

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

FRANCISCA MACENA DUARTE

O LÚDICO NA SALA DE AULA

CAJAZEIRAS/PB

2010

FRANCISCA MACENA DUARTE

O LÚDICO NA SALA DE AULA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação de Pedagogia da Unidade Acadêmica de Educação da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciada em Pedagogia, sob a orientação da Professora Dr^a. Zildene Francisca Pereira.

CAJAZEIRAS/PB

2010



D8121 Duarte, Francisca Macena.
O lúdico na sala de aula / Francisca Macena Duarte. -
Cajazeiras, 2010.
29f.

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

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

CDU 37.091.33

AGRADECIMENTOS

A DEUS, por ter me guiado nesta grande conquista;

A todos que me estimularam quando veio o desânimo;

A todos os meus professores que despertaram em mim o interesse e o compromisso de descobrir novos aprendizados;

Aos meus amigos e familiares que contribuíram para meu crescimento pessoal e profissional;

Ao meu filho Gustavo que desde bem pequeno suportou a minha ausência em momentos importantes de sua vida;

A minha orientadora Zildene Pereira pelo admirável profissionalismo e por estar comigo com seus ensinamentos.

A Solange, por sua contribuição na revisão e correção ortográfica.

RESUMO

Esta pesquisa monográfica surgiu da necessidade de um maior aprofundamento teórico acerca do tema, assim como do intuito de mostrar que é possível aprender brincando. O tema é interessante considerando que a partir dos jogos e brincadeiras realizados em sala de aula é possível direcionarmos para o processo ensino-aprendizagem de conteúdos sistematizados, assim como poderá favorecer a leitura e a escrita fazendo com que a criança obtenha sucesso, tanto na escola, quanto fora dela. Para chegarmos a uma maior compreensão desta temática elaboramos o seguinte questionamento: como o lúdico utilizado em sala de aula é percebido pelos educandos no seu processo de aprendizagem escolar? Nossa hipótese é que alguns professores não estão preparados para trabalhar a ludicidade no processo de aprendizagem escolar dos educandos. Para responder a este questionamento elaboramos os objetivos: analisar a compreensão de alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I em relação à utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula e refletir a importância do lúdico a partir da compreensão dos alunos e da literatura estudada. Esta monografia está organizada em três capítulos: primeiro o referencial teórico com uma reflexão voltada para a importância do lúdico na escola na visão de autores como: Almeida (1995); Benjamin (1984); Freire (1984); Moyles (2002), dentre outros. No segundo, trazemos a relevância do tema para as atividades escolares, a relação pesquisador e sujeito e os instrumentos para a coleta de dados: observação e entrevista semiestruturada. No capítulo de análise, apresentamos a compreensão de alunos acerca do lúdico e sua relação com a leitura e a escrita sistematizada. Foi possível concluirmos, a partir das falas dos alunos, que o trabalho com jogos e brincadeiras torna o processo ensino-aprendizagem prazeroso e significativo para as crianças e para o professor é uma ferramenta a mais para o desenvolvimento de atividades em sala de aula.

Palavras-chave: Lúdico; Professor-aluno; Ensino-aprendizagem.

Sumário

INTRODUÇÃO.....	6
1 A Ludicidade na Escola.....	8
1.1 A importância do Lúdico na sala de Aula.....	11
1.2 O papel do professor mediante a utilização do lúdico.....	18
2. Procedimentos Metodológicos.....	20
2.1 Conhecendo as crianças entrevistadas.....	21
3. Análise dos dados: o que nos revelaram as falas dos participantes.....	23
Considerações Finais.....	27
Referências Bibliográficas.....	28
APÊNDICE A.....	29

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa intitulada: "O lúdico na sala de aula", surgiu da necessidade de um maior aprofundamento teórico acerca do tema, assim como da vontade de compreender que é possível aprender brincando. O tema é interessante considerando que a partir dos jogos e brincadeiras direcionadas para o processo ensino-aprendizagem, em sala de aula, poderá desenvolver o raciocínio lógico, assim como favorecerá a leitura e a escrita fazendo com que a criança obtenha sucesso, tanto na escola, quanto fora dela.

Tendo em vista os problemas enfrentados pelas escolas, no que diz respeito à aprendizagem dos alunos, no tocante à leitura e a escrita, resolvi trabalhar a ludicidade na sala de aula, considerando ser este, a meu ver, um caminho que favorecerá o processo ensino-aprendizagem de maneira significativa.

Despertei a atenção para trabalhar essa temática, a partir de conversas com colegas de profissão e as discussões realizadas em sala de aula no curso de Pedagogia da UFCG. Tendo em vista a falta de ludicidade enfrentada por uma instituição municipal localizada no distrito de Santa Rita Município de Santarém-PB, pude perceber o baixo desempenho das crianças com relação às atividades de leitura e escrita.

Após uma conversa com a diretora da escola, no momento de fazer a caracterização da instituição, a diretora pontuou os principais problemas enfrentados que são: a falta de atenção das crianças nas atividades desenvolvidas pelos professores, a questão do espaço físico da escola que é pequeno; e além desses, percebi durante a observação que os professores não estavam habituados a trabalhar com as crianças, porque a falta de paciência era constante e usavam pouco a ludicidade.

Enquanto estudante do curso de Pedagogia e como exigência do estágio supervisionado, pretendo levar este tema para trabalhar com as crianças, dessa escola já mencionada. Por esta razão elaborei o seguinte problema de pesquisa: como o lúdico utilizado em sala de aula é percebido pelos educandos no seu processo de aprendizagem escolar? Surgindo também como principal

hipótese a compreensão de que os professores não estão preparados para trabalhar a ludicidade no processo de aprendizagem dos educandos.

É imprescindível trabalhar essa temática especialmente, nesta escola, pois assim tentarei despertar nos alunos um processo de aprendizagem sistematizada a partir de jogos e brincadeiras. Será, ainda, importante para a cidade de Santarém porque é uma inovação no seu campo educacional, pois trará contribuições no desenvolvimento da educação das crianças.

A partir dessa compreensão propus responder aos seguintes objetivos: analisar a compreensão de alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I com relação à utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, e refletir a importância do lúdico a partir da compreensão dos alunos e da literatura estudada.

Este trabalho está dividido em três partes. Primeiro, o referencial teórico com uma reflexão voltada para a importância do lúdico na escola, na vida social das crianças e como o professor poderá utilizar esta metodologia. Apresento, ainda, a discussão da ludicidade nos últimos tempos e a possibilidade de inserir jogos e brincadeiras nas atividades em sala de aula para melhor auxiliar na aprendizagem das crianças.

No capítulo metodológico, aponto a importância de desenvolver atividades lúdicas para a aprendizagem das crianças, a relevância do tema para as atividades escolares, a relação pesquisador e sujeito e os instrumentos para a coleta de dados: observação e entrevista semiestruturada. No capítulo de análise, apresento a compreensão de alunos acerca do lúdico e sua relação com a leitura e a escrita sistematizada.

1 A Ludicidade na Escola

O conhecimento que se tem do lúdico é que ele é representado através dos jogos e brincadeiras educativas que muitos educadores utilizam em sala de aula como metodologia, para oportunizar um aprendizado da leitura e da escrita de forma inovadora.

O lúdico em sala de aula poderá ser utilizado com o objetivo de se unir a aula tradicional, quebrando a monotonia, trazendo uma nova forma de ensinar e conseqüentemente aprender, sendo, dessa forma, essencial no dia-a-dia tanto da criança, quanto do professor, que sente a necessidade de trabalhar de modo diferente. Podemos aqui citar uma experiência de leitura vivenciada quando

Em uma estória de Andersen aparece um livro cujo preço valia a 'metade do reino'. Nele tudo estava vivo. 'Os pássaros cantavam e os homens saíam e falavam' mas quando a princesa virava a página 'eles pulavam imediatamente de volta para que não houvesse nenhuma desordem'. Delicado e confuso, como tanta coisa que ele escreveu, também essa pequena fantasia não capta aquilo que é o mais essencial aqui. Não são as coisas que saltam das páginas em direção a criança que as contempla-a própria criança penetra-as no momento da contemplação, como nuvem que se sacia com o esplendor colorido desse mundo pictórico. (BENJAMIN, 1984, p. 55).

Segundo o autor, a criança usa a sua imaginação e se vê no mundo cheio de estórias e fantasias. O mundo da criança, na realidade, é cercado de imaginação, ela viaja pelo mundo da ilusão, onde tudo é dela e do jeito dela. Por um lado, o que percebemos é que a criança gosta muito de inventar suas próprias brincadeiras e tudo que vem a sua mão se transforma em fantasia. O professor se souber utilizar esses recursos e compreender que a fantasia faz parte do desenvolvimento da criança ele poderá aproveitar todos esses aspectos para a construção da leitura e da escrita. Conforme Benjamin, "ao inventar estórias, as crianças são cenógrafas que não se deixam censurar pelo sentido". (1984 p, 55).

As crianças são seres que imaginam e criam uma diversidade de situações e têm a capacidade de ler uma história e ao mesmo tempo se ver como uma

personagem dessa mesma história; ou, ainda, se vê num mundo cheio de fantasias onde existam fadas e super-heróis.

Nesse mundo da fantasia e imaginação a criança poderá não descobrir o objetivo primordial da leitura e da escrita, mas poderá aperfeiçoar os seus conhecimentos que é de muita importância em sua vida escolar, ampliando de certa forma, suas experiências no ensino sistematizado.

Podemos mencionar a importância da participação dos pais nesse acompanhamento das crianças, pois estes deverão, no dia-a-dia, oferecer às crianças jogos e brincadeiras educativas que possam servir de apoio para a sua aprendizagem e podendo, dessa maneira, desenvolver suas competências, estimulando-as a pensar na resolução das atividades oferecidas.

Nesse sentido, tanto a escola, quanto o professor, deverão oportunizar à criança atividades lúdicas para que ela possa desenvolver suas habilidades, explorando toda sua capacidade de criar, obtendo sucesso e tendo acesso a vários tipos de materiais que chamem a sua atenção. Às vezes, a escola não dispõe de diversos materiais, mas ainda assim, a escola juntamente com o professor poderá criar perspectivas de um ensino cheio de desafios que despertem na criança o desejo de um aprendizado significativo.

O professor, nesse caso, deverá ter iniciativas para trabalhar a ludicidade com materiais que ele, juntamente com os alunos poderá confeccionar. Com as atividades lúdicas o professor estará ao mesmo tempo despertando a curiosidade, a imaginação e a aprendizagem dos conteúdos.

As atividades lúdicas, deveram ser propostas aos alunos rotineiramente para que eles percebam que aprender é indispensável e que existem inúmeras maneiras de ensinar e aprender. O professor tem um papel a ser cumprido na escola e este poderá incentivar seus alunos a ler e escrever de forma prazerosa a partir de atividades atrativas. Segundo Benjamin,

Na primeira metade do século passado Renner publicou um Nuremberg uma seqüência de vinte e quatro folhas que apresentavam as próprias letras através de disfaces, por assim dizer. F aparece sobe o disface de um franciscano, P como professor, C como camponês. Este jogo despertou um prazer tão grande que ate hoje pode-se topar com esses velhos motivos, em todas as variantes possíveis. (1984, p. 57)

Benjamin nos apresenta um jogo que chama atenção das crianças e que vai também despertá-la para buscar outras maneiras significativas de aprender as letras. O jogo acontece de forma que a criança cria seus próprios disfarces para suas letras. A leitura das letras será feita pela criança de forma a favorecer o seu entendimento, pois, ao mesmo tempo em que ela ler ela também brinca.

Existem muitos caminhos para a aprendizagem e o autor mostra um caminho novo, cheio de descobertas em que o aluno constrói suas próprias letras disfarçadas e dar-lhes significados, e para que isso aconteça o professor, deve estar perto da criança para orientá-la, embora, muitas vezes, trabalhe com salas super lotadas.

O autor mostra como brincar com as letras e levar a criança a desenvolver sua criatividade e seu pensamento para conhecer a ortografia. Assim como o autor, o professor deverá também criar e dar condições para que a criança aprenda utilizando jogos e brincadeiras na sala de aula. O lúdico utilizado nas atividades escolares fará com que a criança revele seu modo de articular sua compreensão e suas palavras, dessa forma, deixa de ser aquela aprendizagem limitada, tradicional e ultrapassada.

No mundo moderno em que vivemos, os jogos estão cada vez mais sofisticados, substituindo a satisfação de criar, o que seria ideal para as crianças. Hoje já se encontra tudo pronto e atualizado, mas, mesmo assim, a criança cria, pensa e imagina coisas e situações para lhes favorecer na brincadeira.

É importante lembrar a valorização que o professor precisa dar aos trabalhos realizados pelas crianças. Os elogios são fundamentais para o processo que elas passam; o que importa é o que a criança está descobrindo através das brincadeiras, pois,

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto. (ALMEIDA, 1995, p. 13).

Almeida (1995) ressalta muito bem a importância do lúdico e diz que é uma ação própria e essencial no dia-dia da criança, do adolescente, do jovem e do

adulto. Os pais, a escola e o professor, especialmente, todos são parte integrante e importante na construção da aprendizagem sistematizada. Compreendemos que a educação lúdica não é ingênua, ela tem o sentido de facilitar o desenvolvimento criador da criança.

1.1- A importância do Lúdico na sala de Aula

A discussão da ludicidade, nos últimos tempos vem se destacando no processo educativo, dando possibilidade de o estudante suscitar sua criatividade e desenvolver a lógica de seu raciocínio, sua fantasia, sua descontração na construção dos seus conhecimentos.

Nesse sentido, vários são os pensadores que contribuíram para que seja utilizado o lúdico na sala de aula e assim, após a leitura de Almeida (1995) podemos citar alguns trechos que poderão nos auxiliar na reflexão proposta.

Platão introduziu, também de modo bastante diferente uma prática lúdica, tão enfatizada hoje em dia. Ele aplicava exercício de cálculos ligados a problemas concretos, extraídos da vida e dos negócios. (Platão apud Almeida, 1995 p. 20).

Assim, disciplinados os jogos, reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos. (Áries apud Almeida, 1995 p. 21).

[...] a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. (Pestalozzi apud Almeida, 1995 p. 22).

O grande educador faz o jogo uma arte, um admirável instrumento para promover educação para as crianças. (Froebel apud Almeida, 1995 p. 23).

[...] os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. (Piaget apud Almeida, 1995 p 25).

Os autores, acima citados, trazem o lúdico para ser trabalhado na realidade da criança, na resolução de seus problemas e acontecimentos. Trazendo também a questão dos jogos disciplinares que ajudam nas suas necessidades, esses jogos são recomendados e admitidos para que o professor trabalhe os mais variados temas e, dessa maneira, valorize de forma lúdica a aprendizagem das crianças.

Os autores mencionados deixam claros a importância de se trabalhar os jogos e brincadeiras na sala de aula. Citam, ainda, o lúdico para ser trabalhado na realidade da criança a partir de seus problemas e acontecimentos cotidianos. O lúdico na prática educativa trará muitos benefícios na vida escolar das crianças; benefícios esses que implicarão, no seu modo de ler, escrever e na sua socialização.

Trabalhar com o lúdico exigirá do professor uma nova estratégia metodológica, no sentido de buscar inovações, criar condições para que a criança aprenda à medida que as brincadeiras forem acontecendo, pois é possível que haja aprendizagem, saindo apenas das atividades rotineiras e repetitivas.

O lúdico se apresenta na forma de jogos e brincadeiras aplicadas com alguma finalidade, finalidade essa de aprender, de liberar a imaginação e, dessa forma, o professor, enquanto mediador levará a criança para um mundo desconhecido de descobertas e cheio de magias, pois tudo nele será novo.

Almeida ressalta que nem todo brinquedo comprado deve ser considerado e ter o sentido do lúdico em sua essência. A partir dessa perspectiva o professor deve procurar orientar e oferecer brinquedos que realmente tenham sentido lúdico para trabalhar as atividades, pois o que acontece é que compram qualquer objeto e chamam de brinquedo pelo fato de que algo chamou à atenção, mas que esse brinquedo não tem nenhuma finalidade educativa. Desta maneira podemos citar alguns brinquedos e brincadeiras consideradas educativas: o boliche, a boneca, a bola, o carrinho, massinha de modelar, os blocos, jogos da memória, dentre outros.

[...] não se pode esquecer que o brinquedo torna-se hoje, um objeto de consumo numa sociedade que propõe qualquer objeto para ser consumido como brinquedo. Esse objeto se traveste do 'falso jogo' e traz a superfície a oposição entre o jogo e o trabalho. (Almeida, 1995 p 37)

O autor diz que qualquer objeto não pode ser chamado de brinquedo, neste caso, o brinquedo é comprado apenas para satisfazer uma necessidade, sem nenhuma idéia ou finalidade educativa, sendo assim, aparecendo apenas como um produto. Dessa forma, o brinquedo comprado só irá satisfazer uma vontade.

A partir das atividades lúdicas realizadas em sala de aula a criança poderá interagir com as outras da mesma idade e de idades diferentes, favorecendo a socialização e as combinações para resolução de problemas e de organização que o jogo e as brincadeiras requerem, pois

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. (Almeida, 1995, p 57)

O maior objetivo da educação lúdica é fazer com que as crianças ampliem seus conhecimentos e experiências nas atividades escolares. Desta forma, o professor deverá ser seu mediador, e ser também responsável pelo ensino e aprendizagem da criança tomando as necessárias decisões para que todos aprendam, pois, ao brincar a criança constrói e aprende de diferentes formas.

Desta maneira, a criança aprende de forma prazerosa através de jogos e brincadeiras, propiciando a si mesma situações que a leve a trocar experiências com as outras crianças de seu convívio.

O professor não pode ficar apenas assistindo à criança repetir o tempo todo o mesmo jogo (Freire, 1984, p. 53). Para o autor, o professor deverá juntamente com a criança, buscar uma nova forma de jogar usando suas habilidades, sua imaginação e sua criatividade, deverá, ainda, ficar atento às descobertas dos alunos e propiciá-las situações que possibilitem o desenvolvimento da aprendizagem. Na nossa concepção, a ludicidade deve fazer fluir o imaginário da criança e podemos trazer como exemplo uma situação na qual nem tudo que é considerado erro para o adulto é para a criança, Freire ressalta

O que consiste em erro para os adultos, nem sempre o é para as crianças. Damos muito valor ao produto apresentado (nas das operações matemáticas, nos saltos ou giros que a criança realiza), mas não conseguimos enxergar sua produção (o que fazem para chegar ao resultado). Tão mais é palavras que as crianças escreve, nos resultados, mais importante que o resultado é o que fazem para chegar a ele, o raciocínio, as coordenações motoras. Por isso dizer simplesmente que uma criança errou pode ser um equívoco. (FREIRE, 1984, p. 19)

Nos jogos e brincadeiras, os erros são muito importantes, pois é através deles que o professor poderá compreender quem das crianças está inteirada e pronta para ultrapassar possíveis etapas. O professor não pode usar estratégias equivocadas para não castrar a criança de um resultado que ela usou e que só ela sabe chegar ao resultado final, embora tente explicar e nem sempre consiga.

O autor propõe que o professor oportunize a criança a alcançar o que deseja, propor desafios para testar seus conhecimentos e não dizer que ela está errada. O professor também poderá questionar perguntando como fez para chegar a determinado resultado.

Para que o professor trabalhe o lúdico em sala de aula é necessário um planejamento cuidadoso, pois tudo pode virar brincadeira sem pretensões educativas. As atividades lúdicas contribuirão para desenvolver, fortalecer e melhorar a disposição das crianças frente às dificuldades relacionadas ao repasse de conteúdos sistematizados, pois estarão aprendendo de forma diferente das atividades rotineiras, mas é necessário que o professor saiba realizar este acompanhamento.

É imprescindível que o professor saiba interagir com as crianças de forma que as levem a ver que vale a pena descobrir meios para chegar a resultados próprios e, assim, nos questionamos

Como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível na criança com a educação que se deve dar-lhe? Muito simplesmente fazendo do jogo o meio de educar a criança. O jogo é um fim em si mesmo para a criança; para nós, deve ser um meio. Daí este nome de 'jogos educativos', que tende a ocupar cada vez mais espaço em nossa linguagem de pedagogia maternal. Não se trata portanto de deixar a criança livre de sua atividade, abandonada a si mesma: A criança deve jogar, mas todas as vezes que você lhe dá uma ocupação que tem a aparência de um jogo, você

satisfaz essa necessidade e, ao mesmo tempo, cumpre seu papel educativo. (Brougère apud Dohme, 2003, p. 79)

O professor em sala de aula poderá favorecer tanto a brincadeira, quanto o processo de aprendizagem da leitura e da escrita mais especificamente, a partir de atividades lúdicas educativas. É importante que na sala de aula o professor observe o tipo de brincadeira que as crianças vivenciam, pois é através desse tipo de atividade que os alunos perceberão a mudança no tipo de aprendizagem, comportamento e raciocínio. É nesse sentido que percebemos que a brincadeira tem um papel significativo no cotidiano escolar das crianças, pois estas são envolvidas de forma prazerosa pela inquietação da descoberta e da socialização.

A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória, ao favorecer a conduta divergente, a busca de alternativas não usuais, integrando o pensamento intuitivo. Brincadeiras com o auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade parecem estratégias adequadas para os que acreditam no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções. (Kishimoto, apud Dohme, 2003, p. 85)

Ao brincar a criança cria estratégia para saber lidar com diferentes situações, conflitos e aprendizagens, considerando que estas favorecerão seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor. Podemos destacar a importância de o professor coordenar as brincadeiras e jogos vivenciados em sala de aula, pois a brincadeira tem um papel fundamental, ao mesmo tempo em que a criança brinca, desenvolve suas potencialidades, seus pensamentos, sua coordenação motora, concentração e esses aspectos poderão ser considerados em qualquer idade.

No momento em que o professor acompanha os jogos e brincadeiras em sala de aula, poderá observar a mudança de comportamento dos alunos, como jogam, quais as estratégias utilizadas para alcançar os objetivos e como ocorre o diálogo entre todos que fazem parte do jogo. É o momento que o professor tem para reorganizar as regras e limites.

As crianças, por sua vez, precisam estar bem envolvidas nos jogos e brincadeiras para que a aprendizagem do conteúdo sistematizado seja efetivada. Para que os jogos aconteçam de forma satisfatória, o professor precisa usar vários recursos, tanto humanos, quanto materiais, tudo isso para conseguir chamar a atenção das crianças e estimulá-las a fazer um bom trabalho. Os jogos são essenciais para criar um clima de socialização, pois podem deixar as crianças mais próximas e eles servem como mediadores na convivência diária com as diferenças em sala de aula. É imprescindível que as atividades lúdicas sejam organizadas com antecedência, pois

O jogo é também uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta. O conhecimento das modalidades lúdicas garante a aquisição de valores para a compreensão do contexto. (Kishimoto, apud Dohme, 2003, p 89)

Em todo o mundo são imensas as variedades de brincadeiras e jogos existentes e são apreciadas por todas as crianças. Essas brincadeiras e jogos, na maioria das vezes, levam-nas a serem mais sociáveis, a criarem suas próprias regras de convivência e a se divertirem umas com as outras. Vale salientar que quase sempre nos jogos e brincadeiras a serem executados, as crianças ou o educador estabelecem regras a serem respeitadas pelos participantes.

As atividades lúdicas desafiam as crianças a aprender de forma diferenciada do tradicional e o professor poderá manter um diálogo com os alunos acerca dessas atividades, especialmente influenciando-os de modo a perceberem as mudanças existentes na forma de estudar, de aprender a ler e escrever e a se relacionar com diferentes colegas da mesma idade e de idades distintas. Podemos citar como estratégia de ensino, a utilização da literatura infantil, o contar estórias e a partir delas trabalhar os conteúdos como um recurso a mais para o ensino, pois para que

[...] uma história prenda a atenção da criança, deve entretê-la e despertar a sua curiosidade. Mas para enriquecer a sua vida, deve estimular-lhe a imaginação; ajudá-la a desenvolver seu intelecto e a tornar claras suas emoções; estar harmonizada com suas ansiedades e suas aspirações; reconhecer plenamente suas dificuldades e, ao mesmo tempo, sugerir soluções para os problemas que a perturbam. (Bettelheim, apud Dohme, 2003 p. 96).

Segundo o autor, para prender a atenção de uma criança durante uma história é preciso que ela seja interessante e especialmente seja contada de modo a fazer fluir a imaginação da criança e, para que isso ocorra torna-se imprescindível que o professor trabalhe antes de tudo sua curiosidade. É nesse sentido que se devem criar perspectivas de um ensino-aprendizagem cheio de encantos e desafios, desafios esses que despertem na criança o desejo de um aprendizado tanto em sala de aula quanto no seu contexto particular.

A partir dos jogos e brincadeiras as crianças desenvolvem experiências variadas com propósitos também diferentes. No trabalho com a ludicidade uma ótima estratégia é o diálogo entre professor e aluno. Essa conversa permitirá que a criança se sinta à vontade para questionar o que ela sentir necessidade.

É dessa forma que também as crianças fazem para aprender algo, pois as mesmas não têm nenhuma dificuldade para mexer em qualquer objeto, elas montam e desmontam satisfazendo assim suas necessidades, curiosidades e vontades. Moyles nos aponta que muitos educadores concluíram que a aprendizagem mais valiosa vem do brincar.

O brincar é a principal atividade da criança na vida; através do brincar ela aprende as habilidades para sobreviver e descobre algum padrão no mundo confuso em que nasceu. (Moyles, apud Lee, 2002 p. 37).

O brincar é o principal meio de aprendizagem da criança... a criança gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular. (Moyles, apud Dês, 2002 p 37).

As brincadeiras são vitais na vida da criança, são atos indispensáveis não só para a aprendizagem da criança, mas também para a saúde física, emocional e também para melhorar sua autoestima. Os jogos e brincadeiras favorecem uma melhor qualidade na aprendizagem da leitura e da escrita, pois o brincar além de tudo aponta para novas motivações e outras tantas descobertas.

1.2 O papel do professor mediante a utilização do lúdico

Na sala de aula o professor é o mestre, é quem discute e elabora junto com a turma as regras e limites. Para a autora Moyle.

O papel do professor é o de garantir que, no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma, e inclua fatores além dos puramente intelectuais. O emocional, o social, o físico, o estético, o ético e o moral se combinam com o intelectual para incorporar um conceito abrangente de 'aprendizagem'. (2002 p 43).

O professor tem como função principal o de mediador entre a criança e o objeto de conhecimento, aqui no caso a leitura e a escrita. É ele quem ocupa um lugar de destaque em sala de aula, pois através dele os conteúdos serão veiculados e poderá favorecer ou não o processo ensino-aprendizagem.

Deste modo, o professor precisa ser dinâmico, reflexivo, atualizado com as novas atividades lúdicas e capaz de minimizar as necessidades de seus alunos. É imprescindível que o professor busque novas metodologias que chamem a atenção da turma para que possa além de desenvolver atividades que requer concentração e disciplina, mas também descontração.

Trabalhar com o lúdico requer planejamento, organização para não ser uma atividade para cumprir horário e avaliação de como foi realizada e os próximos passos. Para Friendmann, o professor pode avaliar as brincadeiras e jogos propostos e para isso ele deve utilizar critérios como:

- A brincadeira ou jogo deve sugerir alguma coisa interessante e desafiante para as crianças.
- Uma boa brincadeira ou jogo em grupo deve possibilitar à criança avaliar os resultados de suas ações. Se o adulto impõe a sua avaliação como uma verdade, a criança torna-se muito dependente e insegura da sua própria capacidade e habilidade de tomar decisões.
- A participação de todas as crianças durante a brincadeira ou jogo é fundamental, pois a participação ativa é uma atividade mental e um sentimento de envolvimento do ponto de vista da criança.

A autora diz, ainda, que as atividades lúdicas devem ser atraentes e estimulantes aos olhos das crianças. Todos os autores aqui citados tratam o

lúdico como uma nova forma em que as crianças terão um bom desempenho em suas aprendizagens e em seu desenvolvimento, tanto na escola, quanto no meio em que estão inseridas. A escolha de estratégias metodológicas diferenciadas para cada idade e necessidade da turma fará diferença nos resultados esperados para um determinado grupo.

Os jogos e brincadeiras, utilizados em sala de aula como estratégia a mais de ensino, farão com que a criança se sinta mais estimulada e desafiada a aprender os conteúdos sistematizados e proporcionarão o diálogo e a negociação para a boa convivência, a partir do cumprimento de regras e limites impostos a cada nova atividade.

2. Procedimentos Metodológicos

É importante trabalhar o lúdico em sala de aula para criar condições de as crianças aprenderem de forma prazerosa, pois, sem dúvida, as brincadeiras e jogos educativos são ferramentas que o professor poderá utilizar como estratégias de ensino, despertando na criança uma nova perspectiva de aprender.

Esta pesquisa foi realizada em uma escola pública municipal localizada no Distrito de Santa Rita, zona rural do Município de Santarém/PB. A escola funciona dois horários, manhã e tarde e conta com 40 alunos, onde a maioria é do sexo feminino com uma faixa etária entre 05 a 14 anos de idade. Podemos pontuar que a escola tem pouco espaço para as crianças realizarem suas atividades lúdicas.

Pretendemos levar este tema para ser trabalhado com crianças desta escola com o intuito de respondermos o seguinte problema de pesquisa: como o lúdico utilizado em sala de aula é percebido pelos educandos no seu processo de aprendizagem escolar? Para responder a esses questionamentos nos propomos atingir os seguintes objetivos: analisar a compreensão de alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I com relação à utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, e refletir sobre a importância do lúdico a partir da compreensão dos alunos e da literatura estudada.

O primeiro contato que tivemos com a professora foi amigável, pois já a conhecíamos, mas mesmo assim sentimos que ela ficou meio apreensiva. Após esse encontro propomos uma maneira de escolhermos os participantes da pesquisa e esta escolha foi realizada através de um sorteio feito pela professora titular.

Os alunos, por sua vez, também ficaram quietos em seus lugares, mas logo começaram a fazer algazarra entre si e ficaram à vontade por um momento, mas em seguida parecia que não estávamos na sala de aula.

2.1 Conhecendo as crianças entrevistadas

Ao realizarmos o contato com os participantes da pesquisa podemos destacar que fomos bem recebidas por todos eles, embora saibamos que a situação de entrevista não nos deixa ficar à vontade, pois poderá ser compreendida e comparada a uma situação de avaliação.

Conhecer um pouco dos participantes, sua idade e o que mais gostam de fazer diariamente, nos possibilitou uma maior aproximação e assim destacaremos: Felipe tem 8 anos, gosta muito de computador, canta com o pai, gosta de ir para a escola para estudar.

Gilvaneide tem 8 anos, gosta muito de brincar de boneca e de escolinha, é uma criança bem receptiva. Adora estudar.

Joyce tem 9 anos, o que ela mais gosta de fazer é passear com os pais na pracinha, também gosta de estudar e ler.

Cristiany tem 8 anos, o que mais gosta de fazer é brincar com sua boneca, andar de bicicleta e de estudar.

Adrízia tem 9 anos, o que mais gosta de fazer é comer doces e brincar no vídeo game com seu irmão mais velho e de passear na praça. A aluna adora brincar de escolinha.

Para a coleta dos dados realizamos a entrevista semi-estruturada para compreendermos a temática que nos propomos a estudar. Participaram da pesquisa as cinco crianças mencionadas anteriormente. Todas estão no 3^o ano do Ensino fundamental, com uma faixa etária entre 9 e 8 anos.

Podemos destacar que a entrevista é muito importante, pois é através dela que o entrevistador conhecerá melhor cada criança e permitirá um diálogo acerca de determinado tema. É imprescindível que o pesquisador conquiste a confiança das crianças, para que na hora da entrevista elas não se sintam tímidas e incomodadas para responder as questões. Neste sentido, o entrevistador precisa planejar sua entrevista com cuidado, pensando em cada passo e na organização das perguntas para que sejam redigidas e questionadas sempre de forma clara, sem deixar margem para outros entendimentos assim, que não devemos antecipar nem mesmo induzir as respostas do entrevistado. A relação entre entrevistador e entrevistado deve

ser amigável, pois ambos precisam de um ambiente onde haja diálogo e confiança.

Utilizamos, ainda, como instrumento para a coleta dos dados a observação de sala de aula, e neste momento o pesquisador precisa ter disponibilidade para atender os detalhes importantes que acontecerão durante a aula, fazendo anotações, que mais tarde, na hora da análise dos dados serão importantes e necessárias.

O observador precisa agir na classe de forma que transmita aos alunos toda confiança, ao contrário poderá intimidá-los com sua presença e causar constrangimentos durante a realização das entrevistas.

A escolha dos instrumentos para a coleta dos dados nos possibilitou olharmos cuidadosamente para nosso objeto de estudo, assim como para todo o processo até chegarmos aos participantes o que fez toda diferença na hora de conversarmos sobre as questões realizadas.

3. Análise dos dados: o que nos revelaram as falas dos participantes

Os dados coletados nos possibilitaram um maior esclarecimento acerca do que os alunos pensam sobre o lúdico em sala de aula e sua relação com a aprendizagem da leitura e da escrita. A partir das respostas realizamos um diálogo inicial com os autores até então estudados, o que de certa forma nos clareou o entendimento do que seja efetivamente a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula como ferramenta para o ensino.

Iniciamos o diálogo com os participantes da pesquisa a partir do seguinte questionamento: o que é brincar para você? As crianças apresentaram a brincadeira como uma forma de divertimento e sabem relacionar ao contexto em que estão inseridas, mas não sabem relacionar com a leitura e a escrita sistematizada.

Para elas as brincadeiras não são diferenciadas em educativas ou não, elas sentem prazer em apenas brincar, fazem isso sem nenhuma finalidade e assim destacam que brincar é

[...] se divertir com as outras crianças. (Felipe)

[...] é se divertir junto com os outros colegas. (Gilvaneide)

[...] é descobrir as coisas, coisas novas. (Joyce)

[...] é uma coisa muito boa, que eu adoro quando estou brincando. (Cristiany)

[...] é pular, se divertir junto com minhas melhores amigas. (Adrízia)

Podemos destacar que todas as crianças descrevem praticamente as mesmas situações e pontuam com ênfase a brincadeira com outras crianças e como uma maneira de aprender algo novo. As falas nos levam a pensar que as brincadeiras servem para a socialização e descontração. Como vimos

O brincar é sem dúvida um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos. Considerem por exemplo um novo equipamento, tal como uma máquina de lavar – a maioria dos adultos vai dispensar a formalidade de ler o manual de ponta a ponta e preferir “brincar” com os controles e funções. (MOYLES, 2002. p. 11).

Diante do contexto citado por Moyles (2002) as crianças quando estão diante dos brinquedos, elas mexem sem medo, montam, desmontam e assim brincam e descobrem o que ainda é desconhecido aos seus olhos.

É relevante destacar que a infância é uma das épocas em que a criança mais brinca, tendo dessa maneira necessidades lúdicas e afetivas e estas necessidades são tão importantes para o seu desenvolvimento saudável, quanto às necessidades físicas.

Mediante o diálogo com os participantes da pesquisa lançamos mais um questionamento que até o momento da pergunta nos pareceu desafiador: Você acha possível aprender a ler e a escrever brincando?

Não, porque quando se estiver brincando nem ligo para os deveres. (Felipe)

Acho que não e acho que sim, porque para mim é estranho brincar e estudar ao mesmo tempo, isso é novo preciso me acostumar. (Gilvaneide)

É possível porque brincar é muito bom então deve ser maravilhoso brincar para aprender as matérias. (Joyce)

Acho que sim, pois brincar é bom e eu quero aprender brincando. (Cristiany)

Sim, é possível, pois com as brincadeiras, podemos desenvolver nossos pensamentos. (Adrízia)

Relacionar a brincadeira com a aprendizagem dos conteúdos parece algo impossível na compreensão de alguns participantes, mas podemos destacar que Adrízia faz esta relação quando reafirma a possibilidade de brincar (atividade motora) a atividade cognitiva. As crianças nos pareceram a vontade para dizer o que pensam e assim nos possibilitaram chegarmos a um melhor entendimento acerca da dificuldade de trabalhar o lúdico em sala de aula, especialmente se o professor não tiver clareza do seu papel e de como isso é possível, considerando as salas numerosas, a falta de materiais e espaços físicos.

Ao questionarmos os participantes quais são suas brincadeiras e jogos preferidos e porque, imediatamente responderam. As crianças gostam de diversas brincadeiras e muitas delas são educativas e devem ser mediadas pelo professor em sala de aula. Vejamos as que elas gostam:

Gosto de brincar de bola, carrinho, ando de bicicleta e gosto do jogo de dama. Gosto dessas brincadeiras porque me distraio das coisas que acontece. (Felipe)

As brincadeiras que mais gosto são: pular corda, amarelinha, baleada. Gosto porque todas essas brincadeiras são muito divertidas. (Gilvaneide)

Minhas brincadeiras preferidas são muitas por isso só vou dizer algumas como: boneca, pular cordão, escolinha, quebra – cabeça, bambo – lê. Gosto dessas porque são fáceis e brinco com minhas amigas e amigos. (Joyce)

Gosto de andar de bicicleta, boneca, escolinha, e quebra – cabeça. Sei lá porque gosto, não sei responder direito. (Cristiany)

Gosto muito de vídeo game, bicicleta, boneca, futebol e de escolinha. Há gosto porque me divirto e nunca fico só. (Adrízia)

É através das brincadeiras e jogos utilizados em sala de aula que o educador deverá pensar sobre a importância do lúdico e, posteriormente, na sua efetivação em suas práticas cotidianas.

Podemos observar nos depoimentos que as crianças gostam praticamente das mesmas brincadeiras e jogos. Esses mesmos gostos devem ser por causa do lugar onde eles moram que é pequeno e todos se relacionam entre si e compartilham das mesmas brincadeiras.

Notamos, ainda, que as crianças conservam certo modismo, priorizando as brincadeiras e jogos do momento e a maioria dessas brincadeiras e jogos acontece no coletivo com formação de grupos. Podemos dizer que “A essência do brincar não é um ‘fazer como se’, mas um ‘fazer sempre novo’, transformação de experiência mais comovente em hábito”. (Benjamin, 1984, p. 75).

Toda brincadeira tem um sentido que leva a criança a descobrir algo até então desconhecido ou até mesmo aprimorar técnicas e estratégias. Quando perguntamos as crianças, o que elas mais gostam de fazer ficaram pensativas. Em seguida, percebemos que a maioria das crianças gosta de brincar em grupo, pois é através dessas brincadeiras que elas se socializam, aprendem, trocam idéias e experiências, e ainda fazem novas amizades. Vejamos:

Eu gosto mais é de brincar de bola, porque me divirto com meus amigos no campinho. (Felipe)

A brincadeira que mais gosto é de boneca, porque faço de conta que ela é minha filhinha, e me divirto com minhas amigas. (Gilvaneide)

Eu gosto mesmo é de brincar de baleada, porque me junto com muitas amigas, corro e brinco. (Joyce)

Gosto de brincar de boneca porque é bom e aprendo muitas coisas, como a fazer roupinhas. (Cristiany)

Eu gosto muito é de vídeo game porque me distraio e fico pensando no que vai acontecer no jogo. (Adrízia.)

Percebe-se que com exceção da aluna Adrizia, as outras crianças gostam de brincadeiras onde elas tenham o contato com outras crianças. Não queremos dizer com esta afirmação que brincar sozinha criando estratégias de jogo seja algo ruim, mas que não pode ser apenas dessa forma, é necessário que haja interação entre crianças da mesma idade e idades diferentes para que haja um bom desenvolvimento.

As crianças estão sempre aprendendo, inventando e descobrindo algo sempre seja através de brincadeiras ou de qualquer outra coisa; as crianças usam a sua imaginação para inventar o que quer que seja. Em seguida a esse questionamento perguntamos: As brincadeiras que você gosta faz você descobrir coisas novas?

Me faz... aprendo a ficar mais amigo. (Felipe)

Nas brincadeiras eu descubro as letras, os movimentos e fico mais amigo das outras crianças. (Gilvaneide)

A brincadeira me faz descobrir a leitura, a encaixar as peças, e com o dominó eu aprendo a pensar. (Joyce)

Com as brincadeiras eu aprendo a me movimentar melhor, aprendo as letras e a contar. (Cristiany)

Gosto muito do vídeo game e com ele aprendo a pensar, e com as outras brincadeiras aprendo muitas coisas. (Adrízia)

Através dos jogos e brincadeiras as crianças aprenderão com as experiências umas das outras. É nesse sentido que percebemos a importância de o professor valorizar o que a criança realiza na classe, valorizando sua atuação mesmo que nem sempre ela seja bem sucedida.

Considerações Finais

Com base nos dados coletados pudemos concluir, mesmo que parcialmente, que embora as crianças não façam diretamente a ligação entre os jogos e brincadeiras com a possibilidade de aprender a ler e a escrever, deixam claro a importância do lúdico para a socialização com outras crianças, assim como para seu crescimento e desenvolvimento pessoal e coletivo.

O trabalho com o lúdico nos permitiu perceber que embora esta não seja realizada constantemente, em sala de aula, nos fez perceber que quando trabalhada é vivenciada com satisfação, permitindo, dessa forma, uma aprendizagem diferenciada e divertida na maneira de repassar os conteúdos. Podemos pontuar que a satisfação das crianças gerou um bom desenvolvimento nas atividades realizadas.

Um aspecto que merece ser mencionado neste momento é a possibilidade de o professor antes de realizar as atividades lúdicas em sala de aula preparar o que se deve fazer para não se tornar uma atividade sem sentido para ambos – professor e alunos; favorecer o diálogo entre escola, comunidade, pais e alunos para que o sucesso do processo ensino-aprendizagem seja garantido.

Este trabalho nos possibilitou ampliar o leque de conhecimentos acerca da temática e de perceber o importante papel do professor, quando este tem a chance de resignificar seu papel de mediador entre a criança e a construção do conhecimento sistematizado. Foi uma forma que encontramos de pesquisar, estudar mais e de ouvir diferentes compreensões acerca do lúdico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes, Educação Lúdica: Técnicas e jogos Pedagógicos, São Paulo, Loiola, 1995.

BENJAMIN, Walter. Reflexões: A criança o brinquedo e a educação. São Paulo, Summus, 1984.

DOHME, Vânia, Atividades Lúdicas na Educação: o caminho de tijolos amarelo do aprendizado, Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

FRIEDMANN, Adriana O brincar no cotidiano da criança, São Paulo: Moderna, 2006.

FREIRE, João Batista, Educação de Corpo Inteiro: São Paulo, Scipione; 1984.

MOYLES, Janet R. Só Brincar? O Papel do Brincar na educação infantil: Porto Alegre: Artmed 2002.

APENDICE A

Roteiro de Entrevista

1. O que é brincar para você?
2. Você acha possível aprender a ler e a escrever brincando?
3. Quais suas brincadeiras e jogos preferidos? Por quê?
4. De que você mais gosta de brincar?
5. As brincadeiras que você gosta faz você descobrir coisas novas?