

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

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

CAJAZEIRAS – PB

ABRIL - 2010

JOELMA FERREIRA VIEIRA

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Monografia apresentada à disciplina
Estágio Supervisionado em
Docência como requisito parcial para
conclusão do Curso de Licenciatura
em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª. Ms: Débia Suênia de Sousa Silva

CAJAZEIRAS – PB
NOVEMBRO - 2010



V6581 Vieira, Joelma Ferreira.
 O lúdico no processo de ensino-aprendizagem / Joelma
 Ferreira Vieira. - Cajazeiras, 2010.
 42f. : il.

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

 1. Atividades lúdicas. 2. Educação lúdica. 3.
 Aprendizagem através de jogos. I. Sousa, Débia Suênia da
 Silva. II. Universidade Federal de Campina Grande. III.
 Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

A Deus, por ter dado-me o dom da vida e capacidade de em tudo buscá-lo, com a certeza de que sem Ele nada tem sentido.

AGRADECIMENTOS

À Deus o tudo de nossas vidas, que nos faz vencedores em meio às batalhas.

A minha família que com toda simplicidade sempre incentivaram-me a prosseguir, com palavras de ânimo e apoio.

Aos meus amigos pela força e coragem nos momentos difíceis.

À Professora Débia Suênia da Silva Sousa pela paciência, dedicação e disposição constante em estimular e orientar este trabalho.

A professora Maria das Graças, pelo auxílio na correção da ortografia.

RESUMO

O presente trabalho monográfico teve como objetivo analisar o desenvolvimento do aluno em meio à ludicidade e ao mesmo tempo discutir como essas atividades lúdicas contribuem na aprendizagem. Assim, parte-se do princípio que o lúdico apresenta uma perspectiva de entretenimento no aprender os conteúdos escolares, de forma a envolver o educando e ao mesmo tempo proporcionar-lhe um crescimento mais eficaz, tanto no aspecto humano como intelectualmente, no sentido de se tornar um indivíduo crítico capaz de lidar com as situações que o rodeiam. A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Vitória Bezerra, situada na cidade de Cajazeiras PB, com uma turma de 31 alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. Os instrumentos para coleta de dados foram entrevistas, observações, uma aula teste e o estágio supervisionado em docência com duração de 18 dias, utilizando fontes documentais, como o diário de campo e o portfólio constituído pelos planos de aula. A análise dos dados permitiu compreender o posicionamento do aluno acerca da ludicidade e como se dá essa dinâmica na sala de aula. Concluiu-se que o lúdico traz essa dinamicidade à sala de aula, proporcionando ao aluno um desenvolvimento mais abrangente, atingindo assim todos os aspectos do educando seja físico, psicológico, social e que cabe ao educador conhecer a fundo os propósitos da ludicidade como também a família e a escola, para trabalhar em conjunto, visando promover uma educação de qualidade, no qual o alunado seja agente da sua aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Aluno. Educação.

ABSTRACT

This monograph was designed to analyze the students' development in the midst of playfulness and to debate how these activities contribute in playful learning. Since the play presents an entertainment perspective on learning the school subjects in order to engage the learner and at the same time gives you a more effective growth in terms humanly and intellectually, for turn into a reviewer person, able to live with the situations what surround her. The research was conducted at the Escola Municipal Vitória Bezerra, located in the city of Cajazeiras PB, with a class of 31 students in 2nd year of elementary school. The instruments for data collection were interviews, observations, a class test and the stage of 18 days, using documentary sources, such as field recording and the portfolio with the lesson plans. The data analysis allows us to understand the placement of the student about the playfulness and how to get this dynamic in the classroom. The conclusion was that the playful dynamism that brings to the classroom, providing students with a more comprehensive, thus reaching all aspects of the student to be physical, psychological, social, and it is for the teacher to master the purposes of playfulness as well as family and school, to work together to promote quality education, in which the student body is an agent of their learning.

Keywords: Playful. Student. Education.

LISTA DE FOTOGRAFIAS

FOTOGRAFIA 1 – História em quadrinhos apenas com gravuras	33
FOTOGRAFIA 2 - História em quadrinho.....	34
FOTOGRAFIA 3 - Desenhos com quatro diferenças.....	35
FOTOGRAFIA 4 - Dados e a roleta de adição, materiais utilizados nas aulas de matemática.....	36

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
CAPITULO I: PERCURSO METODOLÓGICO.....	10
1.1 Local e sujeito da pesquisa.....	11
1.2 Tipo de pesquisa.....	11
1.3 Instrumentos de coleta de dados.....	11
1.4 Abordagem da pesquisa.....	12
1.5 A observação e a entrevista na realidade do cotidiano escolar.....	13
1.6 O estágio e a pesquisa.....	14
CAPITULO II: O LÚDICO NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS: UMA PERSPECTIVA DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA	16
2.1 A importância do lúdico para o desenvolvimento do educando.....	17
2.2 Atividades lúdicas educativas.....	18
CAPITULO III: A VISÃO DOS EDUCANDOS DIANTE O LÚDICO NA SALA DE AULA	22
3.1 O saber e o lúdico	23
CAPITULO IV: O ALUNO E O LÚDICO NO DIA-A-DIA DA SALA DE AULA.....	28
4.1 Uma experiência rica de conhecimento.....	29
4.2 O conhecimento diante o lúdico.....	31
CONCLUSÃO.....	39
REFERENCIAS.....	40
ANEXO.....	41

INTRODUÇÃO

O presente estudo irá tratar de uma linha de conhecimento bem discutida na área educacional - o lúdico - que vêm propor uma perspectiva de aprendizagem mais eficaz e ampla no sentido de conhecimento e aprendizagem dos conteúdos escolares.

O interesse pelo tema surgiu por meio de um estudo sobre "A Influência das brincadeiras no desenvolvimento da criança", na disciplina de psicologia, para a realização de um seminário, juntamente com uma oficina ocorrida na Escola Pública de Ensino Fundamental Cecília Meireles, localizada em Cajazeiras – PB, como também nos estudos da disciplina "fundamentos e métodos do ensino da língua portuguesa". Estes cooperaram para o conhecimento do assunto e o desígnio do mesmo, proporcionando um aprendizado e ao mesmo tempo uma mudança de visão em relação à educação.

Nessa oportunidade, houve um estudo sobre a importância do lúdico na aprendizagem do aluno, como a oportunidade de vivenciar na prática um pouco dessas teorias. Ao observar a relação da atividade lúdica com o conteúdo escolar na sala de aula, ficou muito explícito o envolvimento do aluno naquela aula.

A forma diversificada e divertida de aprender o conteúdo atraía os alunos para aquela aula. A participação de cada um nas atividades incentivou-os a revelarem seus talentos e capacidades.

Os estudos da psicologia mostram que a brincadeira é muito importante na vida de uma criança. Não somente pelo fato de trazer para si a diversão, a alegria, mas para seu próprio desenvolvimento, seja cognitivo, afetivo, social e psíquico. Infelizmente, muitos adultos esquecem que a criança não é um adulto em miniatura e sim um indivíduo que está em processo de desenvolvimento. Ao pensar assim o adulto tira da criança algo que faz parte da sua própria essência, "o brincar", que lhe traz prazer e satisfação. Por isso, o regozijo e o entretenimento existentes na sala de aula através dos jogos e brinquedos não devem ser isento de seu processo escolar.

As atividades lúdicas trazem essa possibilidade de melhor desenvolvimento do educando, não apenas no âmbito da aprendizagem dos conteúdos, mas enquanto cidadão.

Diante disso, surgem as seguintes indagações: como o aluno tem se desenvolvido por meio das atividades lúdicas? Como essas atividades têm contribuído para o ensino e aprendizagem do educando?

Se o lúdico traz a possibilidade de contribuição para um melhor desenvolvimento do educando mediante sua ação intermediária na proporção da aprendizagem dos conteúdos escolares, então o lúdico fará com que a criança na sua carreira escolar tenha esse desenvolvimento eficaz.

Esse trabalho teve como finalidade geral analisar os processos de ensino-aprendizagem através do lúdico. Para isso, foi necessário observar como acontece a aprendizagem por meio do lúdico, além de verificar de que forma este pode ser útil no desenvolvimento do aluno. Também foi importante identificar atividades lúdicas que propicie ao discente melhor aproveitamento dos conteúdos escolares.

É certo que trabalhar esta temática trará uma contribuição tanto no aspecto profissional, no sentido de um conhecimento mais amplo na área educacional, o que será de suma importância para a execução da profissão, como para o aspecto pessoal enquanto formação humana.

Portanto, no primeiro capítulo será abordado todo o caminho percorrido para realização deste estudo, como os meios escolhidos e explorados, de modo a esclarecer cada fase que fora necessária para um conhecimento vasto do objeto de estudo.

No segundo capítulo será tratado o significado da temática e suas linhas de conhecimentos, levantando questões que defende o objeto de estudo como um aliado no desenvolvimento do educando.

Já no terceiro capítulo será voltado para a concepção dos discentes em relação ao objeto de estudo, trazendo assim uma relação do que aparenta ser o objeto na visão dos sujeitos e do seu papel na sala de aula.

E por fim, no quarto capítulo, será relatada a rica experiência do Estágio Supervisionado em Docência, no qual será descrito toda a vivência na sala de aula, juntamente com a análise das atividades realizadas com base no objeto

de estudo e a oportunidade que foi ver na prática a concretização dos conhecimentos adquiridos durante a trajetória do curso.

CAPÍTULO I

1. PERCURSO METODOLÓGICO

O presente capítulo irá tratar de todo o processo metodológico para a realização da pesquisa.

Nessa perspectiva, será exposto os procedimentos escolhidos e a maneira da execução dos mesmos, de modo a esclarecer o tipo de pesquisa, local no qual será efetuado e o sujeito como norteador do trabalho, que é o aluno em meio ao processo lúdico.

1.1 Local e sujeito da pesquisa

Essa pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Vitória Bezerra, situada na Avenida Francisco Matias Rolim, na cidade de Cajazeiras - PB. A mesma contém 461 alunos, 18 professores e 18 funcionários, sendo 3 agentes administrativos, 4 secretarias, 3 vigilantes, 2 merendeiras e 6 auxiliares.

Em relação ao seu espaço físico, a escola possui 7 salas de aula, 1 cozinha, a secretaria que funciona na mesma sala da diretoria, 2 banheiros, masculino e feminino, para os alunos, mais 2 banheiros masculino e feminino para os professores e funcionários e 1 almoxarifado. Foi escolhida para a pesquisa a turma do 2º ano, na qual contém 25 alunos no turno da manhã.

1.2 Tipo de pesquisa

Trata-se de estudo de caso, que tem como finalidade a escolha de uma única unidade considerada suficiente para a análise do fenômeno, no qual "Uma das vantagens do estudo de caso, geralmente mencionadas é a possibilidade de fornecer uma visão profunda e ao mesmo tempo ampla e integrada de uma unidade complexa, composta de múltiplas variáveis." (ANDRÉ, 2005, p. 52).

Desse modo, o estudo de caso traz muitas contribuições, no sentido de aprendizagem, de conhecimento, o que requer trabalho, interpretação e relatos de dados.

1.3 Instrumentos de coleta de dados

Os instrumentos utilizados como coleta de dados foram a observação e a entrevista, além do diário de campo e do portfólio organizado com os planos de aula e as atividades realizadas durante o estágio.

A observação se concretizou na própria sala de aula, com o objetivo de averiguar o desenvolvimento do discente em todos os âmbitos do ensino – aprendizagem, pois: "[...] a observação possibilita um contato pessoal e estreito

do pesquisador com o fenômeno pesquisado, o que apresenta uma série de vantagens". (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p.26).

Diante das observações os alunos mantiveram um comportamento calmo e atencioso. Nos primeiros dias eles apresentavam-se incomodados devido a minha presença, sempre me olhando e com a preocupação em manter tal conduta. Ao passar do tempo isso foi se modificando, depois percebi que a minha presença não incomodava mais como antes. Ficavam mais a vontade, já não havia tanta preocupação em manter determinado comportamento.

Em relação à entrevista, foi realizada por meio de gravações, com três alunos da turma. Os alunos tiveram que responder a algumas perguntas, relacionadas á brincadeiras e a sua importância para o desenvolvimento escolar. Nesse sentido é importante saber que: "[...] a entrevista permite correções, esclarecimento e adaptações que a torna sobremaneira eficaz na obtenção das informações desejadas". (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p.34).

Durante a entrevista alguns alunos apresentavam aparência de nervosismo, outros de preocupação no que responder. Diante das questões, alguns faziam pausas para responder as perguntas, como também houve alunos que não queriam participar da entrevista, mas mesmo assim participaram, enquanto outros aceitaram com muita alegria.

1.4 Abordagem da pesquisa

No que diz respeito a abordagem da pesquisa, os dados serão analisados, no aspecto quanti-qualitativo, levando em consideração não apenas o aspecto estatístico, no que se refere a quantidade, mas reconhecendo as experiências do sujeito, pois a mesma possibilita: "[...] recorrer aos conhecimentos e experiências pessoais como auxiliares no processo de compreensão e interpretação do fenômeno estudado". (LÜDKE; ANDRÉ, 1986, p.26).

Dessa forma o aspecto quanti-qualitativo permite essa experiência direta com o sujeito, o que possibilita a compreensão da realidade que o rodeia, como

a visão que o mesmo tem de mundo, caracteres de suma importância para melhor análise e rendimento do que se pretende alcançar.

1.5 A observação e a entrevista na realidade do cotidiano escolar

No decorrer da pesquisa sobreveio a necessidade de retornar ao ambiente escolar para a efetuação de novas observações e novas entrevistas.

O objetivo desse retorno foi investigar: o espaço físico externo e interno da escola, o relacionamento dos funcionários, o projeto pedagógico, o calendário acadêmico, o plano de ensino e a postura da gestão frente à escola. Com relação a sala de aula analisou-se: as especificidades profissionais do educador, a sua metodologia e os recursos didáticos utilizados por ele.

O interesse dessas atividades foi obter maior conhecimento da realidade educacional, identificar as dificuldades de aprendizagem dos educandos para o cumprimento de uma aula teste, com o intuito de obter um melhor aproveitamento do planejamento do estágio e da efetuação do mesmo.

Quanto às entrevistas, foram realizadas de forma manuscrita e aplicadas ao professor e aos alunos. Com relação ao professor, foram apresentados alguns questionamentos no que diz respeito à importância do planejamento das atividades, elaboração do plano de aula e metodologia utilizada para o processo de ensino-aprendizagem, também às estratégias empregadas ante as dificuldades de conhecimento dos educandos, e ao modo como a própria escola, juntamente com a família, contribui para o enfrentamento desses desafios. Questionou-se ainda quanto ao uso das tecnologias na educação, preparação do espaço físico da sala de aula e modo como a educadora promove a interação entre os alunos e a ligação dos conteúdos ministrados com a realidade dos educandos.

Já com os alunos, as perguntas foram direcionadas a saber se gostam de ir à escola, que disciplinas preferem, quais dificuldades encontram em sala de aula e como é a sua relação com o professor e com os colegas de sala. Também foram questionados sobre a responsabilidade da compreensão ou não dos conteúdos ministrados, a concentração de cada um na efetuação das tarefas e o significado das brincadeiras nos intervalos para melhor convivência com os colegas.

Na realização das entrevistas foi utilizado um roteiro de perguntas, mas, a medida que aquelas eram executadas, viu-se a necessidade de fazer novas indagações.

Tanto na observação como nas entrevistas, não se percebeu nenhuma resistência por parte dos membros da escola, mas sim acolhimento e preocupação em colaborar com as atividades. No entanto, nas entrevistas, tanto o professor como os alunos demonstraram ansiedade e inquietação, pensando demasiadamente no término da atividade.

1.6 O estágio e a pesquisa

A experiência do Estágio Supervisionado em Docência registrada por meio de narrativas em um diário de campo e da organização dos planos de aula e atividades em um portfólio se constituíram como fontes documentais para essa pesquisa, proporcionando assim uma auto-análise de toda vivência do Estágio e do próprio objeto de estudo, como também uma relação de saberes adquiridos durante a trajetória do curso.

Nesse momento buscou-se por meio desses, dados fundamentais para descrever como se deu na prática, no dia-a-dia da sala de aula a concretização de tudo que foi pesquisado a respeito do conhecimento do objeto de estudo e a reação do próprio educando diante dessa proposta, como também o que acarretou essa vivência para a formação pessoal e acadêmica. De modo que:

Os documentos constituem [...] uma fonte poderosa de onde podem ser retiradas evidências que fundamentem afirmações e declarações [...]. Representa ainda uma fonte "natural" de informação. Não são apenas uma fonte de informação contextualizada, mas surgem no determinado contexto. [...]. (LUDKE; ANDRÉ, 1986, p.39).

Nesse sentido, a pesquisa documental é essa fonte rica de reflexão e conhecimento, que requer tempo e atenção do pesquisador, fornecendo assim informações precisas para uma análise mais profunda, levando-nos a viver a experiência de voltar a certos fatos e acontecimento, que é preciso relembrar para entender o que não foi possível no momento.

Portanto ficou perceptível que esse tipo de documento, apesar de não ser tão reconhecível ou considerado, foi de suma contribuição para a finalidade deste trabalho monográfico.

CAPÍTULO II

2. O LÚDICO NAS PRÁTICAS EDUCATIVAS: UMA PERSPECTIVA DE APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA.

Este capítulo aborda a relevância que o lúdico possui para o desenvolvimento do discente, apresentando o significado e as contribuições que o mesmo pode proporcionar para o ensino – aprendizagem do aluno, trazendo discussões sobre atividades lúdicas que podem ser muito úteis, tanto para atrair a criança ao conteúdo como também para a sua formação intelectual e humana. Descreve assim, uma perspectiva de ensino que alcance o aluno em sua especificidade, facilitando a sua aprendizagem.

2.1A importância do lúdico para o desenvolvimento do educando

A presença do lúdico na sala de aula vem alegar uma perspectiva diferente de aprendizagem, em vista de proporcionar a criança uma interação e motivação para assimilação dos conteúdos escolares.

As atividades lúdicas não se tratam de meros momentos de passatempo, mas sim de atitudes que ao serem utilizadas de forma intencional e significativa trarão muitos conhecimentos.

A esse respeito o autor Almeida faz a seguinte afirmação:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeiras vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento [...]. (1998, p. 13)

Em vista disto, pode-se dizer que, por falta de conhecimento muitos educadores trazem em si uma visão distorcida em relação ao lúdico, enquanto que o mesmo conduz o indivíduo independente da idade a este caminho de conhecimento.

O educar ludicamente contém um significado muito profundo no que diz respeito à própria vida do indivíduo. Por exemplo, no simples fato de uma criança brincar de boneca com seus colegas, ela está desenvolvendo várias funções cognitivas e sociais, no sentido do desenvolvimento de capacidades de interação, linguagem, memória, entre outras.

Além do divertimento e da satisfação em se relacionar com o outro, o conhecimento adquirido não será algo superficial, mas interiorizado, porque não será um conhecimento forçado e sim prazeroso.

Muitos pesquisadores defendem a tese, de que as atividades lúdicas podem se tornar um forte instrumento para o ensino-aprendizagem do educando. Pois contem um contexto histórico, tanto social como cultural e psicológico, no qual conduz a uma liberdade de relações entre as pessoas de forma criativa, inteligente e socializadora. Sendo assim a sua importância para o conhecimento tem se estendido por muitos âmbitos.

Desse modo, é fundamental saber que:

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos e contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimento não só no campo da educação, da psicologia, filosofia, como nas demais áreas do conhecimento. (ALMEIDA, 1998, p. 31)

Nessa perspectiva, esse entendimento vem opor-se a concepção de ingenuidade, espontaneidade e alienação em relação às atividades lúdicas, percebendo que sua importância se estende para várias áreas do conhecimento.

Portanto, a utilização das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem do discente servirá não apenas para contribuir na sua formação, mas também influencia-la, possibilitando o crescimento e o acesso ao conhecimento, no que diz respeito ao desenvolvimento do indivíduo e domínio dos conteúdos escolares.

Essas atividades podem ser empregadas em todas as disciplinas, o que tornará o ensino prazeroso e satisfatório.

2.2 Atividades lúdicas educativas

É importante saber que as atividades lúdicas oferecem a criança muito mais que a diversão. Estas por sua vez proporcionam as crianças situações em que, ao serem exploradas de diversas maneiras educativas, se tornarão mediadores para o desenvolvimento da criança.

Um exemplo disso é o jogo, que ao ser vivenciado pela criança, com o objetivo de obter prazer, pode ser utilizado para fins educacionais.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento de várias habilidades, entre elas destaca-se a física, que está ligada ao desenvolvimento do corpo e ao uso dos sentidos, proporcionando à criança momentos em que precisará utilizar a força, como atividades de puxar, empurrar, correr, também atividades de observação, memória, identificação de semelhanças.

Os jogos podem também ser utilizados para o desenvolvimento intelectual do indivíduo, quando exercem atividades de raciocínio lógico, de cálculos, charadas, etc, contribuindo assim para o desenvolvimento social,

enquanto interação, que proporciona situações de indagações, estratégicas, reformulações de respostas, dentre outras.

O desenvolvimento do raciocínio ético é outro aspecto a ser desenvolvido através dos jogos, pois a criança traz em si uma noção de valores éticos perceptível no decorrer da atividade, na sua postura quando vence ou quando perde. Infelizmente isso passa, muitas vezes, despercebido pelos educadores, que poderiam utilizar-se de argumentações sobre determinado tema, como por exemplo: a honestidade, visando as regras do jogo e os comportamentos apresentados pela criança.

Outro aspecto a ser desenvolvido através do jogo é o laço afetivo. Isso fica claro nos momentos de alegria que o jogo proporciona, no qual surgem oportunidades dos alunos conhecerem-se, experimentando sentimentos de admiração e de amizade.

Em relação ao jogo em geral, estes,

[...] são vistos fundamentalmente pela sua função de exercício, principalmente o físico, e por mais que ele alcance objetivos mais amplos, e até mais importantes que este, é impossível não dispensar algum tempo a estas considerações. (DOHME, 2003, p. 80).

Portanto, mesmo considerando outras funções que os jogos proporcionam, o exercício físico passa muitas vezes a ser o mais explícito, o que não quer dizer que seja a função mais importante a ser alcançado pelo jogo.

A utilização de leitura de histórias infantis na sala de aula é outro tipo de atividade lúdica muito importante para o desenvolvimento da criança. Além de desenvolver a criatividade do aluno, as histórias provocam uma viagem ao mundo da fantasia, permitindo que os ouvintes sintam novas e diferentes emoções, pois para as narrações não existem barreiras, elas ultrapassam qualquer obstáculo ou ponte geográfica, seja de qualquer época ou cultura.

Para isso é preciso deixar-se levar pelo domínio da fantasia que está na liberdade da imaginação, flutuar, sem colocar freios ou direção. A consequência dessa experiência para criança é a própria elaboração do seu pensamento, através dos exemplos de possibilidades e conclusões na trama das histórias. Sendo que: "As histórias preparam a estrada para um

pensamento coerente, preparam para pensar, e pensar é um ato que envolve o senso crítico. Assim, elas são grandes auxiliares na formação do senso crítico.” (DOHME, 2003, p. 94).

Desta feita, as narrações podem criar situações que levarão a criança a refletir, a questionar e a entender a grande importância e o valor do seu pensamento, construindo assim o pensamento crítico. Por isso, é muito significativo que essas situações sejam compatíveis com a realidade da criança, de modo a lhe causar mais interesse e prazer.

É importante saber que as histórias podem proporcionar as crianças não apenas momentos de imergir na fantasia, mas ao analisá-las de forma racional poderão encontrar, sejam nos contos de fadas, fábulas ou lendas, situações de preconceito ou violência. Conceitos estes que ao serem bem trabalhados, se tornarão ferramentas proveitosas para a formação do aluno.

Além de trazerem essas situações, as histórias, principalmente, de fábulas apresentam exemplos de fatos e características de personalidade, como tipos de relacionamentos. O que fará com que o educando exercite o seu raciocínio crítico, no sentido de relacionamento, valores, dentre outros.

Essas atividades poderão ser exploradas de diversas formas, uma delas é a dramatização. Através do teatro a criança terá a possibilidade de se desenvolver tanto no aspecto social, quanto psicológico e pessoal. Esse desenvolvimento, se dar na própria interação entre os alunos, no qual exigirá o ouvir e o acolher opiniões diversas, como avaliá-las na perspectiva das possíveis combinações e negociações. Nesse sentido, permitirá à criança o relacionamento entre o individual e o coletivo, em vista do exercício de direitos e deveres e o respeito às diferenças.

A criança também terá oportunidade de expressar aquilo que deseja de acordo com o contexto, seja na demonstração de amor ou de raiva, seja através de uma abordagem cômica ou dramática.

Nessa perspectiva, as diferentes formas de expressão levarão o aluno a desenvolver várias habilidades, como a comunicação e a própria leitura. Desse modo,

A dramatização permite o acesso as obras literárias diversas, o que consiste num estímulo à leitura e ao aprendizado em geral. Incentiva a curiosidade que leva á pesquisa em fontes de documentação e de comunicação na qual a criança está inserida, sua região e cultura [...]. (ANDRÉ, 2005, p. 105).

Portanto, a dramatização no processo de desenvolvimento da criança será de grande relevância para ampliação do seu pensamento, permitindo-lhe incentivo e acesso a uma variedade de fontes do conhecimento.

Diante disso, é perceptível que as atividades lúdicas trazem esse estímulo para a aprendizagem do educando, sendo assim, um mediador entre a ação da criança e o conteúdo escolar, de modo a fazer com que ela supere suas dificuldades de aprendizagem ultrapassando seus limites e construindo o seu próprio conhecimento.

CAPITULO III

3. A VISÃO DOS EDUCANDOS DIANTE DO LÚDICO NA SALA DE AULA

O capítulo a seguir descreve a concepção dos educandos sobre a utilização do lúdico na sala de aula e a visão dos mesmos no que diz respeito à utilidade dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem. Assim, procura-se esclarecer melhor o objetivo da ludicidade na sala de aula e a que fins este conduz.

3.1 O saber e o lúdico

Durante a análise dos dados recolhidos da pesquisa, foi identificado que não há atividades lúdicas na sala de aula em destaque. Isso é perceptível, tanto diante das observações realizadas na sala, como pelas falas dos alunos apresentadas nos seus discursos.

Assim, quando se trata de identificar a existência de atividades lúdicas na sala de aula, os entrevistados afirmam que gostam de brincar e até falam das brincadeiras preferidas, porém “[...] a professora não deixa: sala de aula é para estudar não para brincar”. (Aluna A, sexo feminino, 9 anos 10/10/09).

Diante do exposto, se observa não somente o fato da professora não permitir que a criança se divirta com a sua brincadeira preferida, mas a concepção que a mesma traz em relação à brincadeira na sala de aula, pois fica claro que a educadora entende que não dar para conciliar brincadeira com estudo e por serem distintos devem ser separados um do outro.

Sobre esse prisma, pode-se afirmar que:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (ALMEIDA, 1998, p. 63).

Por não ter conhecimento sobre a importância do lúdico, é que a professora não o coloca em prática na sua sala de aula e não consegue enxergar como o mesmo pode ser um grande auxílio para o desenvolvimento de seus alunos.

Por isso, há a enorme necessidade do educador ter o conhecimento sobre a essência e o significado da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem do indivíduo, pois, sem esse entendimento será inútil e difícil colocá-lo em prática de forma correta, ou seja, levando o educando a uma aprendizagem, que facilita o entendimento dos conteúdos.

Nessa perspectiva, alguns alunos traziam a mesma concepção que a professora, no sentido de que também acreditavam que os jogos e brincadeiras

poderiam dificultar a aprendizagem dos conteúdos. A criança expressa isto quando diz: “[...] a brincadeira faz muito barulho, [...] a pessoa não consegue entender o que a professora tá explicando”. (Alunos, sexo masculino, 8 anos, 10/10/2009).

Nesse sentido, percebe-se que a criança não consegue entender esta reciprocidade do lúdico com o ensino, pois enfatiza que os jogos retiram o silêncio da sala de aula causando agitação entre os membros.

Outras crianças entendem que os jogos e brincadeiras podem levar o indivíduo a aprendizagem. Esse fato pode ser evidenciado, quando utilizando na sala de aula, pois traz a conotação de construção do conhecimento, assim a Aluna C diz que eles ajudam: “[...] formar palavras aprende muito”. (9 anos, 10/10/09).

Nesse sentido, a relação do jogo com o trabalho escolar deve ser de forma intrínseca, ou seja, uma completa a outra fazer isso, é levar em consideração no processo educativo, a própria fase da criança e entender que “[...] a educação não tem outro caminho se não organizar seus conhecimentos, partindo, das necessidades e interesses da criança.” (ALMEIDA, 1998, p. 24).

Partindo deste princípio, além de proporcionar a criança, um profundo sentimento de “acolhida”, essa perspectiva fará com que a mesma se sinta capacitada para seguir em frente no seu processo de aprendizagem.

Outro ponto analisado foi à questão da definição que os alunos têm sobre os jogos e brincadeiras, visto que, suas definições não estão distantes da concepção dos autores e pesquisadores sobre a ludicidade, assim afirmam que brincadeira é: “[...] diversão, [...], alegria”, (Aluno B, sexo masculino, 8 anos, 10/10/09).

A criança por si mesma relaciona a palavra brincar com alegria, por isso não existe momento ruim, em todo momento, é tempo de brincar e se alegrar.

Dohme, em sua pesquisa sobre o lúdico, diz que, “uma situação de ludicidade pode ser expressa pelo verbo divertir, brincar ou então jogar”. (2003, p.16). Nesse sentido, podemos compreender o “por quê” do lúdico estar presente na sala de aula. Isso torna a aprendizagem mais prazerosa, divertida e alegre, e não algo monótono, que não desperte o interesse do aluno.

Ainda que alguns alunos entendam um pouco do significado da brincadeira, outros acreditam que a forma como as aulas acontecem devem

permanecer, nada deve ser modificado: "Não deveria ser mudado nenhum". (Aluna C, sexo feminino, 9 anos, 10/10/09). Já outros desejam que as aulas sejam, de fato um pouco diferente: "[...], se a professora deixasse de escrever só um pouquinho e brincasse com nós, ficaria melhor". (Aluno A, sexo feminino, 9 anos)

Nesta afirmação podemos perceber a necessidade que a criança tem de sair um pouco da rotina escolar e aprender os conteúdos de outras forma, por exemplo, "brincando".

Almeida (1998) diz que não é nenhum pouco complicado ensinar a criança por meio de atividades lúdicas, sendo que, "as brincadeiras mais simples de que participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual". (p. 45). Brincando ou jogando a criança assimila muito mais rápido o conteúdo escolar e o seu cérebro torna-se mais capacitado a registrar as informações.

Talvez com o lúdico presente na sala de aula, não como uma forma de passatempo, mas como uma parte integrante do trabalho escolar, existiria menos problemas de aprendizagem e o aluno não ficaria na sala esperando a hora de ir para casa, ou de ir para o recreio, querendo a todo o momento se livrar daquele lugar, que não é tão prazeroso.

Essa visão de sala de aula, de estar dentro e com o pensamento fora dela, é bem notável na fala de um dos alunos, quando ele é perguntado qual o momento mais divertido na sala de aula, e este diz: "É na hora de brincar, na hora do recreio". (Aluno B, sexo masculino, 8 anos, 10/10/09). Ou quando não há aula: "ei, um dia sabe? Não teve aula e nós brincamos muito, ai foi o dia mais divertido". (Aluno A, sexo feminino, 9 anos, 10/10/09). Em se tratando dessa realidade Almeida afirma que, "É preciso, sem dúvida, reencontrar caminhos novos para a prática pedagógica escolar, uma espécie de libertação, de desafio uma luz na escuridão [...] A educação lúdica pode ser uma boa alternativa." (1998, p. 62).

Nesse sentido, o lúdico poderia tornar a sala de aula em um espaço mais atrativo para a criança, trazendo para dentro, aquilo que elas procuram fora dela, um lugar no qual ela possa ser ela mesma, no sentido de ser um espaço que respeite a sua fase de um ser em desenvolvimento, promovendo situações que a conduza a este desenvolvimento.

É preciso entender que o fato da criança querer brincar, se divertir e se alegrar, não quer dizer que ela não tem interesse em aprender, mas ao contrário, ela traz essa sede tão grande de querer aprender que procura a melhor forma "brincando".

E este "brincar" promove a criança não apenas a aprendizagem dos conteúdos escolares, mas a própria formação humana, como a socialização, pois para que a aprendizagem se torne profunda é necessário alcançar o aluno em todas as suas particularidades. Além disso, também poderá direcioná-lo a certa maturidade, ou seja, ao saber lidar com as situações, com o outro e consigo mesmo, entendendo a importância da necessidade do outro em sua vida, em seu crescimento.

Em se tratando de socialização, os alunos entrevistados revelaram por meio de seus discursos, que tem uma ótima compreensão deste assunto. Sendo assim, eles afirmam como as brincadeiras e jogos realizam essa construção de interação entre os membros: "porque faz amizades, e aqueles que não é amigo, quando brinca fica amigo." (Aluno D, sexo masculino, 7 anos, 16 / 04/ 2010).

Acerca disso pode-se perceber em primeiro lugar, a necessidade da criança de fazer amigos, de interagir com o outro e que a brincadeira é o caminho que lhe assegura isto. E em segundo lugar, que a brincadeira oferece uma oportunidade de relacionamento com o outro, de uma maneira prazerosa e significativa.

Nesse sentido, Almeida (1998), assegura que:

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas. (p. 53).

A este respeito, pode-se dizer que a ludicidade propicia essa riquíssima convivência, que gera conhecimento, socialização e um saudável desenvolvimento dos indivíduos, de modo que esse desenvolvimento se dar em todas as áreas da criança, seja mental, psicológico ou físico, além de

enriquecer os esquemas perceptíveis, como o visual, auditivo e operativo: memória, imaginação, análise, etc.

Em presença disso, há a possibilidade do lúdico se tornar uma aliada poderosa para a educação nos dias de hoje, pois se percebe a necessidade de novos horizontes para o processo de ensino aprendizagem.

CAPITULO IV

4. O ALUNO E O LÚDICO NO DIA- A -DIA DA SALA DE AULA

Este capítulo apresenta a vivência do estágio no cotidiano da sala de aula, a partir da realização do estágio supervisionado em docência, na perspectiva do tema pesquisado e estudado, como também todo o conhecimento adquirido na trajetória do curso, sendo um ponto crucial para uma visão mais ampla da educação, abordando assim a realidade escolar em meio à ludicidade, procurando ilustrar como se dar de fato essa relação do lúdico com aprendizagem e como esta proposta pode se tornar parte integrante na escola.

4.1 Uma experiência rica de conhecimento

Neste momento do trabalho ocorre uma experiência que vem ocasionar a articulação e a envoltura com as diferentes áreas de conhecimento. Assim, o Estágio Supervisionado em Docência proporciona essa vivência de reflexão sobre a formação como também de aprofundamento em conhecimentos. Sendo portanto, um momento de grande relevância na formação, profissional, pois possibilita um conhecimento intenso da realidade educacional e o papel da mesma na sociedade, como também dá sentido aos conhecimentos vivenciados na vida acadêmica.

Ao vivenciar essa experiência, ficou notória a necessidade da mesma na formação acadêmica, de modo que o estágio proporciona conhecer aquilo está ainda obscuro no sentido de conhecimento, extraíndo, assim, uma visão restrita ao significado da educação, por isso, torna-se perceptível que esta experiência não se limite apenas a um componente curricular do curso a ser exercido, mas de aprendizagem. Nesse sentido, o estágio supervisionado deve ser:

[...] considerado não um simples cumprimento de horas formais exigidas pela legislação, e sim um lugar por excelência para que o futuro professor faça a reflexão sobre sua formação e sua ação dessa forma possa aprofundar conhecimentos. [...]. (BARREIRO, 2006, p 90).

Nessa perspectiva, o estágio não foi apenas uma vivência simplória na sala de aula, e sim de conhecimento amplo no que diz respeito aos diferentes aspectos que compõe a escola, tendo o objetivo de formar um professor que atenda a demanda, como ao mesmo tempo em que se posicione diante da realidade existente.

Claro que o primeiro sentimento que surgiu ao ir para a sala de aula foi o de medo e de insegurança. Medo de não saber lidar com as situações que surgissem e de não atender a necessidade do estágio, mas ao mesmo tempo com um desejo de imergir nessa experiência, de não ficar apenas na teoria e sim de ver aqueles conhecimentos se concretizando na vida real.

E ao estar na sala de aula, foi possível vivenciar estas experiências, de forma que a cada dia era vivida uma experiência nova, com situações muitas

vezes surpreendentes, inesperadas e difíceis, no qual foi necessário recorrer ao diálogo e buscar compreender os fatos, percebendo que todos os acontecimentos conduziam a aprendizagem.

E no momento em que os problemas surgiram, ficou entendido que para alcançar os objetivos traçados para cada aula e fazer cada dia se tornar proveitoso, no que diz respeito ao desenvolvimento dos educandos, não podia faltar à insistência. Era necessário insistir e tomar a postura de segurança no que estava fazendo, mostrando crer na superação das dificuldades encontradas. Isso é bem claro quando é relatado o seguinte:

No dia de hoje foi necessário a insistência, em que mesmo vendo alguns alunos sem o mínimo interesse naquela aula, não se podia pensar em desistir ou desanimar e muito menos fazer a aula acontecer de toda forma. Era preciso insistir (DIÁRIO DE CAMPO, 08/09/ 20010).

Dessa forma ao refletir sobre essa realidade e ver que era muita significativa para a profissão, foram tomadas algumas medidas, como por exemplo; a mudança de algumas posturas diante dos alunos e da própria experiência do estágio, na perspectiva de reconhecer a importância de vivenciar na prática todas as esferas de conhecimento que engloba a vida profissional na educação, será rememorado aqui, o que antecedeu a vivência do estágio, bem como a própria experiência do mesmo, que veio acarretar um conhecimento mais vasto no que se refere à temática estudada e a realidade escolar.

Para isto foi necessário retomar os conhecimentos adquiridos durante toda a caminhada do curso, um momento de fazer memória e perceber como foi significativo tudo que foi visto, discutido e pesquisado, de modo a se deparar com respostas de indagações feitas em meio aos temas estudados como: Por que estudar isto? O isto vai me auxiliar na sala de aula?

Para chegar ao estágio foi de suma importância conhecer de perto a realidade escolar, e como se dar o processo de aprendizagem em meio a ludicidade, por meio de todo um planejamento em vista dos âmbitos que cabe a educação.

Os planos de aula foram feitos sempre levando em consideração o nível de aprendizagem dos educandos, a metodologia do professor titular da sala de aula, os valores que a escola trazia em sua concepção, como o conhecimento do significado de planejamento obtido na vida acadêmica, fatores esses que não podiam estar isento do processo de realização do estágio. Nesse sentido foi necessário recordar os conhecimentos que foram adquiridos na disciplina de "Planejamento educacional", uma vez que estes significaram muito para a efetuação dos planos de aulas, pois:

O ato de planejar não se reduz ao momento da elaboração dos planos de trabalhos. É uma atividade permanente de reflexão e ação. O planejamento é um processo contínuo de reconhecimento e análise da realidade escolar em suas condições concretas, de busca de alternativa para a solução de problemas e tomadas de decisões [...]. (LIBÂNEO, 2004, p.150).

Dessa forma, foi possível planejar as aulas buscando alcançar as necessidades de aprendizagem dos discentes e assim trabalhar as suas dificuldades, para que cada aula percorresse a direção de superação e ao mesmo tempo de desenvolvimento dos alunos. Nesse caso, é importante saber que planejar não é apenas um momento de ver o conteúdo a ser trabalhado no dia seguinte, mas de traçar objetivo a serem alcançados e de aprofundar na realidade, identificando os problemas existentes e as possíveis soluções.

4.2 O conhecimento diante o lúdico

Em relação as atividades, elas foram criadas com base na temática estudada e na própria realidade dos alunos, em vista de proporcionar momentos que provocasse prazer em aprender, como também de superação de dificuldades de aprendizagem, o que levou a compreender que a profissão exige responsabilidade, dedicação e análise em relação ao andamento do desenvolvimento dos discentes, para que cada atividade realizada em sala de aula viesse sempre revestida de intencionalidade, no sentido de fazer tudo de

forma consciente e não de todo jeito, mas ter em mente o que se deseja com tal atividade.

Dessa forma, as diversas metodologias exploradas traziam sempre o objetivo de levar os alunos a uma reflexão de sua aprendizagem para que os mesmos desde já se sentissem responsáveis por seu desenvolvimento.

Para isso, foram realizadas atividades atrativas, que chamaram a atenção dos educandos, como: historinhas infantis em "cineminha", fantoches de varetas, simulações, encenações, quebra-cabeças, apresentações de trabalhos, etc., sabendo então que, a ludicidade traz essa dimensão de envolvimento de todas as áreas de conhecimento, pois: "A melhor forma se conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria por meio dos jogos". (ALMEIDA, 1998, p. 23).

Nessa perspectiva, a cada dia buscava-se maneiras atrativas de estudar os conteúdos, percebendo que a diversidade na sala aula causava além de uma curiosidade, também um interesse dos alunos em fazer as tarefas escolares.

Portanto, o conteúdo a ser trabalhado não se tornava mais um peso, mas algo divertido que ninguém queria ficar de fora, mas se envolver, sendo preciso até mesmo recorrer a algumas técnicas por questão de organização. Isso fica claro quando se relata:

No dia de hoje para trabalhar o conteúdo "personagem", depois de ter lido uma historinha juntamente com a turma, foi escolhido pelo "diário de chamada" alguns alunos para interpretar os personagens da história, pois todos queriam participar. (DIÁRIO DE CAMPO, 26/08/2010).

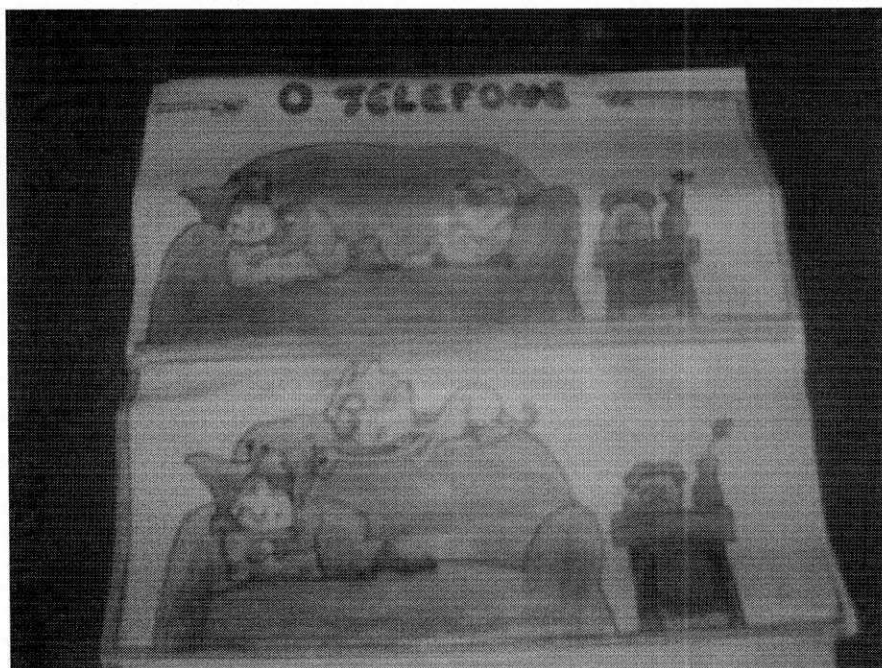
Dessa forma ficou compreensível que ao vivenciar a prática da ludicidade era preciso deixar claro as regras de cada brincadeira proposta para que não prevalecesse a euforia e muito menos a participação apenas de alguns nas atividades, mas em cada atividade buscar meios para que todos da turma se engajassem, como sempre esclarece as normas do jogo. Isso possibilitaria a formação disciplinar do aluno, no sentido de entenderem que na sociedade em que vivem há regras a serem cumpridas, no qual elas existem

para a organização, já que, a própria escola com o seu funcionamento trazem normas e regras que também contribui para essa formação, pois:

[...] a escola é uma verdadeira sociedade, no 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. (ALMEIDA, 1998, p. 230).

Sobre esse fato, foi importante fazer com que as metodologias realizadas trouxessem não apenas diversão e sim um aprendizado amplo, tendo em vista os conteúdos escolares e o mundo que o rodeia, tornando-o um indivíduo crítico e conhecedor do meio em que vive, para que o lúdico fosse esse mediador entre o conhecimento e o aluno.

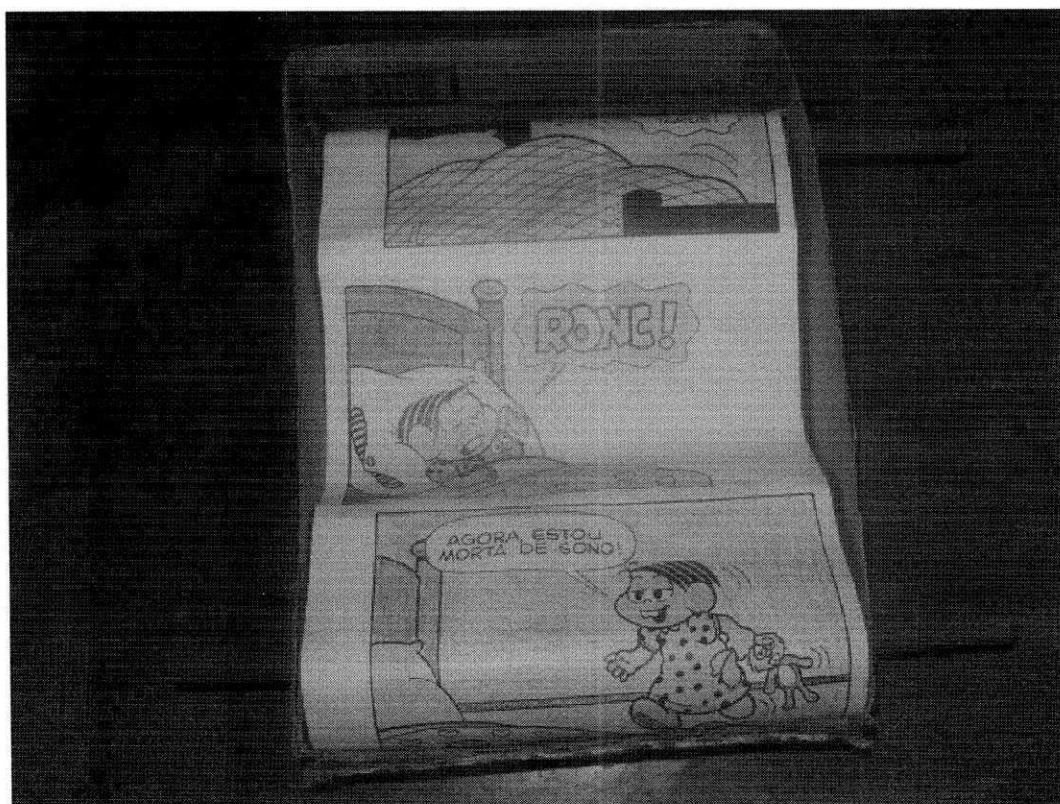
Também foram realizadas atividades que além de prender a atenção dos alunos para o conteúdo estudado, auxiliava no desenvolvimento cognitivo do educando, no qual o mesmo tinha que pensar e usar seus conhecimentos. Para isso foi apresentada a turma algumas histórias infantis apenas com as gravuras, no qual tinham que criar a sua própria história utilizando as ilustrações. Veja a ilustração:



Fotografia 1 - História em quadrinho apenas com gravuras - Pórtfólio

Fonte: Joelma F. Vieira

Além de proporcionar o desenvolvimento cognitivo, as historinhas desenvolvem a criatividade e imaginação do indivíduo, como também o conduzem à participação ativa no processo de ensino-aprendizagem. Por isso, as historinhas infantis foram realizadas várias vezes e de diversas formas, como em "cine minha". No momento em que a história era contada se passava no recurso utilizado parte por parte das gravuras, no qual os alunos eram questionados a responderem o que se passava na imagem ilustrada, como também se fazia suspense para a amostra da próxima gravura. Nesse momento os alunos ficaram muito curiosos e participativos com a sensação de que o maior desejo de cada um naquele momento era que durasse por muito tempo. Para ficar mais claro, veja a ilustração:



Fotografia 2 - História em quadrinho – portfólio.

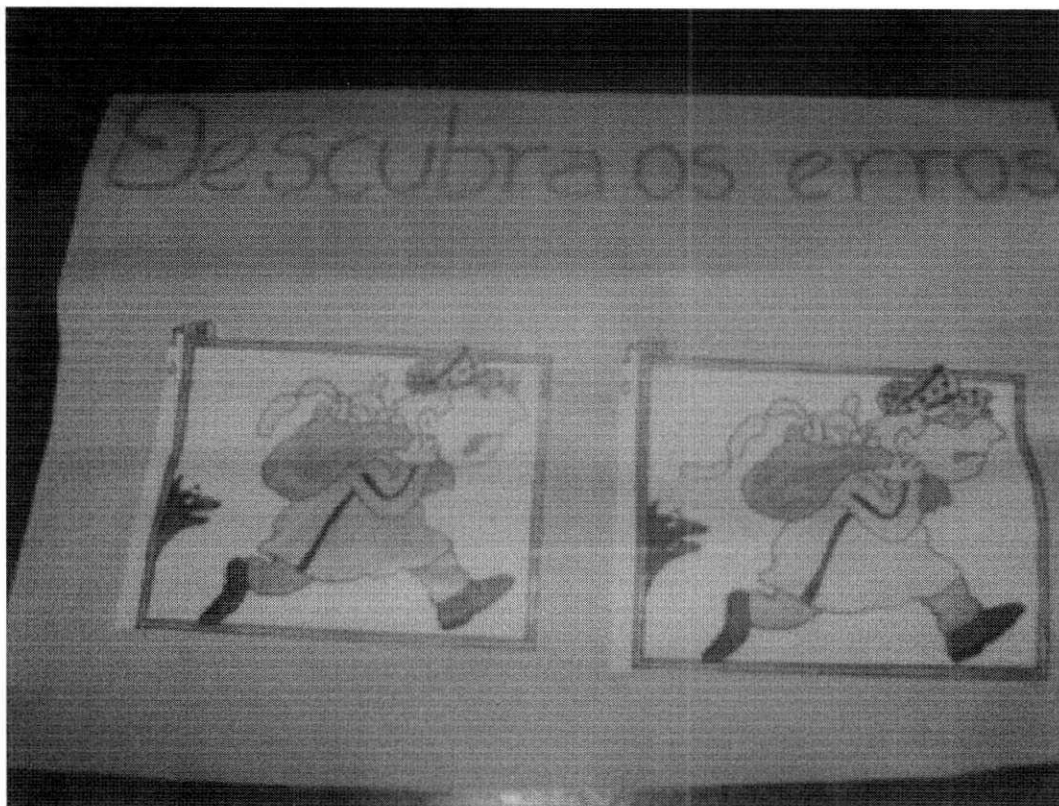
Fonte: Joelma F. Vieira.

Depois de ter lido a historinha, alguns alunos, que se manifestaram livremente, foram direcionados a fazer uma dramatização. O número de alunos para o momento era de acordo com a quantidade de personagens visto na história, ou seja, três: duas meninas e um menino. Os mesmos tiveram que usar a sua criatividade e habilidades para imitar os personagens com suas reações e atitudes. No início ficaram um pouco tímidos, mas no desenrolar da dramatização se superaram.

Percebi também, que a aula que mais interessava aos alunos era a que iniciava com uma problemática. Neste momento parecia que o conhecimento despertava, até porque, o fato de conseguirem resolver o problema causava certa auto-estima e assim possibilitava uma abertura ao conhecimento e interesse em apreender os conteúdos. Um exemplo disso, é o que é relatado neste dia:

Neste dia foi surpreendente, ao ver a inteligência e criatividade dos alunos. Eles respondiam com rapidez a todos os questionamentos como também conseguiam resolver a todos os problemas que se deparavam, foi realmente um dia incrível. (DIÁRIO DE CAMPO, 27/08/2010).

Isso só confirma o que já vem sendo discutido a respeito do lúdico, que os jogos e brincadeiras tornam mais prazeroso o apreender, proporcionando assim ao aluno o despertar para o conhecimento. A ilustração deixa mais claro como se deu essa experiência:



Fotografia 3 - Desenhos com quatro diferenças - portfólio.

Fonte: Joelma F. Vieira.

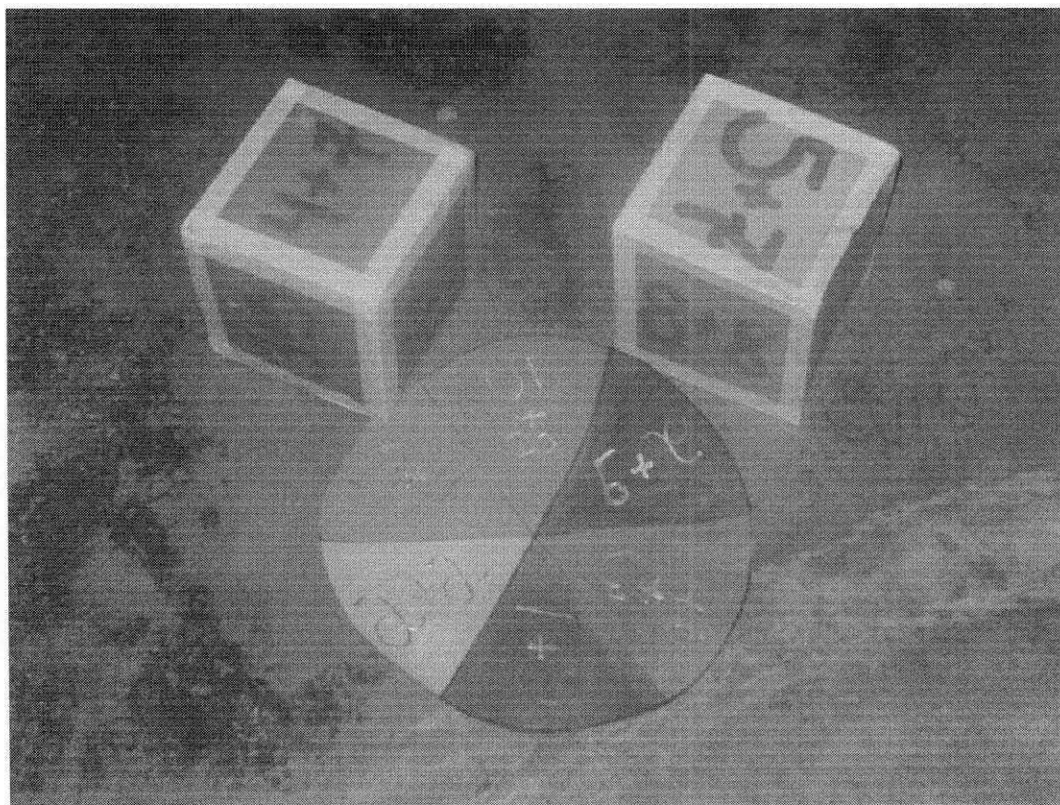
Nessa perspectiva, é compreensível que o discente ao ver-se diante de um desafio que lhe é proposto, passam a se sentirem muitas vezes provocados a usar seu raciocínio e sua inteligência, isso acontece porque o lúdico traz essa dimensão de possibilidades de desenvolvimento, no sentido de conseguir com sua diversidade atingir áreas do indivíduo que não se consegue apenas com o livro didático ou outros recursos. Sobre isso, é certo afirmar que:

As atividades lúdicas podem colocar os alunos em diversas situações, onde ele pesquise e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. (DOHME, 2003, p. 113).

Portanto, pode-se dizer que o lúdico possibilita ao educando um auto conhecimento, na descoberta tanto de suas fragilidades como de suas

habilidades, por colocá-lo em situações que é preciso usar o senso crítico e a oportunidade de se expressar.

Em relação à disciplina de matemática também houve muito êxito, no sentido de que os jogos utilizados além de proporcionar o desenvolvimento corporal, traziam desafios e competições para os educandos, o que tornou a aula proveitosa no que diz respeito à aprendizagem. Veja a ilustração que segue para lembrar essa situação:



Fotografia 4 - Dados e a roleta de adição, materiais utilizados nas aulas de matemática.

Fonte: Joelma F. Vieira.

Esses jogos matemáticos, além de propor uma significativa riqueza de conhecimentos, ao aluno uma rica experiência de socialização, no qual fomentava a relação uns com os outros, fazendo-os vivenciar a amizade e a cooperação. Isso fica mais claro no relato a seguir:

As equipes ficaram muito animadas e faziam de tudo para vencer. E o mais interessante foi ver os mesmos ajudando um ao outro, trabalhando realmente juntos. [...] Todos se empenharam e sendo auxílio um para o outro conseguiram fazer o que se pedia na

dinâmica, e o melhor entender o assunto. (DIÁRIO DE CAMPO, 06-09/09/20010).

Dessa forma, percebendo a dificuldade que a turma tinha em se relacionar com o outro, e que isso se refletia claramente quando trabalhavam em equipes, foi decidido realizar mais vezes essa prática, percebeu-se a grande contribuição que trazia para os alunos. Algo bem concreto que se percebia nessa experiência, era ver os mesmos diante das atividades grupais entendendo que precisavam um do outro e que nem tudo podiam fazer sozinho.

Portanto, ao vivenciar na prática a relação do lúdico e aprendizagem, e como o aluno se desenvolve em meio a essa temática, pode-se perceber que não é algo ilusório ou uma proposta que foge da realidade, mas que com muito esforço, dedicação e conhecimento abrangente do assunto, constata-se claramente que o lúdico tem o poder de envolver os discentes em todas as áreas de conhecimento.

CONCLUSÕES

Tendo em vista tudo que foi discutido e vivenciado durante toda a trajetória deste trabalho, pode-se dizer que foi um estudo eficaz, no que se refere a uma experiência rica de conhecimento que possibilitou clareza ao sentido da profissão na sociedade de hoje e o papel da escola na vida de um indivíduo.

Este estudo trouxe muito mais do que uma lucidez do objeto de estudo, mas permitiu um aprofundamento em tudo que se vinha vendo em todo o andamento da vida acadêmica, uma oportunidade de dar mais significado àquilo que não se conseguia no momento em que estudava.

Um estudo que levou não apenas a compreender no que se constitui o lúdico na sala de aula, como também a própria realidade escolar, concedendo assim essa proximidade e envolvimento com a educação e com o próprio aluno, que é o agente da aprendizagem, fatores esses, de suma relevância para a vida profissional futura. Compreendendo que o espaço escolar é um lugar de aprendizagem, de conhecimento e de formar verdadeiros cidadãos, e nunca de desrespeito à infância, no sentido respeitar a alegria, a diversão e o prazer que é próprio desta fase, pois muitas crianças apenas passam por essa fase, não vivendo-a assim, de forma profunda. E a consequência disto, é um futuro adulto desequilibrado e inseguro, com dificuldades imensas de enfrentar ou de saber lidar com as realidades próprias da vida.

Portanto, no que diz respeito ao objeto de estudo ficou, perceptível que o mesmo é visto ainda com certa indiferença, justamente por não existir um conhecimento profundo da sua importância para a educação, isso porque tem-se ainda uma visão restrita em relação à educação e ao próprio sentido da infância na vida de um indivíduo.

Desta feita, ao término deste trabalho monográfico, ao olhar para todo o caminho percorrido e todas as etapas realizadas, desde a escolha da temática, bem como os instrumentos utilizados para a pesquisa e a vivência do estágio conclui-se que o mesmo acarretou experiências muito significativas, que já mais serão esquecidas.

REFERENCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **EDUCAÇÃO LÚDICA: TÉCNICAS DE JOGOS PEDAGÓGICOS**. 9 ed. São Paulo: edições Loyola, 1998.

ANDRÉ, Marli Eliza D. A de. **ETNOGRAFIA DA PRÁTICA ESCOLAR**. 12 ed. Campinas – SP: Papirus, 2005.

DOHME, Vânia. **ATIVIDADES LÚDICAS NA EDUCAÇÃO: O CAMINHO DE TIJOLOS AMARELOS DO APRENDIZADO**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

LÜDKE; ANDRÉ. **PESQUISA EM EDUCAÇÃO: ABORDAGENS QUALITATIVAS**. São Paulo: EPU, 1986.

LIBÂNEO, José Carlos. **A ESCOLA COMO ORGANIZAÇÃO E LUGAR DE APRENDIZAGEM DO PROFESSOR**. 5 ed. Goiânia: Editora Alternativa, 2004.

BARREIRO, Iraíde Marques de Freitas. **ESTÁGIO CURRICULAR NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: PROPOSTAS E POSSIBILIDADES NO ESPAÇO ESCOLAR**. São Paulo: Avercamp, 2006.

FONTES CURRICULARES DE CAMPO - Cajazeiras - PB.23 de agosto à 21 de setembro.

PORTFÓLIO, Arquivo dos planos de aula e das atividades utilizadas no estágio – Cajazeiras – PB. 23 de agosto à 21 de setembro.

ANEXO

ENTREVISTA

Você acha que os jogos e brincadeiras devem estar presentes na sala de aula?

O que é jogo e brincadeira?

Você acha que a sala de aula deve ser um lugar divertido, alegre?

Quais são os momentos divertidos que você vivencia na sala de aula?

Como os jogos e brincadeiras podem ajudar você aprender os conteúdos?

Você tem dificuldades de aprender os conteúdos estudados na sala de aula?

Por quê?

Como deveria ser as aulas para você? Você acha que deveria ser diferente?