



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal Do Paraná
Câmpus Medianeira



FERNANDA CRISTINA RIBEIRO DOS SANTOS

**A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: PERSPECTIVAS E
POSSIBILIDADES DE NOVAS APRENDIZAGENS**

MEDIANEIRA
2014

FERNANDA CRISTINA RIBEIRO DOS SANTOS

**A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: PERSPECTIVAS E
POSSIBILIDADES DE NOVAS APRENDIZAGENS**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Pólo UAB do Município de Ibaiti, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Câmpus Medianeira.

Orientadora: Prof^a. Flóida M. R. C. Batista

MEDIANEIRA
2014



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de
Ensino



TERMO DE APROVAÇÃO

A ludicidade na alfabetização: perspectivas e possibilidades de novas aprendizagens

Por

Fernanda Cristina Ribeiro dos Santos

Esta monografia foi apresentada às 21h20min do dia 31 de outubro de 2014 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino – Polo de Ibaiti, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. A aluna foi avaliada pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof^a.Esp. Flóida Moura R.C.Batista.
UTFPR – Câmpus Medianeira
Orientadora

Prof Dr. André Sandmann
UTFPR – Câmpus Medianeira
Membro

Prof^a. Me. Cidmar Ortiz dos Santos
UTFPR – Câmpus Medianeira
Membro

Prof^a. Maria Fatima Menegazzo Nicodem
UTFPR – Câmpus Medianeira
Membro

Dedico esta monografia à minha filha e ao meu esposo, por estarem me apoiando durante essa caminhada.

AGRADECIMENTOS

À Deus pelo dom precioso da vida e pela coragem que tem me proporcionado para seguir em frente com esse estudo.

Aos meus pais, que sempre me apoiaram e me orientaram a sempre lutar por aquilo que desejo.

A minha orientadora professora Flóida M. R. C. Batista pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Aos meus amigos que sempre estiveram ao meu lado me incentivado a chegar ao fim de mais essa caminhada.

Aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

RESUMO

SANTOS, Fernanda Cristina Ribeiro dos. **A ludicidade na alfabetização: perspectivas e possibilidades de novas aprendizagens**. 2014. 41f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

A presente pesquisa teve como objetivo estudar a importância da ludicidade na alfabetização, especialmente nas primeiras séries do ensino fundamental, ressaltando a realidade pedagógica de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Ibaiti-PR. Para alcançar esse objetivo, realizou-se inicialmente a pesquisa bibliográfica baseada em idéias e expressões de autores que falam do lúdico e de sua importância como recurso pedagógico que os professores podem utilizar em sala de aula como técnicas metodológicas na aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa. Após essa etapa realizou-se uma pesquisa de campo, utilizando-se como instrumento de coleta de dados, questionário composto por perguntas abertas e fechadas que foram entregues a dez professores que atuam nas salas de alfabetização do ensino fundamental. Como resultados, foi possível mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como atividades sociais distintas de interação peculiar e fundamental que garantem a interação e construção do conhecimento.

Palavras-chave: Educação. Alfabetização. Lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT

SANTOS, Fernanda Cristina Ribeiro dos. **The playfulness in literacy: new perspectives and possibilities for learning**. 2014. 41f. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

This research aimed to study the importance of playfulness in literacy, especially in the early grades of elementary school, emphasizing the educational reality of a school municipal schools in the city of Ibaiti -PR. To achieve this goal, initially held the literature based on ideas and expressions of authors who speak of playful and its importance as an educational resource that teachers can use in the classroom as methodological techniques in learning, because by playfulness students can learn more pleasant way, concrete and therefore more significant. After this stage there was a field research, using as data collection instrument, questionnaire with open and closed questions that were given to ten teachers working in elementary school literacy classes. As a result, it was possible to mention that games and games in the classroom, can be considered as different social activities peculiar and fundamental interaction that guarantee the interaction and knowledge construction.

Keywords: Education. Literacy. Playful. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	08
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	10
2.1 A LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE	10
2.2 JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS.....	10
2.3 A IMPORTÂNCIA DA VIVÊNCIA LÚDICA PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA	20
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	29
3.1 TIPO DE PESQUISA.....	29
3.2 POPULAÇÃO AMOSTRA	30
3.3 COLETA DOS DADOS.....	30
3.4 ANÁLISE DOS DADOS.....	30
3.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA.....	30
4 TRATAMENTO DOS DADOS.....	32
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS.....	37
APÊNDICES	39

INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta a importância da ludicidade no processo de alfabetização como forma de levar as crianças a imaginar, sonhar, divertir-se e, sobretudo, aprender. Por isso, entre as questões que envolvem o processo de ensino-aprendizagem, encontra-se em destaque a prática pedagógica do professor a maneira como é tratado os diferentes conhecimentos dos alunos. Cada ser humano possui seu esquema de desenvolvimento, o qual define sua individualidade. Sendo assim, o ato de educar deve provocar mudanças no indivíduo, isto é, a educação tem como responsabilidade transformar o aluno, levando-o a ser autor de sua própria história.

Diante desse contexto, o referido trabalho justifica-se pelo fato de a aprendizagem significativa e transformadora ser um dos aspectos mais discutidos na atualidade. Outro fator importante que também tem sido estudado ao longo desses anos são as estratégias de ensino que venha contribuir com a alfabetização e o letramento dos alunos, porém, esse problema educacional ainda é muito preocupante, entretanto, não se pode incidir a indagação apenas ao âmbito educacional e sim indagar o contexto político de ordem social a fim de refletir sobre possíveis soluções ou para a redução desse problema.

Em relação à educação e os altos índices de analfabetismo trouxe uma indagação sobre a importância de buscar conceito de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental, procurando entender as concepções de alfabetização e letramento para que possa auxiliar no desenvolvimento da escrita da criança e a importância da psicomotricidade para esse desenvolvimento. Diante disso vê-se a necessidade de levar para a sala de aula, estratégias lúdicas que favoreçam o ensino aprendizagem, principalmente nos três primeiros anos do ensino fundamental, uma vez que estes são considerados essenciais para a construção significativa do aprendizado da criança.

Do ponto de vista didático, as brincadeiras e os jogos promovem situações em que as crianças aprendem conceitos, atitudes e desenvolvem habilidades diversas integrando aspectos cognitivos, sociais e físicos. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos

e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com as suas necessidades.

Sendo assim, a presente pesquisa teve como objetivo investigar de partir de pesquisa bibliográfica em conjunto com a pesquisa de campo, procurar diagnosticar possíveis dificuldades encontradas por professores da escola Monteiro Lobato, para trabalharem a ludicidade no processo de alfabetização das séries iniciais do ensino fundamental principalmente nos três primeiros anos do ciclo básico no processo de alfabetização podendo acarretar problemas vindouros.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE

Entre as questões que envolvem o processo de ensino-aprendizagem, entende-se que na prática docente também é constantemente um tema de reflexão, principalmente a maneira como são tratados e abordados os diferentes conhecimentos, bem como o envolvimento dos alunos nesse processo e o fato de realmente estarem aprendendo.

Nesse sentido Marinho et al (2007, p.86) ressalta:

O educador em sua ação, na educação infantil é nas séries iniciais do ensino fundamental, deve considerar essas questões ao refletir sobre a prática pedagógica. A ludicidade deve ser um dos principais eixos norteadores do processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante.

Segundo os autores a prática pedagógica com um caráter lúdico possibilita também ao professor organizar as atividades pedagógicas com as crianças de maneira a permitir-lhes vivenciar as situações de ensino-aprendizagem com seus pares, elaborando seus conhecimentos, conquista e dificuldades. No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais.

O brincar pode ser entendido como a capacidade de criar das crianças e esta relacionando com as suas vivências Toda brincadeira é uma imitação transformadas, no plano das emoções e das ideais, de uma realidade anteriormente experimentada. No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e tem um significado diferente daquele que aparentam ter (MARINHO, et al, 2007, p. 87).

Para os autores a brincadeira favorece nas crianças a melhoria da autoestima e contribui para interiorização de determinados modelos de adultos presentes nos diversos grupos sociais.

Alguns estudiosos como Piaget (1975, p. 177) e Batista (1999, p. 88) consideram o jogo uma atividade vital e um dos elementos preponderantes do universo infantil, de fundamental importância para a humanização. Para a criança, o ato de brincar e o jogar desempenha o mesmo papel, em nível de importância, que o trabalho produtivo para os adultos.

De acordo com eles “as situações vivenciadas através das brincadeiras e dos jogos possibilitam o desenvolvimento da sociabilidade, da linguagem, da coordenação motora, da noção espacial e corporal”.

O ato de brincar contribui para um melhor desenvolvimento da criança em todos os aspectos físico, afetivo, intelectual e social. Brincando, a criança organiza e constrói seu próprio conhecimento e conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais e reduz e agressividade (MARINHO, et al, 2007, p. 88).

Os autores também falam da importância da escola em oferecer condições, relacionadas a espaços e materiais, entre outros aspectos, que possibilitem o desenvolvimento de projetos e planejamentos que privilegiem a ludicidade.

O professor também desempenha um papel muito importante no trabalho de resgatar as brincadeiras antigas, trazendo para a sala de aula canções, cantigas de roda, brinquedos, brincadeiras e jogos infantis. Mostrando às crianças que o lúdico sempre esteve presente em nossas vidas. Em relação ao resgate das brincadeiras do passado, Marinho (2007, p. 89) explicita:

Muitas brincadeiras e jogos praticados por gerações passadas, na sua maioria, eram realizados de forma coletiva e possibilitavam uma maior variedade de movimentos. Boa parte dessas atividades lúdicas bastantes significativas- perdeu-se e foi até esquecida.

Diante dessa afirmativa acredita-se que o professor pode ser o principal responsável e articulador de grande parte desse conhecimento, utilizando como fonte de pesquisa a própria infância, no qual sua geração, de modo geral, teve a oportunidade de vivenciar muitas brincadeiras e jogos riquíssimos em movimentos, vocabulário e significado cultural.

A partir da observação das atividades lúdicas, o professor pode obter um diagnóstico do comportamento geral de sua turma e do comportamento individual de cada aluno, descobrir quais são suas maiores dificuldades e quais são suas

brincadeiras preferidas. Porém, para que o professor consiga atingir seus objetivos é preciso que tenha conhecimento e habilidade precisa escolher brincadeiras adequadas às necessidades de seus alunos.

De acordo com Barbosa (2003, p. 19):

O educador deve definir previamente, o espaço de tempo que a atividade lúdica vai ocupar no dia a dia de sua prática pedagógica, os espaços onde essas atividades se desenvolverão, os objetos e brinquedos a serem utilizados, bem como, respeitar as singularidades das crianças, promovendo a inclusão de modo que todos participam das atividades ao mesmo tempo.

Sendo assim, fica evidente a importância do professor conhecer sua turma para poder realmente desenvolver um trabalho significativo e de qualidade. Através das brincadeiras o professor tem a possibilitar de observar e escutar as crianças nas suas linguagens expressivas mais autênticas. O brincar incentiva a criatividade e constitui um dos meios fundamentais de estimular o desenvolvimento da criança e as diversas aprendizagens.

O professor pode desenvolver atividades divertidas através do lúdico proporcionando aos alunos uma aprendizagem transformadora que os levem a distinguir valores éticos e morais, tornando-os cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades como sujeitos atuantes, além de proporcionar situações que favoreçam uma interação maior entre professores/aluno em uma aula prazerosa e criativa (BARBOSA, 2003, p. 20).

As atividades lúdicas podem contribuir de forma significativa para o processo de construção do conhecimento do indivíduo. Diversos estudos em relação isto vêm comprovar que o jogo é uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Nesta perspectiva ele tem muito a contribuir com as atividades didáticas pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula, porém, a contribuição do jogo para o desenvolvimento das atividades pedagógicas durante as aulas vai depender da concepção que se tem de jogos, crianças, de aprendizagem e desenvolvimento.

Sobre este contexto Santos (1998, p. 50) faz algumas considerações salientando como o jogo deve ser visto.

O jogo deve ser visto como uma atividade integrante do cotidiano infantil. Ele é um canal de comunicação que permite à criança a apropriação do mundo que, a princípio, e aparentemente, pertence

somente aos adultos. O jogo não pode ser confundido também, principalmente por profissionais ligados à educação, com os esportes que são praticados atualmente e que revelam a forma nefasta e desumana de competição e individualismo na nossa sociedade estas atividades esportivas reproduzem e legitimam o nosso modelo social. O que importa é vencer, sejam quais forem os meios para se alcançar a vitória (SANTOS, 1998, p. 50).

Sendo assim, é preciso que o professor utilize o lúdico em sala de aula para despertar na criança o gosto pelo aprender, pois a essência da ludicidade é despertar o prazer proporcionado durante a atividade. Por isso, o professor deve estar sempre refletindo sobre sua prática procurando a melhor forma de integrar o lúdico ao conteúdo proposto.

De acordo com Santos (1998, p. 52):

O papel do professor durante os jogos deve ser o de provocar e desafiar a participação coletiva na busca de encaminhamentos e resolução dos problemas, pois é através do jogo que podemos despertar e incentivar a criança para o espírito de companheirismo de cooperação gradativamente, ela vai assumindo e compreendendo sua posição como um membro de um grupo social.

Segundo o autor, para que os jogos contribuam pedagogicamente com o processo de construção do conhecimento da criança é preciso que o professor diminua o seu autoritarismo, criando situações para o desenvolvimento da autonomia e incrementar ações que favoreçam a troca de opiniões e sugestões em questões surgidas durante a atividade (SANTOS, 1998, p. 53).

Diante disso, pode-se dizer que a postura do professor durante os jogos é fundamental para o desenvolvimento da criança, por isso ele incentivá-la e desafiá-la criando um ambiente propício para o desenvolvimento do pensamento crítico e a tomada de decisões dentro de seu grupo social faz parte dessa postura.

Outro ponto importante ressaltado pelo autor é:

O cuidado que se deve ter para não fazer da atividade lúdica uma atividade mecânica, repetitiva, que visa principalmente atingir os objetivos da educação formal. Quando busca-se apenas os conteúdos escolares, pode transformar o lúdico em atividades didáticas, que têm como finalidade o produto e não o processo (SANTOS, 1998, p. 57).

Partindo dessa afirmativa, acredita-se que o professor deve valorizar a espontaneidade da criança, criando o espaço do lúdico, da criatividade, da troca das

informações entre todos os alunos participantes da atividade.

Ao tratar-se do jogo como forma de expressão corporal, Santos (1998, p. 58) diz:

O jogo pode contribuir muito para o processo educacional da criança. A expressão da criança deve ser respeitada na sua totalidade. Suas dúvidas e sugestões são muito importantes para o desenvolvimento das atividades. Ela deve expressar seus sentimentos através da fala, do gesto, da escrita, do desenho, colocando todo o seu conhecimento espontâneo em interação com o conhecimento dos companheiros, buscando uma sistematização, que é o objetivo da educação escolar.

Analisando a afirmativa do autor, é possível compreender que quando a criança relaciona seus movimentos como a fala e gestos corporais com as ações de seus companheiros ela estará construindo seu conhecimento de forma contextualizada. Aprendendo a trocar experiências, pela criatividade e oportunidade de relacionar interativamente aluno/ professor/alunos, e não pela imposição a fatos e conceitos isolados, totalmente fora de sua realidade.

Ao longo dessa pesquisa observa-se que o professor exerce um papel muito importante no processo de alfabetização das crianças. O grande desafio para o educador, no contexto atual, é ensinar os conteúdos propostos pelos programas curriculares de uma forma criativa, significativa e prazerosa. Para que ele consiga atender essa exigência precisa resgatar a alegria e o prazer, tanto para ensinar como para aprender.

Para ilustrar esse contexto Carvalho (1991, p. 43) diz:

É possível o professor criar na escola um ambiente favorável ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Para isso, é preciso explorar, sempre que possível a sua expressão livre e criadora, partindo de suas próprias atividades, para alcançar os objetivos propostos nesse sentido, o grande desafio é alfabetizar a criança a partir de seu próprio cotidiano, sem deixar de lado a aprendizagem social, respeitando seu processo global de desenvolvimento.

Para a autora "Educar não é ato de mando, é um processo, e por isso é necessário ficar atento a todos os movimentos dos alunos durante as aulas". A

melhor forma de ensinar é aprender a aprender. E, não existe nada melhor a esse respeito do que aprender com as crianças (CARVALHO, 1991, p. 43).

A aprendizagem escolar é um processo que exige muito do aluno. É necessário fazê-lo entender que o conhecimento não é uma coisa acabada, pronta, e que não está apenas nos livros escolares. Ele é construído pelo homem através da sua história e a escola deve sistematizá-lo e socializá-lo para que o aluno possa apropriar-se dele e compreender a sua função social. Quanto mais significativo o conhecimento for para o aprendiz, maior e mais adequada será sua relação com o mundo social e com a natureza. Somente assim ele transformará os momentos difíceis, de muitos esforços em momentos de busca, descobertas e realizações (CARVALHO, 1991, p. 44).

Diante dessa afirmativa é importante ressaltar que o professor que trabalha com crianças não pode esquecer que elas são seres em processo de desenvolvimento e de apropriação do mundo. Elas não são adultos, por isso, precisam de espaço, liberdade de movimentos, de falar, de jogar e conviver de uma forma interativa. a ação é fundamental para seu desenvolvimento, somente assim ela irá apropriar-se do mundo adulto de uma forma responsável, autônoma, crítica e participativa (CARVALHO, 1991, p. 44).

O sucesso pedagógico de qualquer trabalho vai depender da postura do professor durante as atividades didático-pedagógicas. O seu papel como mediador do processo vai contribuir ou não para uma aprendizagem rica e significativa.

2.2 JOGOS, BRINCADEIRAS E BRINQUEDOS

As atividades lúdicas cada vez mais têm sido utilizadas por profissionais que se dedicam ao trabalho com a criança. O uso de atividades como o jogo, a brincadeira e o brinquedo podem variar de acordo com os objetos que o profissional se propõe a alcançar.

Desvendar o processo pelo qual se efetiva a aquisição de conhecimento pela criança é fundamental para o trabalho infantil, no entanto resta-nos saber qual é a relação existente entre o lúdico e a construção do conhecimento da criança, bem como a qual é a sua influencia na organização do trabalho pedagógico realizado na educação infantil.

Prioriza-se apontar a atividade lúdica como um recurso didático, que pode ser utilizado pelo educador como uma ferramenta a fim de contribuir para o enriquecimento de sua prática pedagógica, tornando o processo de aprender mais atrativo, motivante e significativo para as crianças.

A presença da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem é de fundamental importância, principalmente quando se trata de criança. Podemos dizer que ela envolve o universo da brincadeira, do jogo, do brinquedo e da própria atividade lúdica.

O brinquedo tem a capacidade de estimular a criança a representar e a expressar cenas que denunciam aspectos da realidade vivida por elas, assim, no mundo da infância, o brinquedo assume o papel de substituto dos objetos reais, para que a criança possa manipulá-los durante a brincadeira, tais como: bonecas, animais, máquinas, meios de transportes, etc.

Embora os significados dados aos termos jogo, brinquedo e brincadeira se justaponham, pesquisadores que se dedicam a estudá-los, mostram que existem diferenças, caracterizando-os a partir do seu uso, da ação contida em cada um e do comportamento que eles suscitam.

Na concepção de Cunha (2005, p. 63) brinquedo é: “um objeto, palpável, finito e materialmente construído, podendo-se constituir segundo formas variadas de criação, desde aquelas artesanais até as inteiramente industrializadas”.

Esse mesmo autor faz uma distinção entre brinquedo, brincadeira e jogo, julgando que, quando falamos de brinquedo, estamos dando a conotação de objeto com um sentido de gratuidade, de adesão descomprometida e com a finalidade de distração. Já as expressões brincadeira e jogo implicam ação coletiva em uma prática que sugere destreza, desejo de vencer e de disputa (CUNHA, 2005, p. 63).

Para Maluf (2007, p. 53):

A brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas, o jogo é uma brincadeira que envolve certas regras, estipuladas pelos próprios participantes. E o brinquedo é identificado como o objeto de brincadeira. A atividade lúdica compreende todos os conceitos anteriores.

Dessa forma, entende-se que a brincadeira está mais ligada ao sentido de uma ação livre de compromisso, com possibilidade da existência de regras flexíveis

e determinadas, enquanto a brincadeira durar, por aqueles que dela participam. O jogo também possui regras que são modificadas, geralmente, quando o interesse daqueles que jogam diminui, sendo, portanto, também flexíveis. O brinquedo é o objetivo manuseado, manipulado no desenvolvimento da atividade lúdica, portanto pode ser utilizado como tal também nos jogos (MALUF, 2007, p. 53).

Sendo assim, as brincadeiras devem ser contextualizadas, e para isso, o professor tem de conhecer muito bem seus alunos, observando-os sempre em diferentes situações.

Santos (2000, p. 74) faz uma diferenciação entre esses termos, propondo que “o brinquedo deve ser entendido como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo infantil para designar tanto o objeto e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeira)”.

Nesse sentido o professor deve estar atento a essa questão, antes de iniciar a brincadeira ou o jogo deve explicar aos alunos as regras, os objetos que vão utilizar, sobretudo, o respeito que se deve ter na hora da brincadeira. Mostrar às crianças que o jogo e a brincadeira tem um objetivo a ser cumprindo, assim, ele vai formando o senso crítico, moral e social dos alunos.

Segundo o autor, cabe destacar que o jogo pode ser utilizado, como recurso didático, em várias áreas do conhecimento, pois é uma ferramenta que oferece inúmeras possibilidades para enriquecer o processo de ensino aprendizagem, principalmente para motivar o aluno, pois por meio do manuseio de materiais (brinquedo), da expressividade através dos movimentos, brincando e jogando, a criança pode incorporar os conhecimentos de forma concreta, aprendendo lúdica e prazerosamente (SANTOS, 2000, p. 74).

Colaborando com este pensamento, Santos e Cruz (1999 p. 20) diz que: “O brinquedo é um meio natural que possibilita a exploração do mundo, e a criança que explora e descobre o mundo de forma prazerosa torna-se preparada para receber as surpresas que este próprio mundo lhe reserva”.

Com relação ao ato de brincar, acredita-se que a criança brinca desde a mais tenra idade, porém, de acordo com a especificidade de cada fase do desenvolvimento infantil Portanto, é na brincadeira que a criança desenvolve-se em seus diversos aspectos (emocional, intelectual, físico e social) totalmente, além de ampliar seus laços sociais.

Segundo Santos e Cruz (1999, p. 21).

Para o bebê, a mãe é uma fonte geradora de prazer. Portanto, suas primeiras manifestações lúdicas são basicamente provenientes das relações afetivas, como o embalo o carinho, o canto, que ele responde com alegria, mas seu corpo inteiro é considerado seu primeiro brinquedo. Ele brinca basicamente com as mãos e com os pés, depois com o corpo inteiro; assim vai descobrindo seus movimentos/ isso o fascina e faz com que ele sinta um enorme prazer.

De acordo com o autor, nos primeiros anos de vida as crianças se divertem muito com a magia do faz de conta que com o seu simbolismo encanta e fantasia o mundo a sua volta na tentativa de compreender as relações existentes entre ele e as demais pessoas.

No entanto, definido historicamente como passatempo e divertimento, o jogo, para Rizzo (2000, p. 37), tem uma função vital para o indivíduo, não só para a distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para sociedade como expressão de ideias comunitárias.

No jogo, a criança normalmente está inserida em um sistema de regras as quais compõem os diferentes jogos, independente de quem sejam os jogadores. A imposição de regras está presente durante todo o percurso do jogo, sendo alteradas somente em comum acordo com todos os participantes. Portanto, o jogo torna-se um espaço e um momento de decisões pessoais e coletivas, além de relacionar-se com o outro (RIZZO, 2000, p 37).

Diante dessas considerações evidencia-se a necessidade de se trabalhar o lúdico em sala de aula, considerando o fato da preciosa contribuição que os jogos e as brincadeiras dão ao ensino-aprendizagem, principalmente na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental.

Para Piaget (1975) “existem basicamente três tipos de estrutura que caracterizam o lúdico segundo as suas concepções (jogos de exercício, o jogo simbólico e os jogos com as regras), em que cada uma delas surge de acordo com a fase desenvolvimento intelectual no qual se encontra a crianças em”:

Jogo de exercício = sensório-motor.

Jogo simbólico = faz de conta (de ficção, ou imaginação e de imitação).

Jogo de regras = competição.

Portanto, o primeiro jogo caracterizado por Piaget (1975, p. 177) é denominado de jogo de exercício (0 a 2 anos). Nele, a criança passa a maior parte

do seu tempo explorando e manipulando objetos, motivada pelo prazer de explorar, fazendo uso de todos os esquemas sensório-motores de seu repertório. Assim, esses exercícios motores consistem na repetição de gestos e movimentos simples, com um valor exploratório, como por exemplo: colocar objetos na boca sacudi-los movimenta-los pelo chão colocar e tirar bolinhas de uma caixa, etc.

Para Batista (1999, p. 89):

Os jogos de exercício de Piaget analisados do ponto de vista estrutural comportam ainda três subdivisões: a primeira é a de exercícios simples, no qual a criança faz e refaz uma ação por diversas vezes como, por exemplo, encher um baldinho de areia, encher uma caixa de tampinhas, e depois esvazia-la. A outra divisão é a das combinações sem finalidades prévias. Essas combinações são lúdicas do início ao fim, como fazem as crianças que enfiam contas ou finalidades. Já a terceira subdivisão diz respeito às “combinações com finalidades” lúdicas, exercidas na maioria das ações desse período, como construir torre com blocos, criar um carro com peças de encaixe, modelar utilizando massinha, etc.

A autora ressalta ainda, que colaborar com a construção de novos conhecimentos na fase sensório-motora, por meio dos jogos de exercício, sugere ao professor promover momentos de interação da criança com diferentes objetos tais como: mobile visual e sonoro, braceletes sonoros, chocalhos, espelho, rolo de espuma, blocos de borracha, cestos, argolas de plásticos, percursos motores (passar dentro do minhocão, embaixo da mesa, engatinhar sobre o banco), brinquedos de puxar, livros de pano revistas, fantoches etc., a fim de desenvolver as condutas sensório-motoras, tais como: a repetição, o raciocínio prático, a percepção visual, auditiva, tátil, gustativa, a preensão palmar e o deslocamento motor (BATISTA, 1999, p.90).

Segundo Piaget (1975, p.177) “na fase sensório-motora, é a vez dos jogos simbólicos, visto que a brincadeira de casinha é muito presente e com ela as representações de vários papéis. Neste momento, a criança pode ser fada ou princesa, bruxa ou madrasta”.

Sendo assim, compreender o lugar do jogo no espaço educativo torna-se imprescindível para que esse recurso possa ser utilizado adequadamente.

Diante do exposto ao logo desse estudo pode-se afirmar que ato de brincar desempenha um papel importante na infância, pois é brincando que a criança aprende e se desenvolve, experimenta e interage, relacionando aquilo que vivencia

com o que observa a sua volta, estabelecendo as relações necessárias para a aquisição do conhecimento. E que a aprendizagem se dá de forma mais significativa se a criança vivenciar as situações pedagógicas através do movimento, experimentando, realizando, sentindo, percebendo, e tudo se dá pelo corpo. As brincadeiras e os jogos ocupam o papel principal nessa vivência, pois fazem parte do universo infantil.

Sendo assim, a escola deve priorizar, em seu projeto político-pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico. Os educadores, por sua vez, no espaço da sala de aula, devem fazer da ludicidade um dos principais eixos norteadores de sua prática pedagógica.

2.3 A IMPORTÂNCIA DA VIVÊNCIA LÚDICA NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

As crianças são seres integrais, embora não seja dessa forma que elas têm sido consideradas na maior parte das escolas, uma vez que as atividades propostas são estruturadas de modo compartimentado, isto é, as atividades propostas para as crianças são fragmentadas, hora se trabalha atividades para desenvolver coordenação motora, outra o raciocínio, outra para as expressões corporais, outra para a linguagem, outra para o brincar sob orientação do professor, outra para brincadeira não direcionada, e assim por diante. Essa segmentação não vai ao encontro da formação da personalidade integral das crianças nem de suas necessidades. “Os indivíduos precisam construir sua própria personalidade e inteligência. Tanto o conhecimento quanto o senso moral são elaborados pelas crianças em interação com o meio físico e social, passando por um processo de desenvolvimento” (FRIEDMANN, 2012, p. 33).

A principal preocupação da educação deveria ser a de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico. É importante que os conteúdos correspondam aos conhecimentos gerais das crianças, a seus interesses e necessidades, além de desafiar sua inteligência (FRIEDMANN, 2012, p. 33).

Sendo assim, o papel da escola é formar cidadãos criativos, inventivos, descobridores e capazes de criticar e perceber a diferença que há entre o que está provado e o que não está. Isto é, a escola deve desenvolver na criança os níveis

mais elevados de seus aspectos emocional, físico, social, moral e cognitivo, tornando-o um sujeito autônomo, crítico e independente.

A aprendizagem depende muito da motivação, as necessidades e interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que elas dediquem a uma atividade. Ser esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança em sua capacidade de construir uma ideia própria sobre os fatos, assim como expressar seu pensamento e sentimentos.

Para concretizar esses objetivos e garantir a participação ativa das crianças nesses processos, o educador deve ter bem claro essas metas, assim, ao pensar atividades significativas e desafiadoras que respondam aos objetivos, é importante articulá-las de forma integrada, conforme a realidade sociocultural das crianças, suas faixas etárias e o limite de cada um, lembrando sempre que cada indivíduo tem o seu tempo para aprender.

É nesse momento que as atividades lúdicas podem ser consideradas como um caminho possível, uma alternativa significativa e importante, porém, não como único e exclusivo recurso de ação. Seu uso não exclui outras possibilidades de aprendizagem.

Trabalhar com o jogo dentro de sala de aula é muito significativo, pois facilita a interação entre os alunos. No início, o professor que não tem o hábito de trabalhar com o lúdico terá com certeza mais trabalho em desenvolver atividades utilizando o jogo e brincadeira, mas com o passar do tempo vai perceber que estes são recursos que além de divertir e tornar a sala de aula prazerosa, as crianças vão aprender muito mais do que com lições e exercícios no caderno. Para ilustrar esse contexto Friedmann (2012, p. 38) explicita:

Através de um jogo ou brincadeira, as crianças são mais ativas mentalmente do que em exercícios intelectuais. Os jogos e brincadeiras são uma atividade importantíssima e merecem ser levados para a sala de aula para tornar a educação mais compatível com o desenvolvimento das crianças.

Ao analisar essa afirmação, percebe-se que o desenvolvimento da criança é vital em qualquer momento de sua vida, e para que se desenvolva socialmente é necessária a interação em grupo, e nada melhor que o jogo e as brincadeiras para facilitar essa interação.

A atividade lúdica ajuda muito no desenvolvimento das crianças porque as libera de situações difíceis. No brincar, as coisas e as ações não são o que aparentam ser, e, em situações imaginárias, as crianças começam a agir independentemente do que veem e a ser orientadas pelo significado da situação. A brincadeira das crianças permite-lhes descobrir-se diante das diversas situações (FRIENDMANN, p. 38).

Assim entende-se que por meio da ludicidade, a criança expressa seus desejos, vontades, medos e angústias. Além disso, elas aprendem a utilizar suas habilidades individuais, reproduzindo suas ações mostrando-as a si próprias e aos outros.

Segundo Friedmann (2012, p. 147):

A criação de projetos, programas e espaços lúdicos para crianças e jovens significa, então, oferecer a eles a possibilidade de conviver com diferenças individuais e viver experiências das quais são muitas vezes privados por suas condições sociais. Essa convivência e essa experiência em torno do brincar são facilitadoras do processo de transformação do indivíduo, do grupo e do ambiente social.

Partindo dessa afirmação, é importante salientar a importância do professor como mediador nesse processo de ensino aprendizagem através do lúdico, assim, eles precisam ser mais criativos e mais abertos para ouvir o que as crianças conversam, desejam, reclamam, e de quais brincadeiras que mais gostam para desenvolver um trabalho que venha de encontro com as necessidades das crianças. A importância do jogo no universo da criança, tanto no período da educação infantil como nas séries iniciais do ensino fundamental, tem sido evidenciada por vários estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento como um fato indiscutível, no sentido de que as crianças brincam grande parte de seu tempo e também porque o jogo constitui um dos recursos de ensino mais eficientes para a criança adquirir conhecimentos sobre a realidade. Sobre esse assunto Freire (1993, p. 91) ressalta:

O processo de educação escolar ocorre com ênfase, principalmente, em processos verbais, através de palavras, símbolos e códigos. No período da educação infantil, há acordo entre os estudiosos quando ao benefício de ensinarem conceitos por intermédio de atividades lúdicas, mediadas pela linguagem oral e gestual (motora) e por objetos e figuras. Há também consenso quanto ao fato de que a educação infantil e as séries iniciais do ensino fundamental constituem a época por excelência para aquisição de repertórios conceituais considerados básicos para aquisições acadêmicas posteriores. Entre os pré-requisitos necessários para essas

aquisições, podemos citar o domínio de conceitos temporais, numéricos e relacionais.

Em referência ao processo de educação escolar das crianças, principalmente nas series iniciais, o autor afirma “que se trata de um universo em que os atos motores são indispensáveis para a criança, tanto na relação com o mundo como na compreensão dessas relações” (FREIRE, 1993, p. 91).

O autor explica essa questão esclarecendo que, de um lado, existe a atividade simbólica, solicitada pela escola e, outro, o mundo concreto, com qual o aluno se relaciona. Assim, como o que liga esses dois fatores é a atividade corporal, somente por intermédio desta é que a criança passa do mundo concreto as representações mentais, pois ela transforma em símbolos aquilo que pode experimentar corporalmente (o que ela vê, cheira, pega, chuta, aquilo de que corre e assim por diante). Nesse sentido, o movimento poderia ser um instrumento para facilitar a aprendizagem de conteúdos diretamente ligados ao aspecto cognitivo (FREIRE, 1993, p. 92).

Assim, é importante ressaltar que à medida que a criança vai crescendo e experimentando novos desafios ela vai compreendendo a realidade do mundo à sua volta.

Freire defende uma “educação de corpo inteiro”, que segundo ele, possui três dimensões: “a educação da sensibilidade, que se daria pela entrada de estímulos; a educação da motricidade, que se daria e se expressaria pelo movimento, a educação do símbolo, em que seria utilizado o universo da fantasia, o qual faz parte do mundo da criança e está mais próximo dela” (FREIRE, 1993, p. 92).

Diante do apontamento do autor é possível compreender que a questão motora assume um grande alcance na atividade da criança, sendo muito importante que as situações sejam planejadas especialmente para trabalhar o movimento em sua varias dimensões, oportunizando-se espaço para sua efetivação em todos os momentos da rotina diária, de modo a incorporar os diferentes significados que lhe são atribuídos pelos familiares e pela comunidade (FREIRE, 1993, p. 92).

Segundo Freire (Idem, 1993, p. 93) “é fundamental que o trabalho pedagógico com o movimento envolva a expressividade e a mobilidade própria das crianças.” Compreender o caráter lúdico e expressivo das manifestações da motricidade infantil

pode ajudar o professor a organizar melhor a sua prática, levando em conta as necessidades das crianças.

Para Aguiar (2002, p. 27):

É no período da educação infantil e das séries iniciais do ensino fundamental, por meio da brincadeira e da fantasia, que a criança adquire a maior parte de seus repertórios cognitivos, emocionais e sociais. O jogo é reconhecido como meio de fornecer a criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.

De acordo com o autor, a atividade lúdica do jogo possibilita a criança a vivenciar a brincadeira e a fantasia, sendo reconhecido por grande parte dos educadores com uma ferramenta didática que oferece inúmeras possibilidades pedagógicas. Tal reconhecimento ocorre há algum tempo, por parte de educadores que já defendiam sua utilização visando à melhoria da aprendizagem escolar das crianças (Idem, 2002, p. 27).

Enfim, pode-se dizer que utilizar o lúdico como recurso pedagógico contribui para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança, pois por meio desse recurso ela pode vivenciar situações de ensino-aprendizagem, exercendo sua criatividade e expressividade, interagindo com outras crianças, exercitando a cooperação e aprendendo em grupo. Assim com o lúdico, o professor possibilita à criança o acesso ao conhecimento a partir da vivência, da troca e da experiência, propiciando uma educação mais significativa e prazerosa. Desse modo, aprender pode e deve extremamente ser agradável e motivante para a criança.

Sobre as brincadeiras no contexto escolar verificou-se que o Referencial Curricular para a Educação Infantil traz algumas considerações muito importantes a respeito da importância de incluir brincadeiras na prática pedagógica em sala de aula.

Segundo o documento (1998, p. 23) “a escola deve oferecer às crianças condições para as aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos”. Porém, é de fundamental importância que se tenha consciência de essas brincadeiras diversificadas devem acontecer de forma articulada no processo de desenvolvimento da criança.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL, 1998, p. 23).

Nesse sentido para que o aluno exerça sua capacidade de criar e recriar de forma que haja uma transformação na sua maneira de pensar e agir é fundamental que os professores utilizem uma diversidade de atividades envolvendo brincadeiras, pois através delas, as crianças usam o poder de sua imaginação (BRASIL, 1998, p. 27).

No momento em que as crianças estão brincando os sinais, os gestos, os objetos e os espaços adquirem um valor muito significativo para elas, muito diferente daquilo que aparentam ser. Ao brincar as crianças reinventam e reconsideram os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando.

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos (BRASIL, 1998, p. 28).

Além de divertir a criança, a brincadeira também favorece a autoestima, ajudando-a superar de forma progressiva suas conquistas de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (BRASIL, 1998, p. 28).

Por meio das brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características.

Ao analisar o conteúdo do referido documento os conhecimentos que as crianças apresentam provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma

experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas estes encontram-se, ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações (BRASIL, 1998, p. 28).

É importante ressaltar que para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

Ao vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos (BRASIL, 1998, p. 28).

De acordo com RCEI (1998, p. 29):

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras.

Conforme as considerações apontadas no documento citado anteriormente, as brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro),

jogos tradicionais, didáticos, corporais etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica (BRASIL, 1998, p. 29).

Portanto, é o professor o responsável por auxiliar e estruturar as brincadeiras na vida das crianças, pois é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar.

Através das brincadeiras os professores podem observar e instituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem. Por meio da observação o professor pode intervir de forma intencional oferecendo-lhes material adequado. Assim como um espaço adequado para brincar permite o enriquecimento das competências imaginativas, criativas e organizacionais das crianças.

Cabe ao professor organizar situações para que as brincadeiras ocorram de maneira diversificada para propiciar às crianças a possibilidade de escolherem os temas, papéis, objetos e companheiros com quem brincar ou os jogos de regras e de construção, e assim elaborarem de forma pessoal e independente suas emoções, sentimentos, conhecimentos e regras sociais.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças reinventam e consolidam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma forma espontânea e desprovidos de objetivos repentinos pelas crianças (BRASIL, 1998, p. 29).

Os professores também podem utilizar os jogos, sobretudo aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. Porém, é preciso que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos que devem ser levados em conta.

Diante do exposto ao longo desse estudo pode-se afirmar que ato de brincar desempenha um papel importante na infância, pois é brincando que a criança aprende e se desenvolve, experimenta a interação, relacionando aquilo que vivencia com o que observa a sua volta, estabelecendo as relações necessárias para a

aquisição do conhecimento. E que a aprendizagem se dá de forma mais significativa se a criança vivenciar as situações pedagógicas através do movimento, experimentando, realizando, sentindo, percebendo, e tudo se dá pelo corpo. As brincadeiras e os jogos ocupam o papel principal nessa vivência, pois fazem parte do universo infantil.

Sendo assim, a escola deve priorizar, em seu projeto político-pedagógico, o desenvolvimento de atividades que privilegiem o lúdico. Os educadores, por sua vez, no espaço da sala de aula, devem fazer da ludicidade um dos principais eixos norteadores de sua prática pedagógica.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 TIPO DE PESQUISA

A presente pesquisa foi desenvolvida em duas etapas. Na primeira etapa a metodologia utilizada foi bibliográfica com a finalidade de proporcionar maior contato com o problema a fim de torná-lo mais compreensível. Tendo como objetivo principal o aperfeiçoamento de ideias ou a descobertas de intuições.

De acordo com Gil (2002, p. 44) “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas”.

A outra etapa deste trabalho foi uma pesquisa de campo, onde foi realizado um levantamento de dados por meio de questionário (Apêndice A) constituído por questões abertas e fechadas relacionadas ao tema que foram entregues aos professores que atuam em uma Escola Municipal de Educação Infantil e Ensino Fundamental a fim de verificar a visão deles acerca do tema em questão.

O grupo pesquisado trata-se de 10 professoras que atuam na fase de alfabetização. De acordo com os dados levantados, elas atendem cerca de 267 alunos. Destes 72 são matriculados no primeiro ano, 73 no segundo ano e 122 no terceiro ano do ensino fundamental.

Portanto essa etapa da pesquisa caracteriza-se pela interrogação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer. Porém, à solicitação de informações a um grupo significativo de pessoas acerca do problema estudado para, em seguida, mediante análise quantitativa, obterem-se as conclusões correspondentes aos dados coletados.

De acordo com Fachin (2002, p. 154):

A pesquisa de campo tem como ponto de partida a observação dos fatos da realidade social. Os fatos devem ser registrados exatamente como ocorrem na realidade. A pesquisa de campo deve ser orientada por um fluxograma que envolve várias etapas. Cada etapa, por sua vez, envolve procedimentos metodológicos diferenciados; porém interligados e seguindo uma coordenação lógica.

Segundo a autora, este tipo de pesquisa tem como instrumento de trabalho formulários ou questionários. Ambos são constituídos por elenco de questões abertas e fechadas.

O estudo utilizou-se desses recursos para coletar os dados e analisar as informações obtidas, em relação aos objetivos propostos pela pesquisadora, pois estes permitem a compreensão crítica do estudo, através de um conteúdo claro e objetivo. As informações de interpretação dos textos e dos dados analisados estão apresentadas, juntamente com uma análise reflexiva, buscando sempre atender aos propósitos da pesquisa.

3.2 POPULAÇÃO AMOSTRA

A pesquisa teve como colaboradores 10 professores que atuam na educação atendendo alunos, cuja faixa etária varia de 5 a 9 anos de idade.

3.3 COLETA DE DADOS

O instrumento utilizado para a coleta de dados foi um questionário, com perguntas relacionadas abertas e fechadas relacionadas ao tema, os mesmos foram entregues aos professores que trabalham em uma escola municipal com alunos em fase de alfabetização (do 1º ao 3º ano do ensino fundamental – séries iniciais).

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Os dados foram analisados após o recolhimento do questionário entregue aos professores. Para melhor compreensão serão apresentados por meio de categorias.

3.5 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA

A escola pesquisada está situada no centro do município de Ibaiti/Paraná. Esta é mantida pelo Poder Público Municipal.

A instituição oferta a Educação Infantil, o Ensino Fundamental, a Sala de Recursos Multifuncional tipo-I e Classe Especial, atendendo no período matutino e vespertino.

O corpo discente é proveniente das classes média e baixa. A escola atende 464 alunos, destes 445 moram na zona urbana, sendo uma pequena porcentagem filhos de comerciantes. Os demais são filhos de professores e funcionários das indústrias, fábricas e comércio da cidade. Apenas 19 alunos moram na zona rural, cujas famílias se dedicam a agricultura familiar, plantações de café e a criação de gado.

O estabelecimento de ensino conta com 46 funcionários. Destes 12 são do setor administrativo, 8 são distribuídos entre serventes e merendeiras, 1 secretária, 1 auxiliar de secretaria, 1 inspetor de alunos e 1 diretora. Trinta e quatro profissionais pertencem ao setor pedagógico e encontram-se assim distribuídos: 1 supervisora, 1 orientadora, 6 estagiárias, 6 professores temporários e 20 professores efetivos. Dos vinte professores efetivos, 4 encontram-se afastados por motivos de doenças e 2 readaptados em outras funções (bibliotecária).

4 TRATAMENTO DOS DADOS

Para verificar as opiniões dos professores da escola pesquisada acerca da ludicidade na alfabetização: perspectivas e possibilidades de novas aprendizagens foram aplicados questionários constituídos por questões abertas e fechadas relacionadas ao tema da análise. Ao todo 10 professores responderam ao mesmo. O perfil dos respondentes pode ser verificado no 1º quadro o qual refere-se às questões (1, 2, 3 e 4). As demais questões encontram-se no 2º quadro o qual trata-se das expressões dos professores sobre o referido tema.

Entrevistado Professor	Gênero	Faixa Etária	Formação	Tempo de serviço
A	F	De 20 a 30 anos	Especialista	Menos de 5 anos
B	F	De 20 a 30 anos	Superior Completo	De 5 a 10 anos
C	F	De 30 a 40 anos	Especialista	De 5 a 10 anos
D	F	De 30 a 40 anos	Especialista	De 5 a 10 anos
E	F	De 30 a 40 anos	Especialista	De 10 a 20 anos
F	F	De 30 a 40 anos	Especialista	De 10 a 20 anos
G	F	De 30 a 40 anos	Especialista	Acima de 20 anos
H	F	De 40 a 50 anos	Especialista	Acima de 20 anos
I	F	De 40 a 50 anos	Especialista	Acima de 20 anos
J	F	Acima de 50 anos	Especialista	Acima de 20 anos

Quadro 1: Perfil dos professores.

Fonte: Questionário aplicado aos professores.

Ao analisar o perfil dos respondentes, observou-se que trata-se apenas de mulheres, sendo 100% do total. Isto é muito comum na educação de modo geral, pois quase todo o quadro de professores do município de Ibaiti conta com pessoas do sexo feminino.

Com referência à idade das professoras percebe-se que duas delas encontra-se na faixa etária compreendida entre 20 a 30 anos de idade, cinco têm entre 30 a 40 anos, duas delas encontra-se na faixa etária de 40 a 50 anos e apenas uma delas encontra-se na acima de 50 anos de idade. Com base nestes dados entende-se que o grupo pesquisado tende a apresentar boa experiência de vida.

Quanto ao tempo de trabalho na docência pode-se constatar que é variado, visto que, cada respondente possui um tempo de contribuição. Pode ser observado

no quadro demonstrativo que apenas uma delas trabalha na educação na escala de menos de cinco anos, três delas na escala de 5 a 10 anos, duas delas na escala de 10 a 20 anos e quatro na escala de mais de 20 anos de serviço.

Quanto à formação observa-se que nove das participantes são especialistas na área da educação, e apenas uma delas, possui graduação em Pedagogia e está concluindo especialização em Educação Especial. É importante ressaltar que algumas professoras falaram também sobre seus cursos de formação que em sua maioria são de Pedagogia e especialização na área da Educação.

Questões	Respostas	
	Sim	Não
5- Para você o lúdico é importante para o desenvolvimento integral da criança?	10	
6- Em sua opinião a aplicação de atividades lúdicas contribui para o processo ensino-aprendizagem e estimula o desenvolvimento de diversas habilidades dos alunos? Se sim por quê?	10	
7- Do seu ponto de vista a inserção de jogos didáticos no ensino, propicia um ambiente descontraído, auxiliando no desenvolvimento de diversos aspectos cognitivos? Explique sua resposta:	10	
8- Em sua opinião como alfabetizadora o lúdico contribui para que os alunos fiquem mais calmos e menos agressivos? Justifique sua resposta:	8	2
9- Você considera que a utilização de jogos por parte dos professores, pode ser uma boa estratégia pedagógica?	10	
10- Quando você oferece oportunidades para brincadeiras e propõe atividades lúdicas durante as aulas observa uma melhora na qualidade do processo de ensino-aprendizagem? Se sim, que tipo de melhorias observa?	10	

11- No momento em que as crianças estão brincando na sala de aula, desempenha um papel de observador participativo?	10
---	----

Quadro 2: Respostas dos professores ao questionário.

Fonte: Questionário aplicado aos professores.

A partir desse momento será apresentada a análise das respostas dadas pelas professoras em relação às perguntas acima demonstradas. É importante salientar que para cada pergunta contida no quadro demonstrativo foram disponibilizados espaços para as professoras expressar suas opiniões.

Ao analisar o ponto de vista das respondentes em relação a importância do lúdico para o desenvolvimento integral da criança (questão 5), todas as questionadas responderam sim. Segundo elas o lúdico é uma das formas de tornar a aprendizagem mais significativa e mais prazerosa. O que pode ser comprovado com o relato feito pela colaboradora B: *“Através do lúdico o professor pode explorar as diversas habilidades das crianças, sem contar que o jogo e a brincadeira possibilitam ao aluno melhor compreensão dos conteúdos. Além de se divertir brincando a criança se interagem ampliando laços afetivos”*.

Analisando a opinião das professoras (questão 6), a qual trata-se da contribuição do lúdico ao processo ensino-aprendizagem, todas as professoras assinalaram sim, com base às suas explicações, pode-se verificar que trabalhar com o lúdico em sala de aula é muito bom, pois estimula às crianças e deixa o ambiente escolar mais alegre e interessante.

Em relação à sétima questão que verifica o ponto de vista das professoras em relação a inserção de jogos didáticos no ensino, se eles propiciam um ambiente descontraído e auxiliam no desenvolvimento dos diversos aspectos cognitivos. Cem por cento das participantes disseram que sim. Segundo a colaboradora G: *“Os jogos didáticos é uma forma lúdica de trabalhar os conteúdos propostos sem tornar a aula uma coisa maçante. Atualmente para chamar a atenção dos alunos e despertar seus interesses o professor precisa estar sempre inovando sua prática educativa, competir com as diversas opções que os alunos têm fora da escola não é uma tarefa fácil, porém, o professor precisa ser comprometido e organizado para evitar que os jogos e as brincadeiras utilizadas como recursos pedagógicos acabam se tornando uma bagunça”*.

Analisando-se as respostas dadas pelas professoras na questão relacionada às suas opiniões como alfabetizadora se o lúdico contribui ou não para que os alunos fiquem mais calmos e menos agressivos oito das respondentes assinalaram sim e duas não. As que responderam sim, falaram que depende muito da forma como o professor conduz a sua aula. A participante D relatou: *“Se o professor for bem organizado e tiver o domínio da turma com certeza vai ter bons resultados e os alunos terão mais possibilidades de aprender, mas se o professor não estabelecer regras e limites, ao invés de sucesso a sua aula será um fracasso”*.

As que assinalaram não, falaram que grande parte de seus alunos se comportam muito bem durante as brincadeiras, porém, existem alguns que aproveitam desses momentos para colocar as manguinhas de fora atrapalhando os colegas e o trabalho do professor.

Em relação à nona questão que investiga se as professoras consideram que a utilização de jogos por parte dos professores, pode ser uma boa estratégia pedagógica. Todas responderam sim. Em suas justificativas, as participantes opinaram que através dos jogos os professores podem trabalhar as regras, ensinando aos alunos que para viver socialmente precisamos seguir alguns padrões de comportamento. A colaboradora H fez o seguinte relato: *“Os jogos podem contribuir muito, além de descontrair vai auxiliar na formação do aluno como um ser social, pois a partir do momento em que ele for compreendendo que a vitória ou a derrota depende do esforço do grupo, ele também passa a compreender que somos dependentes uns dos outros, o que o leva a refletir sobre a interdependência existente entre nós”*.

Ao serem questionadas sobre se há ou não melhoria na qualidade do processo ensino-aprendizagem quando elas propõem atividades lúdicas em sala de aula, todas responderam sim. Segundo elas, o rendimento da maioria dos alunos é melhor quando elas utilizam a ludicidade, não somente o jogo e as brincadeiras, como também a utilização de músicas, contação de histórias e vídeos educativos. (maior interesse, interpretação oral e escrita, comunicação e interação).

Analisando a questão (11) referente ao papel que elas exercem no momento em que as crianças estão brincando, todas falaram que desempenham um papel de observador participante. De acordo com elas, os alunos ficam muito mais estimulados quando há a participação dos professores nas brincadeiras.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através dessa pesquisa, pode-se perceber que o desenvolvimento humano deve ser entendido como uma construção formada pelas relações que o indivíduo faz com o outro e com o mundo. Sendo assim, a aprendizagem acontece por meio de uma interação social somada às oportunidades de experiências que o sujeito vivencia. Nesse sentido, a elaboração de uma metodologia lúdica poderá garantir que a criança desenvolva suas habilidades, tornando-se capaz de imaginar, criar e transformar informação em conhecimento.

Trazer as atividades lúdicas para sala de aula é um passo muito importante na educação, pois a criança precisa sentir prazer pelo aprender. O lúdico promove ao ambiente escolar uma harmonia entre o fazer pedagógico e a aprendizagem infantil, pois organiza o processo de ensino e aprendizagem em uma rotina mais gostosa e interessante para a criança.

O papel do professor como mediador nesse processo de construção de conhecimento através dos jogos e das brincadeiras é muito significativo, por isso é de suma importância que ele esteja preparado e comprometido com essa educação, pois dessa forma a criança reconhecer o ambiente escolar como um espaço de experimentação e concretização de conhecimento.

Realizar esse trabalho foi muito gratificante para meu crescimento tanto no aspecto pessoal como no profissional. As questões apresentadas ao longo desse estudo são mais um espaço que se abre para repensar as atuações no cotidiano escolar e, por não dizer mais especificamente, no dia a dia da sala de aula.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, J. S. **Jogos de conceitos: leitura e escrita na pré-escola.** 4 ed. Campinas: Papyrus, 2002.

BARBOSA, Ana Maria. **A importância do lúdico na alfabetização.** São Paulo: Cortez, 2003.

BATISTA, Cleide Vitor Mussini. **A ludicidade na prática docente.** Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do Desporto.** Secretaria de Educação Fundamental. Brasília, v. 3. Conhecimento de Mundo. MEC/SEF, 1998.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, desafio e descoberta: subsídios para a utilização e confecção de brinquedos.** Rio de Janeiro: FAE, 2005.

FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia.** 4 ed. São Paulo: Saraiva, 2003.

FREIRE, J. B. **De corpo e alma: o discurso da motricidade.** São Paulo, Summus, 1993.

_____. **O jogo entre o riso e o choro.** Campinas: Autores Associados, 2002.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão.** São Paulo: Moderna, 2012.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projeto de Pesquisa.** 4 ed.. São Paulo: Atlas, 2002.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste; et al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade.** 2 ed. Curitiba: Ibpex, 2007.

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

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança.** 2 ed. Tradução de Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

RIZZO, Gilda. **Creche: organização, currículo, montagem e funcionamento.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2000.

SANTOS, C. A. dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos Santos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

_____. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ; Vozes, 2000.

APÉNDICE



Questionário para os professores

Pesquisa para a Monografia da Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino-EaD UTFPR, através do questionário, objetivando levantar dados a fim de alcançar os objetivos propostos pela pesquisa.

Local da Pesquisa: Escola Municipal Monteiro Lobato-Educação Infantil e Ensino Fundamental do município de Ibaiti PR

Data: 13/08/2014

Parte 1: Perfil do respondente

Sexo:

() Feminino () Masculino

Formação:

- () Superior incompleto
- () Superior Completo
- () Especialista em Educação

Faixa Etária:

- () De 20 a 30 anos de idade
- () De 30 a 40 anos de idade
- () De 40 a 50 anos de idade
- () Acima de 40 anos de idade

Tempo de Atuação:

- () Menos de 5 anos
- () de 5 a 10 anos
- () Mais de 10 anos

Parte 2: Questões

1- O que você entende por Lúdico? Ou o que é Lúdico para você?

2- Em sua opinião a aplicação de atividades lúdicas contribui para o processo ensino-aprendizagem e estimula o desenvolvimento de diversas habilidades dos alunos?

() sim () não

Por quê?

3 – Do seu ponto de vista a inserção de jogos didáticos no ensino, propicia um ambiente descontraído, auxiliando no desenvolvimento de diversos aspectos cognitivos?

() sim () não

Explique sua resposta:

4- Em sua opinião como alfabetizador a música, jogos interativos, a ginástica entre outras atividades contribuem para que os alunos fiquem mais calmos e menos agressivos?

() sim () não

Justifique sua resposta:

5- Você considera que a utilização de jogos por parte dos professores, pode ser uma boa estratégia pedagógica?

() sim () não

Por quê?

6- As atividades lúdicas ajudam o aluno hiperativo na aprendizagem escolar?

() sim () não

Se sim. Como?

Se não. Por quê?

7- Quando você oferece oportunidades para brincadeiras e propõe atividades lúdicas durante as aulas observa uma melhora na qualidade do processo de ensino-aprendizagem?

() sim

() não

Se sim, que tipo de melhorias observa?

8- No momento em que as crianças estão brincando na sala de aula, que papel você desempenha?

9- Você pessoalmente considera que vale a pena usar jogo, brinquedo ou brincadeira na sala de aula? Por quê?

10- Com que finalidade você usou ou costuma utilizar atividades envolvendo brincadeiras ou jogos para ensinar? Se possível cite cinco e para quê?