliado do processo ensino-aprendizagem. Mesmo assim, não deixa de ser uma situação séria, pois tudo que o educador fizer estará voltado para o aprendizado significativo do aluno. Sob esta ótica:

O educador precisa conhecer o seu aluno e valorizar as habilidades que ele possui criando oportunidades para que ele possa desenvolvê-las, potencializá-las e harmonizá-las ao seu projeto de vida. E isto irá influenciar muito no que e como o aluno irá aprender (DOHME, 2003, p.114).

Dessa forma, o educador tem um papel fundamental para a concretização de um trabalho diferenciado do que temos habitualmente, em diferentes escolas, pois caberá a ele a tarefa de selecionar quais atividades estão de acordo com a faixa etária da criança. Dessa forma, não correrá o risco de propor atividades consideradas fáceis tornando as crianças desestimuladas a cumprirem o objetivo final da brincadeira. Tudo tem que ser elaborado de acordo com o nível de conhecimento das crianças.

Mediante essa compreensão é necessário que o educador faça um resgate da sua infância, colocando-se no lugar da criança, permitindo assim que com essas vivências lúdicas seja resgatada também sua sensibilidade. Assim talvez surja um novo educador, cheio de criatividade, imaginação, afeto e respeito para com suas crianças, e assim saberá que é “nesse momento que a valorização da pessoa é um dos elementos capazes de estimular o aluno a aprender, a crescer” (MARLY PINTO, 2003, p.29).

A valorização é a melhor forma de estimular o progresso da criança em qualquer que seja a atividade haja vista que a criança perceberá que está contribuindo no trabalho. Por isso, Marly Pinto (2003, p.31), deixa claro que: “Devemos valorizar o trabalho da criança, estimular para que ultrapasse seus próprios limites, mas nunca pôr meio de mensagens ‘tortas’, difíceis de interpretar e sob pressão. As mensagens devem ser transparentes, diretas que façam a criança crescer”.

Para a autora o educador deve ser claro com suas mensagens, e principalmente não deixar transparecer mensagens negativas, através de expressões ou até mesmo de palavras indiretas, pois a criança tem um grande poder de percepção. Esse tipo de atitude é vista como violência psicológica, onde o educador acaba rotulando suas crianças de acordo com seus comportamentos. Segundo Velasco (1996, p.43):

A criança que brinca, portanto vive a sua infância, tornar-se-á um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, suportará muito melhor as pressões das responsabilidades adultas e terá a maior criatividade para solucionar os problemas que lhe surgirem.

A criança que é privada desse direito por algum motivo, quer seja de saúde ou financeira, poderá ter dificuldades em se relacionar com outras pessoas no desenvolvimento de trabalhos em grupo, no seu poder de raciocínio, na sua autonomia para assim expressar-se. É pensando nesses transtornos que é proposto resgatar esse espaço lúdico dentro das escolas, "pois, a criança, nesse espaço, tem a possibilidade de exercitar quase todas as competências exigidas para viver em nossa sociedade" (MARLY PINTO, 2003, p.61).

Considerando o lúdico um método prático e divertido do qual pode ser utilizado no desenvolvimento das atividades é possível dizermos que ele pode proporcionar grandes desempenhos nos alunos, na aquisição da leitura e da escrita, a partir de contação de histórias, com a utilização do livro paradidático, dramatizações feitas pelos próprios alunos e também através de ilustrações. Referindo-se a esse assunto Dohme (2003, p.45) afirma que:

Aquele que se prepara para contar uma história deverá se preocupar em entender qual o seu valor educacional, isto é como a narrativa se presta a desenvolver elementos como a criatividade, imaginação e senso crítico, e se preocupar também com quais valores ela trabalha. Isto auxiliará a dar a ênfase adequada às passagens que permitam que esses elementos se desenvolvam. Às vezes, pode acontecer que a história tenha uma boa mensagem, mas isto passa despercebido pelo contador, assim ele não registra adequadamente passagens que irão possibilitar que a mensagem final tenha significado.

Para isso, é importante que o educador primeiramente faça uma leitura prévia da história, identificando os elementos que merecem destaque e só então fazer as adaptações necessárias e a seleção de instrumentos que possam enriquecer a narrativa. Para um professor criativo existem diversas formas que podem auxiliar no envolvimento dos alunos com a história, e também facilitar seu entendimento. Quer dizer:

Para contar uma história pode-se usar alguns recursos auxiliares que irão enriquecê-la, aumentar o interesse das crianças, além de colocá-las em contato com diversos tipos de manifestações artísticas, usando de representação dos personagens em pequenos teatros, como no uso dos fantoches, dedoches, marionetes ou sombras ou bonecos, como os 'bocões', que são bonecos grandes manuseados pelo contador ou, ao contrário, pequenos bonecos que vivem a história em maquetes. (DOHME, 2003, p.46)

Não há dúvidas de que, a utilização desses recursos, envolverá os alunos de maneira convidativa para que possam participar de forma efetiva na contação de histórias, fazendo-os embarcar num mundo de sonhos e fantasia. Mas, para os educadores que não dispõem de todos esses recursos, é preciso apenas que eles tenham um livro paradidático, criatividade para ousar na história fazendo as adaptações necessárias e se possível, levando-o para a realidade dos alunos utilizando uma linguagem de fácil compreensão, despertando o envolvimento de todos. Com isso proporcionaremos a essas crianças o interesse em desenvolver a leitura e a escrita, pois elas terão a curiosidade de conhecer várias outras histórias existentes no seu universo infantil, e possivelmente escreverem sua própria história.

1.3 APRENDER ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos e brincadeiras estão presentes em todas as fases da vida do ser humano, pois durante sua infância eles se apresentam como instrumentos que nos fazem felizes, sem preocupações e sofrimentos, porque através destes embarcamos no mundo da fantasia.

Quando nos tornamos adultos, educadores e pais é importante fazermos um resgate da nossa infância, e assim, contribuir para que nossas crianças tenham uma infância cheia de significados, contemplando os jogos e brincadeiras como veículo para o processo de ensino-aprendizagem. Quanto à definição de jogos e brincadeiras, Marly Pinto (2003, p.41) esclarece que:

Os jogos diferem dos brinquedos no que diz respeito às regras preexistentes e certas habilidades são indispensáveis [...] brinquedo é qualquer objeto usado para brincar. O jogo é uma brincadeira com regras preestabelecidas e que exige certas habilidades do jogador. A brincadeira é o brinquedo em ação e a brincadeira nem sempre exige um objeto-brinquedo para acontecer como as cirandas (2003, p.41).

Tanto o jogo, quanto a brincadeira desenvolvem habilidades indispensáveis no desenvolvimento do ser humano. Tais como: percepção, concentração, socialização, desenvolver competência e, principalmente, o da imaginação em que a

criança entra no mundo do faz- de- conta. E assim, Marly Pinto continua argumentando quando diz que a

A criança é que dá vida ao brinquedo e pode transformar, como num conto de fadas, uma abóbora numa carruagem, uma vassoura num veloz cavalo; uma panela vira um chapéu... E, muitas vezes, basta saber da existência do brinquedo para apropriar-se dele e usá-lo: tocar violão sem ter o violão, tirar fotografia sem ter a máquina ou atirar com um revólver imaginário (2003, p.42).

São totalmente notórias essas possibilidades, mas isso é possível não apenas com um objeto de manipulação em forma de brinquedo, mas também nas brincadeiras conduzidas através de cantigas de rodas e nas músicas dramatizadas com as crianças se colocando como personagens das músicas e histórias. De acordo com Velasco podemos compreender que a

[...] realidade infantil é constituída a partir da magia. O jogo, as brincadeiras e o faz-de-conta para as crianças são como os sonhos para os adultos. Isso que a criança brinca é coisa séria, é como a criança constrói a si mesma, a sua identidade e o mundo que a rodeia. Ela precisa de espaço e tempo para esse crescer(1996,p.21).

Muitas brincadeiras conduzidas pelas crianças são reflexos de suas experiências vivenciadas no contexto em que vivem, ou seja, tudo o que ela presencia no dia-a-dia seja de violência, as relações de amizade, companheirismo, refletem em suas ações e podem ser determinantes no seu futuro. Dessa forma, Marly Pinto faz-nos refletir ao dizer que

No brincar a criança interpreta papéis, aqueles que fazem parte do seu cotidiano. [...] A criança que vive ameaçada, que é espancada vai certamente também espancar outras crianças, vai espancar os animais, os brinquedos ou... vai criar algum tipo de jogo para entender porque fazem aquilo (2003,p.44).

Se o educador estiver atento descobrirá a partir dos jogos e brincadeiras vivenciados em sala de aula os problemas de cada criança, pois em todas as ações os seus problemas serão transparentes no seu modo de falar com seus colegas a escolha do tipo de brincadeira. Caberá ao educador, lhes propiciar momentos de atenção, respeito, colaboração, dessa forma, oferecendo lhes a vivência oposta da que é oferecida em casa e ou até mesmo na comunidade a qual fazem parte, isso de maneira divertida e agradável, utilizando brincadeiras populares.

Os jogos e brincadeiras populares são atividades passadas de geração a geração, sendo algumas modificadas de acordo com a região, outros preservam sua origem, e normalmente as crianças aprendem com alguém da família ou com amigos.

Os jogos populares são também denominados de jogos tradicionais, podendo ser praticados tanto por adultos como por crianças, principalmente por aquelas que fazem parte de famílias menos privilegiadas. Geralmente essas atividades acontecem em calçadas, ruas, terrenos baldios, quintais e pátios escolares.

A partir disso, se faz necessário a compreensão de que o ato de jogar é uma atividade natural no ser humano. A utilização de jogos e brincadeiras populares traz implícito inúmeras vantagens para o processo ensino-aprendizagem, especialmente, por serem atividades de fácil aprendizado e por proporcionar a troca de saberes, experiências e culturas, pois cada um tem algo a mostrar e também a aprender. O jogo é um impulso natural da criança funcionando assim como um grande motivador, pois a criança através do jogo obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo. Segundo a UNESCO:

No jogo o desafio sempre existe. Há sempre um caráter novo e a novidade é fundamental para despertar o interesse e a curiosidade infantil. Por isso, o jogo é por excelência integrador. À medida que joga, a criança compreende a realidade e se adapta espontaneamente a ela. Enfim, a criança, através do jogo, constrói interiormente o seu mundo. (UNESCO, 2002, p. 68).

O jogo é considerado como uma importante atividade na educação sistematizada de diferentes crianças, uma vez que auxilia no seu desenvolvimento e na aprendizagem de novos conteúdos, pois jogando a criança experimenta novas habilidades.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho procura apresentar que é possível tornar o processo de ensino aprendizagem mais agradável e significativo, a partir de atividades lúdicas educativas. Defende que é possível que as crianças sejam participantes ativos do processo educativo escolar, a partir do desenvolvimento da s criatividade, companheirismo e autonomia, no momento de tomada de decisões no jogo desenvolvendo, assim seu raciocínio.

Mas, para que tudo isso aconteça é preciso que o professor tenha determinação e compromisso em desempenhar seu papel, pois qualquer expressão negativa e desestimuladora tornará as atividades lúdicas sem sentido. Com essa pesquisa temos a intenção de oferecer a essas crianças atividades lúdicas educativas, para que elas observem que o brincar pode estar presente no cotidiano escolar e a partir dele as crianças se desenvolvem de forma integral.

Nesse sentido faz-se necessário investigar a seguinte questão:

- É possível que o processo de ensino aprendizagem ocorra a partir de jogos e brincadeiras?

A fim de responder essa questão analisamos como os jogos e brincadeiras contribuem no desenvolvimento da aprendizagem das crianças; Identificamos as atividades lúdicas que despertam o interesse e a de crianças do 2º ano do Ensino Fundamental e refletimos de que maneira os jogos e brincadeiras favorecem o processo de aprendizagem da leitura e da escrita das crianças e assim proporcionar-lhes um ambiente mais agradável.

2.1 ESCOLHA DO CAMPO DE PESQUISA

A pesquisa foi realizada na cidade de São José da Lagoa Tapada/ PB, em uma Escola Pública Estadual de Ensino Fundamental, que atende uma população de 229 alunos distribuídos nos turnos matutino, vespertino e noturno.

Os critérios que nos levaram a conhecer a referida escola é que ela sempre se destaca como modelo de gestão e organização.

Outro aspecto que podemos destacar é que a referida escola pauta-se num ensino bem tradicional. Os professores não possuem curso superior, tendo cursado apenas o pedagógico, não existe por parte dos mesmos, motivação em buscarem uma formação continuada, pois a grande maioria já se encontra com mais de 20 anos exercendo a profissão. Dessa forma, com uma formação precária e com espaço físico pequeno, embora tenha passado por uma reforma, as atividades do ponto de vista das novas propostas pedagógicas, inclusive com o lúdico, é ainda insípido.

2.2 A ESCOLHA DOS SUJEITOS DA PESQUISA

Temos como principal foco, pesquisar o cotidiano escolar de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental em relação à ludicidade.

Na sala escolhida frequentam vinte e quatro alunos com faixa etária entre sete e oito anos, onde apenas cinco participaram da entrevista sendo, um menino e quatro meninas e todo residem na sede do município de São José da Lagoa Tapada/PB.

Ao mantermos o primeiro contato com os participantes conhecemos Pedro de sete anos e observamos que este é um menino muito tímido e nos relatou que “gosta muito de estudar e de brincar”. Ao conversarmos com Ana de sete anos

mostrou-nos ser uma menina muito esperta e inteligente, dizendo que “gosta muito de estudar e brincar” Já a aluna Isabel de sete anos diz que “gosta de fazer o dever e ir a escola” Ao conhecer Luana de sete anos por mostrar ser muito tímida é direta em dizer que “gosta de estudar”. Por fim, conhecemos a aluna Beatriz de sete anos, que também nos fala que “gosta de estudar e brincar”.

A partir dessas indagações torna-se claro os motivos de ter escolhido a referida turma para o desenvolvimento do trabalho, por ser uma turma onde as crianças, apesar de ter um ótimo desempenho escolar, gostarem de ir à escola e também de brincar, não tiveram e não tem a inserção de atividades lúdicas no âmbito escolar, e assim, demonstram certa resistência sobre a idéia de inserir jogos e brincadeiras nas aulas. Como se não bastasse, essas crianças não tem tempo de brincar em horário oposto as aulas, pois são matriculadas pelos pais, em aulas de reforço que são propostas de forma mecânica, apenas para ajudar no dever de casa. Algumas crianças que ajudam os pais nas atividades domésticas, quando não estão na escola, e assim, acabam brincando apenas de desempenhar papéis de adultos.

2.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA

Para obtermos bons resultados na pesquisa é necessário que o pesquisador tenha determinação para alcançar os objetivos propostos mantendo uma relação de respeito e companheirismo entre pesquisador e participante.

O que pudemos perceber é que através das primeiras visitas é necessário deixarmos claro a importância de se trabalhar a temática e por que eles foram escolhidos a ser participante da pesquisa, e assim, a partir de uma breve conversa conhecer os participantes.

Para a realização da pesquisa elaboramos cinco questões que fizeram parte da entrevista semiestruturada em que leva o sujeito da pesquisa de encontro com a possibilidade de aprender através de jogos e brincadeiras.

O entrevistador deve se manter atento, não apenas as respostas, mas também as gesticulações e expressões apresentadas pelos entrevistados. Mas pra se obter êxito na entrevista devemos ter alguns cuidados para com o sujeito. Segundo Lüdke e André (1986, p. 35):

O entrevistador deve desenvolver uma grande capacidade de ouvir atentamente e de estimular o fluxo natural de informações por parte do entrevistado. Essa estimulação não deve, entretanto, forçar o rumo das respostas para determinar direção. Deve apenas garantir um clima de confiança, para que o informante se sinta a vontade para se expressar livremente.

Essas atitudes devem prevalecer principalmente no nosso caso que temos como alvo da pesquisa crianças. Dessa forma, é de suma importância a observação da dinâmica de sala de aula para que possa caminhar junto com a entrevista, pois através da observação é possível registrar respostas que muitas vezes, não estão presentes na fala, e assim, desvendar e articular novas possibilidades de compreensão do foco da pesquisa.

O primeiro contato com a turma foi muito gratificante, pois já havia trabalhado com a turma por alguns meses, então revê-los foi muito bom. Nos dias em que os visitei, as aulas estavam sendo ministradas numa casa com pouco espaço, onde os alunos não ficavam confortáveis e não havia nenhum espaço para recreação, isso tudo por que a escola estava em reforma. Fui muito bem recebida pela secretária da escola.

A professora se colocou à disposição para o que fosse necessário, e assim, comecei a falar do trabalho e sobre a temática, mostrando as possibilidades de trabalhar o lúdico em sala de aula. Todos ficaram entusiasmados e ansiosos para participar da entrevista. Como todos queriam participar, a professora optou por fazer um sorteio a partir da frequência. Dessa forma, foram escolhidos os participantes, mas como os outros que ficaram de fora se mostraram tristes por não participarem, foi necessário manter um diálogo com os demais, onde eles relataram sobre suas brincadeiras e seus brinquedos favoritos.

Essa relação entre pesquisador e pesquisado, foi essencial para o sucesso da pesquisa, pois os alunos se mostraram à vontade e confiantes sentindo-se otimistas com a idéia de poderem se expressar.

3 ANÁLISE DOS DADOS

A proposta da inclusão do lúdico nas escolas ainda se encontra muito ausente, pois há grandes restrições com relação a esse tipo de atividades na escola, tanto por parte de professores, quanto de pais de alunos.

Os jogos e brincadeiras são considerados, por muitos educadores, como perda de tempo ou até mesmo sentem dificuldades durante sua preparação, tornando ausentes até mesmo durante o recreio. Desse modo podemos enfatizar que as crianças acabam convivendo em um mundo de proibições e autoritarismos.

Embora este seja um tema que nos evidenciam algumas dificuldades para a sua aplicação em sala de aula, especialmente considerando a falta de tempo e até mesmo de preparo de professores, é também uma temática que vem ganhando espaço nas discussões entre professores e gestores, bem como já se inicia uma abertura, por parte de alguns pais, no entendimento de que é possível ensinar e aprender conteúdos sistematizados a partir de jogos e brincadeiras nas atividades educativas.

É imprescindível destacarmos que após essa abertura caberá ao educador oferecer a seus alunos possibilidades de aprendizagens a partir do brincar, pois através deste, os alunos desenvolvem habilidades determinantes em todas as etapas da sua vida como: o desenvolvimento intelectual, concentração atenção e socialização. Dessa forma, Maluf contribui dizendo que:

Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos – sem muito esforço – encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagirmos com nossos semelhantes. (2007, p.19)

De encontro com essas possibilidades, de aprender através de jogos e brincadeiras, procuramos saber dos educandos o que eles acham com relação a aprender brincando. Quanto a isso os alunos responderam que:

Seria divertido, que a gente poderia brincar e estudar, e descansar também. (Pedro, 7 anos)

Seria interessante também, mas a gente não ia aprender quase nada. (Ana, 7 anos)

Seria muito bom porque a professora é boa, ensina a ler e escrever. (Isabel, 7 anos)

Bom, seria legal porque é bom brincar. (Luana, 7 anos)

Seria legal. (Beatriz, 7 anos)

De acordo com os depoimentos dos alunos, percebemos que a maioria dos alunos se mostrou otimista com a ideia de ensinar brincando, apenas a aluna Ana não demonstrou entusiasmo com a possibilidade de aprender o conteúdo sistematizado através de jogos e brincadeiras.

Dessa forma, pudemos perceber que alguns alunos rejeitam e se mostram alheios a tais informações, isso por falta de instrução por parte do próprio professor, pois em alguns casos professores ensinam apenas utilizando livros didáticos, giz, quadro através de uma disciplina mais rígida, deixando claro que hora de brincar é apenas no recreio. Portanto, com tais atitudes o professor torna seus alunos indiferentes aos jogos educativos. O que sabemos é que em algumas escolas possuem materiais lúdicos, mas não são utilizadas por falta de instrução dos professores. Segundo Almeida (1998, p.39):

É preciso penetrar sua essência, redefinir uma nova prática, para que pais, professores e educadores, de modo geral, compreendam, recuperem o verdadeiro sentido desses 'objetos' e eduquem as crianças para isso.

De acordo com o autor, compreendemos que é necessário resgatarmos aqueles brinquedos que enriquecem o cotidiano das crianças. Mas, as nossas escolas estão, em muitos casos, incumbidas de regras e autoritarismos, não deixando espaço para o aluno se expressar, participar das aulas, restando apenas a alternativa de brincar nas ruas com jogos eletrônicos, os quais despertam nas crianças e adolescentes o desejo de competições de diferentes formas, influenciando as relações com os colegas.

Partindo desse entendimento e mesmo sabendo que nem todas as escolas públicas dispõem de um espaço recreativo, que desperte a atenção dos alunos, procuramos saber dos participantes da pesquisa se eles gostam da escola, e assim, obtivemos as seguintes respostas:

Gosto, gosto muito, porque a professora passa dever bom, passa pra eu pintar, os números de 0 à 200. (Pedro, 7 anos)

Gosto, porque a gente aprende muitas coisas e fica ligado no mundo lá fora. (Ana, 7 anos)

Gosto muito, porque tem um monte de coisas pra aprender a ler e escrever. (Isabel, 7 anos)

Gosto, porque a escola é importante pra estudar e aprender muitas coisas. (Luana, 7 anos)

Gosto, porque na escola aprendi ler e escrever e muitas coisas. (Beatriz, 7 anos)

Podemos perceber pelas falas dos alunos a percepção que estes têm da escola, pois todos deixam claro que gostam da escola, e sempre a relacionam com a aprendizagem do ler e escrever, ninguém relacionou a escola com um ambiente de alegria, diversão, comunicação ou de socialização com os amigos.

Diante desta compreensão, pudemos observar que os alunos têm esse pensamento devido à escola não oferecer oportunidades para trabalhar de forma diferenciada, considerando os jogos e brincadeiras como instrumentos a mais de favorecimento da aprendizagem dos conteúdos. Em algumas escolas existem materiais, mas em alguns casos ficam guardados nos armários, longe dos alunos. Almeida (1998, p.79) destaca em seus estudos, os motivos pelos quais os alunos frequentam as escolas e diz que:

[...] Pode-se notar claramente que, nos dias de hoje, as crianças e jovens das escolas convencionais gostam de frequentá-las gostam de estar nelas devido ao convívio com os amigos, mas não se sentem bem nas salas de aula. Parece até que aquela alegria que contagia fora da escola é substituída pelo desprazer, pelo desinteresse, caracterizado por atitudes como 'matar aulas' e sair o quanto antes daquele lugar que não tem nada a ver com seu mundo.

A escola como sabemos é um espaço onde construímos conhecimentos e ressignificamos aqueles que já sabemos é, ainda, um lugar de socialização de

saberes e experiências através das atividades lúdicas propostas pelo professor, que se coloca como participante da brincadeira, buscando sempre incentivar a participação de todos, enriquecendo a atividade para que não fuja do seu objetivo principal que é o processo ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, o brincar é de fundamental importância para sanar medos e frustrações que, em alguns momentos, apresentam-se explícitos, tanto por parte de quem participa da brincadeira e/ou do jogo, quanto daqueles que orientam a atividade.

Na verdade, os jogos e brincadeiras, em sala de aula, se bem conduzidos, favorecerão o crescimento e desenvolvimento da criança em todas as suas fases. Assim, destacamos o que os alunos pensam com relação à inclusão de jogos e brincadeiras nas aulas da professora:

Seria bom, a gente ia se divertir muito. (Pedro, 7 anos)

Ai a gente ia se divertir na sala de aula e também ia deixar de aprender outras coisas. (Ana, 7 anos)

Seria muito bom pra se fazer dever brincando, seria melhor porque é bom participar das coisas. (Isabel, 7 anos)

Mau, porque é melhor estudar. (Luana, 7 anos)

Seria interessante e divertido, porque a gente podia brincar e estudar ao mesmo tempo. (Beatriz, 7 anos)

Diante desses relatos é importante destacarmos que a maioria dos alunos demonstrou entusiasmo com a possibilidade da realização de atividades a partir de jogos e brincadeiras. Quanto às demais, não aprovaram a ideia, pois para elas brincar não é coisa séria, se brincarem no momento da aula, não aprenderá nada.

Para mudar essa concepção é necessário, então, que o professor faça um trabalho buscando inovar suas aulas com atividades que incorpore o universo infantil da criança, e assim, tentando adaptar alguns conteúdos nas atividades lúdicas, e o importante é fazê-los entender que se as atividades forem vivenciadas em conjunto conseguirão desenvolver diferentes habilidades. Nessa perspectiva, Marly Pinto (2003, p. 27) afirma que:

A criança quando brinca, está suprimindo suas necessidades físicas de crescimento, por meio dos movimentos; as cognitivas, nos jogos e nas brincadeiras que precisam de raciocínio, de cálculo, e supre também as necessidades sociais e emocionais na troca com os companheiros de brincadeiras: recebe e dá amizade, respeito [...]

As atividades lúdicas realizadas em sala de aula são propostas principalmente com a intenção de proporcionar essa socialização de saberes, sentimentos e culturas, sendo assim, o lúdico é considerado um dos parceiros do professor, pois é através dos jogos e brincadeiras que os conteúdos se tornarão significativos e mais agradáveis, criando melhores condições para que o processo ensino-aprendizagem seja vivenciado e ressignificado de modo particular para cada aluno. Portanto, o brincar apresenta-se por meio de várias experiências e pela maneira que são apresentados aos alunos, pelos professores, por isso, procuramos saber dos educandos o que entendem por brincar e assim responderam que

Brincar é divertido, porque eu brinco muito com meus colegas.
(Pedro, 7 anos)

Ah, é me divertir. (Ana, 7 anos)

É brincar de boneca na minha casa ou de bicicleta. (Isabel, 7 anos)

É uma coisa muito legal. (Luana, 7 anos)

Brincar é se divertir. (Beatriz, 7 anos)

Ao analisarmos as respostas dos alunos, percebemos que todos relacionam o brincar com diversão, ou seja, como um refúgio aos deveres da escola, pois sua função está reduzida simplesmente ao relaxamento e reposição de energias, permanecendo em oposição ao trabalho, à atividades articuladas ao processo de ensino-aprendizagem, as coisas consideradas sérias.

O brincar leva-nos de encontro a uma realidade que fica longe dos muros da escola, pois as crianças quando brincam, suas ações tornam-se transparentes e a sua realidade facilmente perceptível, mas isso se o professor for participante e sempre presente na brincadeira, observando e promovendo meios para o enriquecimento das atividades. Com isso Maluf (2007, p. 30) complementa a idéia dizendo que:

A criança sente-se, ao mesmo tempo, prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez, pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornam o brincar mais estimulante e mais rico em aprendizado.

Diante dessa discussão, percebemos a importância do professor mediador, orientador e motivador das atividades lúdicas, pois é ele que promove oportunidades para que a brincadeira ou o jogo aconteça de uma forma educativa. O professor tem um grande poder sobre o aluno, pois em todas as ações eles buscam espelhar-se no professor. Nesse sentido, é essencial que o educador ao selecionar as atividades a serem trabalhadas privilegie aquelas das quais lhes proporcionem maior envolvimento, pois para o adulto assim como para as crianças:

Não há dúvida que brincar significa sempre libertação. Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para vê acoitado por uma realidade ameaçadora, sem perspectivas de solução, liberta-se dos horrores do real mediante a sua reprodução miniaturizada. (Benjamin, 2002, p. 85)

Nesse sentido, é fundamental que o educador dê preferência, inicialmente, a brincadeiras populares, não fugindo da realidade dos alunos. Dando continuidade a nossa investigação, procuramos saber dos educandos que tipo de brincadeiras eles mais gostam e como eles brincam e assim disseram:

Gosto de andar de bicicleta e brincar de futebol com meus amigos. (Pedro, 7 anos)

Eu gosto de diversas brincadeiras que nem sei qual a preferida, eu brinco mais de correr, mas não é todo dia que tem gente pra brincar lá em casa. (Ana, 7 anos)

Gosto de pique-esconde, sorteio e de várias coisas com minhas amigas. (Isabel, 7 anos)

Brincar com brinquedos de casinha com minhas amigas. (Luana, 7 anos)

Eu gosto de brincar de escolinha e andar de bicicleta com minhas amigas. (Beatriz, 7 anos)

Tais falas revelam que é imprescindível inserir o lúdico no âmbito escolar, haja vista que os colaboradores entendem que, no momento da brincadeira acontece uma importante relação entre os sujeitos participantes. Isso fica mais claro na fala da aluna Ana ao dizer "[...] gosto muito de correr, mas não é todo dia que tem

alguém para brincar lá em casa”. Talvez se a brincadeira fosse inserida no contexto da sala de aula este depoimento fosse substituído, pelo menos é o que pensamos ao longo desta pesquisa.

Deste modo, é importante ressignificarmos nossas práticas pedagógicas, buscando novas informações que possam vir a enriquecer nosso trabalho, transformando a sala de aula num ambiente aconchegante e acolhedor, oferecendo aos alunos momentos de prazer e alegria, pois um dos lugares onde estes mantêm contato com os amigos, é na escola e a brincadeira aproxima as pessoas, além de criarem regras para serem cumpridas, mas sabemos que:

Isso exige a garantia de tempos e espaços para que as próprias crianças e os adolescentes criem e desenvolvam suas brincadeiras, não apenas em locais e horários destinados pela escola a essas atividades (como os pátios e parques para recreação), mas também nos espaços das salas de aula, por meio da invenção de diferentes formas de brincar com os conhecimentos. (BORBA, 2006, p.33)

Por si só a criança joga, brinca, imagina e abstrai-se numa intensa e constante prática de atividades motoras sendo assim, devemos considerar a possibilidade de fazer do conteúdo, estratégias metodológicas intencionais objetivando ensinar algo a alguém, considerando-o como um momento de criação e construção, mas mantendo sua característica lúdica e valorizando sua espontaneidade, sendo capaz de proporcionar prazer, alegria e facilitar o entendimento dos os jogos e brincadeiras como ato simbólico e social.

Brincando, as crianças constroem seus próprios mundos e dos mesmos fazem o vínculo essencial para compreender o mundo do adulto, ressignificam e reelaboram acontecimentos que estruturam seus esquemas de vivências, sua diversidade de pensamentos e a gama diversificada de sentimentos (ANTUNES, 2004, p.12).

Em suma, ao analisarmos todos os dados pudemos constatar que a escola representa para cada criança, a essência de sua formação, mas infelizmente não dispomos de uma estrutura curricular, que apresente o lúdico como principal veículo para o desenvolvimento da aprendizagem de crianças.

É preciso, portanto, buscar novas práticas pedagógicas diferentes daquelas que intimidam e criam apenas regras, autoritarismos visivelmente impostos às crianças, através dos conteúdos.

Dessa forma, consideramos que toda criança, para ter boa saúde física e mental, precisa brincar, ter alegria e ser feliz. (MARLY PINTO, 2003)

A educação lúdica pode, pois, ser uma boa alternativa de promovermos uma educação de mudanças, no qual o aluno encontre o prazer em estudar e o professor terá alegria de ensinar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo realizado para compreender o processo de ensino-aprendizagem a partir de jogos e brincadeiras, revela a grande necessidade de conduzirmos os discentes e a instituição escolar a despertarem para essa reflexão, assim como para repensar as práticas pedagógicas de professores.

É imprescindível buscarmos novas práticas que valorizem o lúdico e que favoreçam um ensino-aprendizagem prazeroso, pois com a inserção deste, a sala de aula passará a ser um local alegre, descontraído e motivador. Outro ponto a ser considerado diz respeito às dificuldades vivenciadas por professores em sala de aula ao discutirem questões relacionadas a ludicidade.

Podemos enfatizar que os participantes desta pesquisa falam da importância do lúdico como algo prazeroso e que poderá favorecer um ensino de qualidade e uma aprendizagem que faça sentido para ambos – professores e alunos. Temos, ainda, uma participante que não defende aprender brincando, pois para ela brincadeira não tem nada a ver com escola e que são situações diferentes. Esses dois pontos de vista nos fazem perceber a importância de se fazer um trabalho voltado para a compreensão do lúdico como um instrumento a mais no processo ensino-aprendizagem.

Defendemos, essencialmente, o trabalho com o lúdico como uma forma de fazer com que o ensino sistematizado da leitura e da escrita seja vivenciado de modo que faça sentido tanto para os alunos, quanto para a professora da turma. Esta pesquisa foi apenas o início das reflexões relacionadas a temática do lúdico e esperamos que tantas outras reflexões e questionamentos sejam possíveis.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. revista e ampliada. São Paulo: Edições Loyola. 1998.

ANTUNES, José Ricardo. Teorias que embasam o comportamento lúdico da criança. **Revista do Professor**. v. 17, n. 66, abr./jun. 2004.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. Walter Benjamin; tradução, apresentação e notas de Marcus Vinicius Mazzari; posfácio de Flávio Di Giorgi. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2002.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo In: BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. organização do documento: Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

MASCIOLI, Suselaine A. Zaniolo. **Brincar: um direito da infância e uma responsabilidade da escola**; in: ANGOTTI, Maristela (org.). Educação Infantil: para que, para quem e por quê? Campinas, SP: Editora Alínea, 2006.

MENGA, Ludk e Marli E. D.A. André. **Pesquisa em educação: Abordagens Qualitativas**. – São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária LTDA, 1986.

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

UNESCO. Do Professor de Educação Infantil. Brinquedos e Infância. **Revista Criança**, Nov. 2002.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. **Brincar: o despertar psicomotor** Rio de Janeiro: Sprint Editora, 1996.

APÊNDICE A

Roteiro de Entrevista:

- 1- O que você acha se a professora ensinasse brincando?
- 2- Você gosta da escola?
- 3- O que você acha se a professora incluísse nas aulas jogos e brincadeiras?
- 4- O que é brincar para você?
- 5- Que tipo de brincadeiras você mais gosta, e como você brinca?