



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

ALINE VIANA DE CARVALHO

**O LÚDICO COMO UMA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA NA
FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

**CAJAZEIRAS - PB
2009**

ALINE MARIA DE ABREU BARROS

**O LÚDICO COMO UMA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA NA
FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

Monografia de conclusão de curso apresentada ao curso de pedagogia, Universidade Federal de Campina Grande, UFCG, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Pedagogia. Orientadora: Prof^a. Ms. Maria Janete de Lima.

CAJAZEIRAS, PB

2009



B2771 Barros, Aline Maria de Abreu.
O lúdico como uma alternativa pedagógica na formação da
criança / Aline Maria de Abreu Barros. - Cajazeiras, 2009.
53f.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia)Universidade
Federal de Campina Grande, Centro de Formação de
Professores, 2009.

Contém Bibliografia.
Não disponível em CD.

1. Educação lúdica. 2. Escola lúdica. 3. Jogos e
brincadeiras. 4. Aprendizagem-atividades lúdicas. 5.
Ludoteca. I. Lima, Maria Janete de. II. Universidade
Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de
Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

ALINE MARIA DE ABREU BARROS

**O LÚDICO COMO UMA ALTERNATIVA PEDAGÓGICA NA
FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

Data da aprovação ____ / ____ / ____

Prof^a. Ms. Maria Janete de Lima

CAJAZEIRAS, PB

2009

Para pensar em uma mudança é preciso antes de tudo ter coragem, é preciso ousar, criar e experimentar; é preciso buscar mudanças de paradigmas para testar e avaliar o potencial de nossos alunos e vê-los sob uma perspectiva de competência, mas isso significa antes de tudo um teste e a avaliação de nós mesmos enquanto profissionais.

Rabelo e Lorenzato

Dedico esta vitória a Deus e a todos
àqueles que contribuíram para a
minha formação, desde as séries
iniciais até o superior.

Dedico

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos são para àqueles que colaboraram, apoiaram e motivaram para com este trabalho.

Agradeço, primeiramente, a Deus por escutar minhas orações, que me trazia conforto e tranquilidade para inspiração das minhas idéias.

A minha família que sempre me apoiaram nessa jornada, principalmente a minha mãe, que mesmo nos momentos difíceis me encorajou para que nunca desistisse.

Ao meu esposo que sempre me deu um olhar de apóio, uma palavra de incentivo, um gesto de compreensão, uma atitude de segurança.

A minha filha, inspiração do meu viver, que sempre foi o alento de um futuro melhor.

Aos amigos que compartilharam comigo os anos de estudos e expectativas da vida acadêmica, sempre cultivando e amadurecendo nossa amizade.

Aos mestres, pelas lições de saber, pela orientação constante, pela dedicação, por repartirem suas experiências de vida e auxiliarem a trilhar este caminho, manifesto meu reconhecimento e estimas.

Aos funcionários da UFCG, desde o reitor até o Sr. Joaquim com seus pipocões, que nos trataram com muito carinho e respeito, minha sincera gratidão.

Meu muito obrigada.

Resumo

Este trabalho tem por finalidade pesquisar o lúdico como uma alternativa pedagógica na formação da criança. Para a pesquisa foi elaborado um questionário com alunos e professores das séries iniciais do ensino fundamental. Objetivando a busca pela melhoria da aprendizagem através de atividades lúdicas. Identificando a prática educativa como um instrumento de aprendizagem. Compreendendo as concepções de alguns autores, bem como a sua importância para o processo ensino-aprendizagem. Expondo esse exercício, não como uma "simples" diversão e interação, mas sim, como potencializador da aprendizagem. Esta prática justifica-se pelo fato das várias propostas e ações existentes no campo da Educação, como projetos educacionais, programas de governo, entre outros, percebe-se que os resultados continuam insatisfatórios, o que comprova a necessidade de mudanças no contexto educacional. A pesquisa nos mostra que a oferta por matérias nas escolas é grande, para tratar os conhecimentos de uma forma mais dinâmica desenvolvendo essa diferente alternativa pedagógica.

Palavras-chave: ludicidade, metodologia, ensino-aprendizagem, motivação.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
CAPÍTULO I.....	13
1 Origem da ludicidade.....	13
1.1 A educação lúdica como instrumento de aprendizagem.....	14
1.2 A concepção de alguns autores.....	15
1.3 A classificação dos jogos.....	16
1.4 A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem...18	
1.5 Desenvolvimentos do ser humano.....	20
1.6 O papel do professor.....	23
1.7 Escola Lúdica.....	24
1.7.1 Ludoteca.....	25
1.8 Sugestão de atividades.....	26
CAPÍTULO II.....	30
2 Metodologia.....	30
2.1 Análise de dados do questionário dos alunos.....	32
2.2 Análise de dados do questionário dos professores.....	34
2.3 Análise do estágio.....	39
CONCLUSÃO.....	45
REFERÊNCIAS.....	47
ANEXOS.....	50

INTRODUÇÃO

O tema de pesquisa, O lúdico como uma alternativa pedagógica na formação da criança, se insere num contexto educacional, onde o foco principal é a busca pela melhoria da aprendizagem através de atividades lúdicas. Traçando o funcionamento de técnicas e jogos pedagógicos, não no sentido de brincar com os alunos na sala de aula, mas como procedimentos didáticos capazes de estimular a inteligência e despertar o interesse do aluno. Esta prática justifica-se pelo fato da existência das várias propostas e ações no campo da Educação, como projetos educacionais, programas de governo, entre outros. Percebe-se que os resultados continuam insatisfatórios, o que comprova a necessidade de mudanças no contexto educacional. Sendo assim, o professor torna-se um dos principais, senão o mais importante protagonista dessa mudança. Portanto sua formação e sua prática têm sido motivos de estudos.

Embora haja inúmeras pesquisas desenvolvidas a respeito dessa nova metodologia de ensino, um número significativo de professores ainda continua priorizando a racionalidade instrumental. Eles chegam à sala de aula, explicam o conteúdo e mandam os alunos resolverem exercícios, mecanicamente e em grande quantidade. Essa prática pedagógica resulta num alto índice de reprovação, pois para muitos professores, é natural e não lhes diz respeito. Sobre isso, podemos ler a seguinte fala: **“Eles não querem nada com nada”**.

Na condição de docente observa-se que existe uma preocupação em relação ao rendimento não satisfatório dos alunos. As dificuldades encontradas, tanto por parte deles quanto dos professores, nesse processo ensino-aprendizagem, são muitas e conhecidas. Por um lado, o aluno não consegue entender o conteúdo que a escola lhe ensina e muitas vezes é reprovado, ou então, mesmo que aprovado, sente dificuldades em utilizar o conhecimento adquirido. Pelas observações percebemos que as crianças, apesar de estarem em pleno processo de alfabetização e de desenvolvimento do conhecimento acerca dos conteúdos impostos pelo plano de aula, ainda não sabem noções básicas dos anos iniciais.

É muito importante que o aluno aprenda o básico, para posteriormente entender o conteúdo que se segue, pois com conhecimentos adquiridos os alunos podem desenvolver raciocínio lógico, estimular o pensamento, a criatividade, a capacidade de resolver problemas, desenvolver a noção de fazer cálculo mental, demonstrar interesse e habilidades úteis para a compreensão da realidade em que vive. Piaget (1997, p. 58) com muita propriedade nos lembra, quando diz que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo por isso, indispensável à prática educativa”.

A escola de hoje, não deve se limitar a repassar apenas os conteúdos postos ou mostrar apenas um caminho, um método de aprender, mas ela deve ajudar os alunos dando-lhes subsídios para a formação de atitudes, como: enfrentar desafios, lançar-se à busca de soluções, desenvolver atitude crítica, criar estratégias com possibilidades de alterá-las em face ao resultado não alcançado. Um exemplo claro dessa última, é o jogo de cartas – paciência – pois, quando não se obtém o êxito, tem a opção de reiniciar o mesmo jogo, a fim de alterá-la para se obter um resultado.

É nesse sentido, que o uso do material concreto, atrelado aos conteúdos do programa escolar, é de fundamental importância, para fazer com que os alunos gostem de aprender, mudando a rotina da classe e despertando o interesse deles, possibilitando diminuir bloqueios apresentados por muitos que se sentem incapacitados de aprender, como também, prevê uma maior aproximação da criança aos conteúdos envolvidos, desenvolvendo atitudes favoráveis à aprendizagem, diminuindo os altos índices de fracasso escolar e evasão verificada nas escolas. Observa-se então a má qualidade do ensino no Brasil em relação a outros países:

Há 30 anos venho acompanhando a situação da escola e a deteriorização que se deu de forma acentuada no nosso país e na América Latina. Contudo, na América Latina, o Chile, a Argentina, o México, ao lado de outros países como o Uruguai e a Costa Rica, conseguiram avançar muito mais do que o Brasil. O grau de escolaridade é muito maior nesses países. No Chile, o analfabetismo é de apenas 2%, na Argentina, 3% e no México 5%, não se comparando com os índices de 30% no Brasil. (GADOTTI, 1993, p. 80).

Diante disto, a utilização de atividades lúdicas na escola, tem como objetivo principal identificar e analisar o lúdico como uma alternativa pedagógica na formação da

criança e como objetivos específicos, verificar a contribuição do lúdico para o rendimento do aluno na aprendizagem, investigar o interesse dos alunos para com a ludicidade, analisar a metodologia do professor para com a educação lúdica, averiguar o espaço e as relações do lúdico como facilitador da aprendizagem na sala de aula bem como contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos.

Essa pesquisa se desenvolveu na escola do CAIC, localizada na avenida J. Claudino - S/N, Cajazeiras-PB, com alunos de 1º ao 5º ano, com o intuito de saber como funciona o processo de ensino e aprendizagem para com a educação lúdica, tendo como objeto de pesquisa atividades e recursos didáticos que promovam uma interação lúdica, como motivador para com o ensino, visando à participação ativa, alegre, natural e exploratória do aluno no processo de aprendizagem, fazendo uso do estudo de caso e de questionários aplicados aos professores e alunos para obtenção de maiores informações.

Claro, que atividades de cunho lúdico não abarcariam toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades seriam mediadoras de avanços e contribuiriam para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável, transparecendo aquilo que o aluno sempre esperou encontrar numa escola – alegria – e as pretensões do professor – trabalhar com alguma coisa que valesse a pena e que o fizesse sentir-se realizado.

A escola construtivista utiliza o jogo dando-lhe a dimensão necessária no processo ensino-aprendizagem. O lúdico tem sido muito utilizado nas escolas como fonte de inspiração para os professores e de grande motivação aos alunos, pois, motivação é a palavra chave nesse processo. O aluno precisa de estímulo para aprender e esse exercício desperta o interesse dele.

Para o professor, cujo papel era o de transmissor de um conteúdo pronto e acabado, o uso de materiais ou objetos era considerado pura perda de tempo, uma atividade que perturbava o silêncio ou a disciplina da classe. E os poucos que aceitavam e

utilizavam materiais concretos, o faziam de maneira puramente demonstrativa, servindo apenas de auxiliar e exposição de conteúdos.

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-la e ter um profundo conhecimento sobre os fundamentos da mesma. Assim, o lúdico apresentará um entendimento teórico, prático, atuante e concreto.

Nos últimos tempos, cada vez mais os professores buscam a criatividade, procurando desenvolver, de acordo com suas necessidades, recursos didáticos para desempenhar seu papel, com sucesso, no processo de ensino – aprendizagem. Mas, nem sempre têm clareza das razões fundamentais pelas quais os materiais ou jogos são importantes para com esse processo e, em que momento deve ser usado.

Nesse sentido, o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, ele é o mediador da construção do conhecimento.

O professor deve planejar e analisar cuidadosamente, o material concreto a ser utilizado, sempre observando quanto a sua finalidade e quais os objetivos a serem alcançados, para que não sirvam apenas para mascarar nossa "ineficiência" no processo de ensino, mas que contribuam para uma verdadeira assimilação do conhecimento com relação ao conteúdo dado. Que esse exercício não seja uma "simples" diversão e interação, mas sim, potencializador da aprendizagem.

O primeiro capítulo explica o significado da palavra lúdico, e qual a relação que ela tem com o brinquedo, com o jogo e com o ato de brincar, mostrando também, como os jogos eram utilizados na antiguidade. Em seguida, falamos da educação lúdica como um instrumento de aprendizagem, a concepção de alguns autores, a classificação dos jogos, a importância da ludicidade no processo ensino-aprendizagem, o desenvolvimento do ser humano, o papel do professor e a escola lúdica. Ainda nesse capítulo esta incluída sugestões de jogos atrelados aos conteúdos.

O segundo capítulo trata da metodologia, da análise de dados dos questionários dos alunos, da análise de dados dos questionários dos professores e a análise do estágio.

CAPÍTULO I

1. Origem da ludicidade

A palavra lúdico vem do latim ludos e significa brincar. Engloba toda uma categoria de todas as atividades que têm características de jogo, brinquedo e brincadeira. Pois, quando se fala de jogo, já se atribui a regras. O brinquedo é o objeto a ser manipulado e a brincadeira se resume ao ato de brincar com o brinquedo ou até mesmo com o jogo. Nesse sentido, não podemos deixar de relacionar essas três palavrinhas – jogo, brinquedo e brincadeira – pois elas possuem conceitos distintos, fazendo parte dessa ludicidade.

Desde a Grécia antiga e no Egito, as atividades lúdicas eram utilizadas na vida cotidiana dos adultos e as brincadeiras das crianças não eram valorizadas. Platão (427 – 348 a.c), um dos maiores pensadores, afirmava que o primeiro ano da criança deveria ser ocupado com jogos educativos. Mas, foi só a partir do século XVI, que os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os primeiros a recolocá-los em prática foram os colégios jesuítas. Com base nisso, é que o autor ressalta:

Todo amanhã se cria num ontem, através de um hoje. De modo que o nosso futuro baseia-se no passado e corporifica no presente. Temos que saber o que fomos e o que somos para saber o que seremos. (FREIRE apud ALVES, p. 16, 1994).

Ao abordar o jogo no contexto da vida humana Negrine, cita Ariés: as brincadeiras e os divertimentos ocupavam um lugar de destaque nas sociedades antigas (2000, p. 16), mas faz uma ressalva:

Essa atitude aparece sob dois aspectos contraditórios. De um lado, todos os jogos eram admitidos sem reservas nem discriminação pela grande maioria. De outro, e ao mesmo tempo, uma minoria poderosa e culta de moralistas rigorosos os condenavam quase todos de forma igualmente absoluta, denunciando sua imoralidade, sem admitir praticamente nenhuma exceção. A indiferença moral da maioria e a tolerância de uma elite educadora coexistem, durante muito tempo, formando hábitos e valores que se propagam no tempo e no espaço.

1.1A educação lúdica como instrumento de aprendizagem

Como podemos perceber a educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, da psicologia, filosofia, como nas demais áreas do conhecimento. Assim:

A educação por meio dos jogos tem-se tornado, nas últimas décadas, uma alternativa metodológica bastante pesquisada, utilizada e abordada de variados aspectos. Tais trabalhos, entretanto, ocorrem em torno de jogos aplicados na pré-escola e nas primeiras séries do ensino fundamental. Poucas ainda são as pesquisas que enfatizam o uso de jogos no ensino de 5ª a 8ª série do ensino fundamental e no ensino médio. (ALVES, 2001, p. 15).

Na busca desenfreada de fazer com que os alunos gostem de ir à escola, gostem de estudar, gostem de buscar o conhecimento para um futuro promissor, é que nos faz enriquecer a vontade de mudança. E essa mudança é aplicada através da Educação Lúdica.

O lúdico pode ser trabalhado em todas as disciplinas, desde que seja bem adaptado aos conteúdos, à faixa etária e prontidão dos alunos. Deve ser interessante e desafiador, propiciando oportunidades para que todos participem e permitam a auto-avaliação no final de cada jogo.

Aprender num processo como esse, é inserir um comportamento sólido que dificilmente será esquecido. E o sucesso desse método será inevitável, porque ao contrário daquilo que o aluno sempre esperou encontrar numa escola – alegria – e as aspirações e desejos do professor – trabalhar com alguma coisa que valesse a pena e que o fizesse sentir-se realizado. Mas com tudo isso, vale ressaltar que:

O método lúdico de Alfabetização não é nenhum santo milagroso capaz de resolver todos os problemas da alfabetização, uma vez que muitos desses problemas encontram suas causas em fatores sócio-econômicos, mas é um dos métodos que liberta as crianças do imobilismo, do passivismo e do desinteresse pela escola. Se observarmos as escolas atuais, veremos que, se tirarmos o recreio e a merenda (escolas carentes), nenhum atrativo a mais oferecem às crianças. Elas estão mais preocupadas em manter a disciplina, estabelecer rituais, manipular papelada, do que em promover uma aprendizagem eficaz e significativa, partindo das condições e interesses das crianças. (ALMEIDA, 1986, p. 5)

1.2 A concepção de alguns autores

O termo **lúdico** é definido no dicionário Aurélio Escolar da Língua Portuguesa, como adjetivo referente ao que tem o caráter de jogo, brinquedo e divertimento, derivado de “*ludo*”, substantivo masculino que significa jogo, brinquedo, divertimento.

Na concepção Piagetiana, o jogo assume a característica de promotor da aprendizagem da criança. Ao ser colocado diante de situações de brincadeira, a criança compreende a estrutura lógica do jogo e, conseqüentemente, a estrutura matemática presente neste jogo. Sobre essa afirmação, Moura (1999, p. 20) comenta: “O jogo é elemento do ensino apenas como possibilitador de colocar o pensamento do sujeito em ação. O jogo é o elemento externo que irá atuar internamente no sujeito, possibilitando-o chegar a uma nova estrutura de pensamento”.

Chateau apud Maciel (2003) realizou estudo sobre o papel primordial do jogo na formação da criança e do adulto. Para ele, no processo educativo, o jogo pode ter dois objetivos mais generalizados: proporcionar habilidades pedagógicas referentes à aquisição de conhecimentos intelectuais e desenvolver as nuances necessárias a habilidades comportamentais interativas, necessárias ao processo de socialização entre crianças, criança – adulto, adulto – adulto.

Brougère apud Maciel (2003) tratou da importância do brinquedo na sociedade, afirmando que ele é importante em si mesmo, porque revela uma cultura e está inserido em sistemas sociais tendo, portanto, funções sociais.

Para Vygotsky apud Maciel (2003), o jogo é uma representação social da realidade, uma atividade lúdica na qual a criança resolve a contradição entre a necessidade de agir e a impossibilidade de executar as operações exigidas pelas ações. Portanto, considera o jogo como um comportamento basicamente social, que tem sua origem na ação da criança, que é orientada socialmente e o vê como um conhecimento feito

ou se fazendo, que se encontra impregnado do conteúdo cultural emanado da própria atividade.

Negrine (2000) e Rosamilha (1979) citam as seguintes teorias relativas aos jogos, como as principais:

I- A teoria do recreio, de 1875: Schiller diz que o jogo serve para recrear-se, sendo esta sua finalidade intrínseca;

II- A teoria do descanso, de 1883: Lazarus diz que o jogo é para restabelecer as energias consumidas nas atividades sérias e úteis;

III- A teoria do excesso de energia, de 1897: Spencer diz que o jogo é uma forma de descarregar e excesso de energia excedente;

IV- A teoria de antecipação funcional, de 1902: Groos diz que o jogo é visto como pré-exercício de funções necessárias à vida adulta;

V- A teoria da recapitulação de 1906: Stanley Halo diz que o jogo é uma forma de recapitular gerações passadas.

Claro que essas teorias foram estudadas e analisadas por vários teóricos contemporâneos, chegando a uma conclusão de que essas diversas teorias tendem mais a completar-se do que a excluírem-se mutuamente.

1.3A classificação dos jogos

Segundo alguns autores, os jogos se classificam de diversos aspectos. Teóricos se dedicaram ao estudo dos jogos classificando-os de acordo com critérios diversos.

Piaget, de acordo com seus estudos sobre jogos na educação, chegou a estabelecer uma classificação deles com a evolução das estruturas mentais:

I – jogos de exercício: 0 a 2 anos – sensório – motor;

II – jogos simbólicos: 2 a 7 anos – pré – operatório;

III – jogos de regras a partir de 7 anos.

Claro que essas delimitações variam de uma pessoa para outra.

Claperède e Groos, cujo principal critério classificatório foi a função, dividiram os jogos em duas grandes categorias, que compõem várias subdivisões:

I - jogos de experimentação ou jogos de funções gerais, compreendidos por: jogos sensoriais, jogos motores, jogos intelectuais e jogos afetivos;

II - exercícios da vontade e jogos de funções especiais, dentre eles: jogos de luta, perseguição, cortesia, imitação, jogos sociais e familiares.

Querat adotou como critério classificatório a origem dos jogos, dividindo-os em três categorias:

I – jogos de hereditariedade;

II – jogos de imitação;

III – jogos de imaginação: as metamorfoses de objetos; as vivificações de brinquedos; as criações de brinquedos imaginários; as transformações de personagens; a representação de histórias e contos.

Setern adotou como critério a descrição estrutural dos jogos, classificando-os em duas grandes categorias, que incluem subdivisões:

I – jogos individuais: conquista do corpo, conquista das coisas, metamorfose de pessoas e coisas;

II – jogos sociais: imitação simples, jogos de papéis complementares, jogos compatíveis.

Bihler também adotou o critério estrutural, separando-os em:

I – jogos funcionais ou sensório-motor;

II – jogos de ficção ou ilusão, jogos receptivos, jogos de construção, jogos coletivos.

1.4A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem

As crianças de hoje não só se destacam por sua ingenuidade, fantasia e comunicação, como também, por sua capacidade de criar e manusear objetos que lhes trazem algum tipo de conhecimento ou aprimoramento. Como também, é fato que elas vivem hoje num mundo totalmente diferente daquelas de alguns anos atrás – o mundo da televisão, das novas tecnologias – e na escola querem a todo custo expandir-se, participar ativamente da aprendizagem e, se isso não ocorre, surge o desinteresse e a desmotivação pelo estudo. E é pela precisão de estimular e aguçar o interesse desses alunos a quererem assimilar variados conhecimentos do mundo de hoje, que teóricos e estudiosos viram a necessidade de uma educação diferenciada que utilizasse atividades lúdicas e jogos educativos que pudessem servir de suporte para a aprendizagem, entrelaçando práticas que fossem agradáveis para as crianças com um conteúdo capaz de transmitir conhecimentos com objetivos educacionais. Diante disto, a autora com muita clareza nos afirma:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1999, p. 12)

Hoje a ludicidade deixou de ser algo pejorativo e passou a ser tratado como um tema de significação real para as pessoas. Pois, o ato de brincar é utilizado em terapias corporais, na área de saúde, educação, enfim, envolve o ser humano em diferentes fases de sua vida.

Diante da realidade em que vivem as crianças de hoje e a intenção dos adultos para com elas, no que diz respeito a brinquedo e educação, percebemos que muitos brinquedos são comprados por um adulto apenas por sua aparência e porque a criança quer. O mercado hoje oferece qualquer objeto com o sobrenome brinquedo. Com base nisso, Almeida (1998, p. 37) diz: "... A criança, ao puxar alguma coisa, torna-se cavalo; ao brincar com areia, torna-se pedreiro; ao esconder-se, torna-se guarda...". Esses objetos se travestem de "falso brinquedo", por não trazer consigo nenhum valor pedagógico. O brinquedo ideal para a criança deve ser construtivista

no processo de ensino – aprendizagem. Deve servir como instrumento de desenvolvimento de crianças e jovens, não somente com o objetivo do prazer refletido pelo ato de jogar / brincar.

Acreditamos que durante o brincar a criança encontra ocasiões de refletir sobre seu desenvolvimento cognitivo estabelecendo suas estratégias e táticas. Com esse exercício, ela pode confrontar seus procedimentos e seus resultados, como também voltar numa determinada posição de um jogo e refazê-lo, afim de obtenção de um resultado satisfatório.

O jogo é, também, uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta. Então por que não utilizar os jogos como uma alternativa pedagógica, se as crianças gostam tanto de jogar e brincar? Por que não ousar e aprender conteúdos e adquirir conhecimentos brincando? Diante desta preocupação os autores nos alertam:

Não é só a escola que se assusta com a atividade lúdica dos alunos, os pais também se descontrolam muitas vezes diante da compulsão por brincar de seus filhos. Portanto, não esperamos que a escola, em sua estrutura atual, contemple com boa vontade a idéia de acolher o jogo, ou como conteúdo de ensino, ou como recurso pedagógico educacional. (FREIRE E SCAGLIA apud CAMARGO E CARNEIRO, 2006, p. 118)

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, como também promove para uma boa socialização, comunicação, expressão, construção do conhecimento entre outros. Observamos isso quando damos ênfase à formação lúdica no curso de pedagogia.

Não será nada difícil intercalar a ludicidade no currículo escolar, pois é sabido que o ato de brincar é tão natural para as crianças, quanto o de respirar para todos os seres. As brincadeiras, sejam educativas ou não, já fazem parte do direito da criança. Para complementar o autor nos diz:

Como direito de respirar, é tão natural, tão espontâneo, tão intrínseco à vida, que não precisa ser objeto de declarações, convenções ou leis. As pessoas simplesmente respiram e não há porque colocar isso numa lei. Analogicamente, o brincar é tão espontâneo, tão natural, tão próprio da criança que não haveria como entender sua vida sem brinquedos. (VELASCO, 1996, p. 44)

1.5 Desenvolvimento do ser humano

Tomando como base as contribuições de Jean Piaget é que podemos caracterizar a natureza do jogo em cada fase de desenvolvimento do ser humano.

Fase sensório-motora (maternal – de 1 a 2 anos, aproximadamente)

Nessa fase, as crianças desenvolvem seus sentidos, descobrem seus movimentos, percepções, entre outros. Executam movimentos como estender e recolher os braços, as pernas, os dedos, os músculos.

A criança, nessa fase, necessita do adulto a todo instante. Dele dependerá seu crescimento, sua relação e seu comportamento social. Pois, a criança quando isolada, ela tende a ser agressiva, tímida, perturbada com grande movimentação, egocêntrica.

Fase simbólica (jardim I – de 2 a 4 anos, aproximadamente)

Neste estágio, a criança passa a exercitar intencionalmente movimentos motores mais específicos, utilizando para isso as mãos. Adora rasgar, pegar no lápis, mexer com as coisas, encaixando objetos nos lugares, montar e desmontar coisas, dando aos exercícios uma intenção inteligente e uma evolução natural de sua coordenação.

Na fase simbólica, as crianças adoram imitar tudo e todos, com brincadeiras de faz-de-conta. Gostam de participar de todos os tipos de brincadeiras que evidenciam movimentos corporais, imitações e pequenas descobertas. Até mesmo essas brincadeiras mais simples são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual.

Fase intuitiva (jardim II – de 4 a 6/7 anos, aproximadamente)

Nessa fase, a criança transforma o real em função da sua necessidade. Ela imita tudo e tudo quer saber, é a famosa fase do por quê. O desenvolvimento mental se constitui a cada novo conhecimento.

A criança aprende muito mais depressa quando pode dar nomes às coisas, quando aprende a conversar sobre as situações e quando a linguagem verbal e escrita a seu redor é mais rica. Ela também gosta de reunir-se com outras crianças para brincar, mas ainda age sem observar regras. No jogo, todas ganham e todas perdem. No final acabam sempre brigando e agredindo-se. Ela adora ajudar os pais e participa de pequenas tarefas, e isso não deveria ser descartado com a justificativa de que atrapalha. Essas crianças adoram ouvir histórias, desenhar, escrever e brincar com brinquedos que possa operar, montar e desmontar. Por isso, não deveria ficar sentada diante da TV ou ter brinquedos em que não possa tocar por medo de quebrá-los.

É importante que o adulto compreenda também, que o excesso de atividade “imposta” nessa fase faz com que a criança se sinta “escrava”, podendo chegar até a ser uma criança deprimida e perder o gosto e a paixão pelas coisas. É fundamental que a família e a pré-escola proporcionem um ambiente rico em informações que possam estimular o desenvolvimento, e nunca forçar e assimilar nada além daquilo que é capaz de fazer naturalmente e com prazer.

Fase da operação concreta (de 6/7 a 12 anos, aproximadamente)

Nessa idade a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo e o errado.

Atividades como a prática esportiva, a dança, a música, o teatro tornam-se indispensáveis ao desenvolvimento e, assim, assimilam-se estruturas básicas de comportamento que vão auxiliar definitivamente a formação.

A escola representa agora, para a criança, a essência de sua formação. Nela o aluno se educa e incorpora conhecimentos novos. Os jogos, nessa prática educativa, tornam-se atividades sérias que auxiliam, enriquecem a incorporação desses conhecimentos sem fazê-los perder a satisfação ou o realizar e buscar.

Fase da operação abstrata (de 11, 12 anos pra frente – adolescência)

É a partir dessa fase que o adolescente busca sua identidade. E os jogos intelectuais é que exercem grande atração – quebra-cabeça, discussão, pesquisa, trabalhos de grupo, projetos, jogos eletrônicos, corridas, aventuras. É o estágio em que o adolescente é capaz de raciocinar dedutiva e indutivamente proposições referentes à ciência. O adolescente é caracterizado também por sua imaturidade emocional.

Jean Piaget cita, em diversas obras, fatos e experiências lúdicas aplicados em crianças, e deixa transparecer claramente seu entusiasmo por esse novo processo. Para ele, os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. Por exemplo, os jogos pré-operatórios (antes do período escolar) não servem somente para desenvolver o instinto natural, mas para representar simbolicamente o conjunto de realidades vividas pela criança. E que as idades cronológicas em que esses estágios aparecem possam diferir de criança para criança e de uma sociedade para outra. Nesse sentido, é que o autor diz:

Na relação que a criança estabelece com seu meio (natural e social), ela vai aos poucos construindo seu conhecimento por meios de descobertas que faz na manipulação de diferentes tipos de materiais e nas relações pessoais que propiciem. (ARANÃO, 1997, p. 13).

1.60 papel do professor

A ludicidade é interessante, é eficiente, mas o professor também precisa estar atento à idade e às necessidades de seus alunos para poder oferecer as brincadeiras de acordo com a zona de desenvolvimento em que eles se encontram. Pois, é bem sabido que, nem sempre esse profissional tem clareza das razões fundamentais pelas quais os materiais ou jogos são importantes para o ensino-aprendizagem, e em que momento devem ser usado.

Geralmente costuma-se justificar a importância desses elementos apenas pelo caráter “motivador” ou pelo fato de ter “ouvido falar” que o ensino dos conteúdos exposto em sala de aula deve partir do concreto, ou, ainda, porque através deles aulas ficam mais alegres e os alunos passam a participar mais.

Para que o professor possa desenvolver uma atividade lúdica em sala de aula, este deve antes de qualquer coisa planejar, analisar e vivenciar esse jogo didático, para que não incorra erros no momento da aplicação. Em seguida, saber o número de alunos que farão parte do jogo, o tamanho da sala ou local, o material utilizado e, principalmente, o tempo, para que a atividade proposta possa ser concluída. Se esse exercício se tratar de um jogo de regras, o professor deverá deixar bem claro as regras que serão respeitadas. Se for um jogo de competição deverá ser esclarecido sobre o número de partidas e sobre a contagem de pontos. Nesse sentido, Almeida (1974, p. 123) diz: “o bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”.

Independente da atividade que venha a ser resolvida, é fundamental a organização e planejamento, para que ela seja vista pela criança como lúdica e que venha a contribuir para elevar seus conhecimentos. Sendo atribuído ao aluno o intuito e o prazer do jogo, ele o transmitirá na sua vida fora da escola. Pois, todo reforço é válido, quando se tem assimilado a importância da brincadeira atrelada ao conteúdo. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais:

..., um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (PCN, 1997, p. 48-49)

Sendo assim, o professor terá maior chance de trabalhar com a criança de forma prazerosa, enquanto atitude de abertura às práticas inovadoras, desbloqueando resistências e tendo uma visão clara da importância do jogo e do brincar para a vida da criança.

Diante disso, é que o educador deve estar capacitado para atuar com essa nova alternativa de ensino, exercendo sua prática dentro de uma proposta pedagógica de qualidade, tendo um bom domínio do conhecimento específico, e do contexto intercalando com a ludicidade. Para que possamos realizar um eficiente trabalho sem incorrer em erros, que podem ser irreversíveis, necessitamos analisar e compreender de que forma podemos utilizar o jogo como uma alternativa pedagógica, contribuindo para uma verdadeira aprendizagem, respeitando a criança e possibilitando que através da brincadeira ela possa aprender, desenvolver-se e interiorizar-se com o mundo. Com base nisso, o autor cita:

Saber que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção. Quando entro numa sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, às curiosidades, às perguntas dos alunos, as suas inibições; um ser crítico e inquiridor, inquieto em fase da tarefa que tenho – a de ensinar e não a de transferir conhecimentos. (FREIRE, 1996, p. 47)

1.7 Escola Lúdica

Uma escola lúdica tem uma visão diferente das demais, pois ela aflora na criança o gosto pela escola, pelo estudo, pelo gosto de buscar conhecimentos, promovendo a interação social, o desenvolvimento de habilidades físicas e intelectuais dos alunos. Por se tratar de uma educação recreativa ela fica mais atenta, sabendo ouvir e participar na hora certa, descobrindo coisas novas e respeitando regras estabelecidas pelo educador.

O profissional para atuar nessa escola é preciso ter um bom domínio de como se trabalhar a educação lúdica, além de ter o gosto e paixão por crianças e pelo que faz. Pois, uma boa convivência entre professor e aluno, faz com que adquiram verdadeiros conhecimentos juntos.

O espaço da criança deve ser agradável, amplo, com móveis adequados a sua idade, murais com informações que atraiam os olhares dos pequenos. Os trabalhos delas devem estar expostos em lugares visíveis para que todos possam observar, bem como os seus nomes. Enfim, o ambiente escolar deve estar aprazível à criança.

1.7.1 Ludoteca

É um local onde possuem variados tipos de jogos pedagógicos, com a finalidade de estimular o aluno a desenvolver habilidades psicomotoras e intelectuais. Ela funciona como uma biblioteca. O aluno poderá freqüentá-la nas aulas vagas, recreio, ou mesmo durante uma aula normal, sob a orientação do professor. Num sistema de rodízio, uma ou mais vezes poderá levar um jogo para casa. Mas para isso, é necessário que o aluno seja sócio da ludoteca. E para ser sócio o aluno deve preencher seus dados e doar um brinquedo ou jogo pedagógico. Então receberá a carteirinha de sócio, que será aferida pelo responsável.

Para que não se torne bagunça, os sócios devem seguir as seguintes regras:

- Ser responsável pelos jogos;
- Só retirar os jogos da ludoteca com autorização dos responsáveis;
- Participar dos jogos disciplinadamente;
- Na destruição de um jogo, conforme o caso, o aluno deverá substituí-lo por outro do mesmo valor ou perderá o direito de sócio;
- Em caso de transferência, saída do quadro de sócio, os jogos não serão devolvidos aos alunos. Estes pertencem ao acervo pedagógico da escola.

1.8 Sugestão de atividades

Sabemos que as crianças possuem necessidades distintas entre si, por isso não podemos fornecer “receitas mágicas” para o ensino-aprendizagem, mas podemos oferecer sugestões de atividades que podem ser recriadas e modificadas, de acordo com cada realidade. Segue então algumas possibilidades:

- Pedir que a criança desloque-se em um espaço delimitado imitando o andar de vários animais: sapo, canguru, cachorro, macaco, pato, etc.
- Jogo do trânsito: Recortar três cartões nas cores verde, amarela e vermelha. Os alunos se deslocam no pátio de acordo com a cor dos cartões: verde – correr; amarelo-andar; vermelho - parar.
- O que está faltando? Divide-se a sala em dois times. Todos deverão observar atentamente os objetos da sala. Um integrante de cada time sai da sala e um objeto é escondido. Ao regressarem, deverão descobrir qual objeto está faltando.
- O fantasma: É escolhido um aluno, que sairá da sala, e uma criança é coberta com um lençol. Ao retornar, o aluno terá que descobrir, observando atentamente os colegas, quem é o “fantasma”. Revezam-se as crianças até que todos que queiram tenham participado. Como variação desse jogo todos sentam em roda, um aluno sai da sala e dois trocam de lugar. Ao retornar terá que descobrir quem trocou de lugar.
- Colar em uma folha sulfite uma figura de revista da qual falte uma parte, como, por exemplo, metade de um relógio, a cabeça ou meio corpo de uma pessoa, etc. A criança deverá completar a figura, desenhando. Uma variação para essa atividade é colar uma figura completa na folha sulfite, imaginar um cenário relativo àquela figura e desenhá-lo.

- **Aumenta-aumenta:** Prender ou segurar uma corda pelas extremidades, de forma que fique bem esticada e a uma pequena distância do chão. As crianças irão pular corda, que será levantada a cada passagem. Quando esta ficar muito alta para ser pulada, as crianças poderão passar por baixo. A corda também pode ser colocada mais alta e abaixada a cada passagem, quando terão que rastejar. Aproveitar para verbalizar a situação: Dá para pular? Por quê? E agora, vocês conseguem pular? A corda está alta ou baixa?
- **Derrube a pilha:** Empilhar objetos diversos, como latas e caixas, variando a quantidade e a altura. Combina-se previamente quantas jogadas com a bola cada aluno poderá fazer para derrubar a pilha com a bola. Usar objetos em questão para fazer a torre mais alta possível.
- **Não pode cair:** Os próprios alunos poderão encher suas bexigas, e deverão estar em um lugar amplo que facilite a movimentação. A um sinal do professor, as crianças deverão bater com a mão na bexiga tentando mantê-la no ar o maior tempo possível sem que esta toque o solo. Em um segundo momento, o professor poderá variar os comandos, como: bater a bexiga bem alto, a bexiga voará baixo ficando perto de sua mão etc.
- **Propor experiências com altura –** Medir e comparar a altura de diferentes pessoas e objetos, através do olhar ou da utilização de instrumentos de medida, convencionais ou não.
- **Brincadeira do robô:** Construir um percurso com várias opções de deslocamento, usando os materiais disponíveis: cordas, sacos de areia, bambolês, mesas, cadeiras, colchões, etc. Uma criança será o robô, e o professor (ou outra criança) terá o “controle remoto”: Siga em frente, pare, vire à direita, pule, vire à esquerda etc. invertem-se os papéis.

- Formar um “trem” usando formas geométricas que se repetem, como nestes exemplos com blocos lógicos: um quadrado pequeno azul, dois retângulos grandes vermelhos, um triângulo pequeno amarelo, um quadrado azul, dois retângulos grandes vermelhos...
- Vou viajar, o que vou levar – A criança que iniciará a brincadeira dirá, por exemplo: “Vou viajar e vou levar na mala uma blusa”. A segunda diz: “Vou viajar e vou levar uma blusa e uma calça”. A terceira criança repete o que as duas disseram e acrescenta mais um item. Quando a quantidade de objetos se torna muito extensa, a brincadeira recomeça com novos itens. A mesma atividade poderá ser realizada com outros temas como: “Fui ao supermercado e comprei...”, “Hoje no almoço eu comi...” ou “Fui ao zoológico e vi...”. Para facilitar, poderá haver apoio visual dos objetos em questão.
- Pedir que a criança passe a bola de uma mão à outra ou segure a bola com uma mão e passe -a para as costas pegando-a com a outra mão, passando para frente novamente. Inverter o sentido.
- Pular o rio: duas cordas, paralelas uma à outra, formam um rio que será pulado e alargado progressivamente.
- Quantificar por estimativa: reunir alguns objetos em cima de uma mesa ou dentro de um pote transparente e tentar adivinhar quantos objetos há. Conferir o resultado por meio de contagem.
- Fazer um numeral em tamanho grande no chão da sala de aula ou no pátio, usando fita adesiva colorida, fita crepe, giz de lousa ou mesmo de tijolo, para que a criança caminhe em cima dele no sentido do movimento.

- Desenhar uma figura geométrica na cartolina e colar areia em seu contorno, deixando secar bem. De olhos fechados, a criança passará o dedo, sentindo o contorno da forma.
- Amarrar um barbante no bico da bexiga e segurar na ponta. Dar um puxão e bater repetidas vezes na bexiga, executando um movimento de vaivém.
- Contar história: O professor pedirá a uma criança que conte uma história inventada por ela, no decorrer da história o professor deverá mostrar-lhe objetos onde o aluno introduzirá na história esses objetivos, trabalhando a sua criatividade.

Claro que, essas brincadeiras aqui sugeridas não são as únicas para conseguirmos que as crianças construam seus conhecimentos acerca do conteúdo explícito, mas com certeza, a partir delas, o professor tem a oportunidade de elaborar inúmeras possibilidades de atividades lúdicas, atrelando aos conteúdos do currículo escolar.

É imprescindível também que o professor avalie se o trabalho desenvolvido está atingindo os objetivos preestabelecidos, só assim poderá redirecionar sua prática pedagógica, com vistas a promover uma aprendizagem significativa para as crianças.

CAPÍTULO II

2 Metodologia

A metodologia aplicada na concretização deste trabalho utilizou os seguintes instrumentos de pesquisa: o estudo de caso, a observação, fontes de referências bibliográficas, revisões de livros didáticos relacionados ao lúdico atrelado à educação, leitura de monografias, revistas e internet.

O estudo de caso, segundo Gil apud Mattos (p. 58, 2001) “é uma prática simples, que oferece a possibilidade de redução de custos, apresentando como limitação a possibilidade de generalização de seus dados”. E ao utilizarmos esse procedimento Roese apud Mattos (p. 58, 2001) ainda ressalva dizendo que: “ao selecionarmos apenas um objeto de pesquisa, obtemos grande quantidade de informações sobre o caso escolhido e, conseqüentemente, aprofundando seus aspectos”.

Essa pesquisa se desenvolveu na escola do CAIC, localizada na avenida J. Claudino - S/N, Cajazeiras-PB, com alunos de 1º ao 5º ano, com o intuito de saber como funciona o processo de ensino – aprendizagem para com a educação lúdica, tendo como objeto de pesquisa atividades e recursos didáticos que promovam uma interação lúdica, como motivador para com o ensino, visando à participação ativa, alegre e natural do aluno no processo de aprendizagem.

Na primeira visita à escola, foi possível conhecer como um todo: a direção, a coordenação e as salas de aula. Assim, já foi possível começarmos as nossas primeiras observações e anotações quanto à estrutura, organização e funcionamento da escola envolvida.

Para a realização desse trabalho fizemos um mapeamento do lugar a ser estudado e em seguida elaboramos um questionário de 10 perguntas com um senso crítico para os docentes e discentes. Para alguns autores o questionário é importante para o processo dessa pesquisa. Como também as perguntas

elaboradas devem ser claras e objetivas, como bem diz o autor:

As questões devem ser objetivas e claras. Podem ser abertas, quando o respondente expressa livremente suas opiniões; fechadas quando as opções das respostas são dadas, e mistas, apresentando uma fusão dos dois tipos mencionados. (MATOS, 2001, p. 61)

Vale ressaltar que a observação e o questionário não é um processo pronto e acabado, mas sim, um processo demorado e construído ao longo da pesquisa para uma melhor nitidez do que vai ser inquirido. Ainda nesse sentido, Matos (2001, p. 61) adverte: “Antes da aplicação do questionário devemos realizar um pré teste com algumas pessoas, para identificar os aspectos que podem ser aperfeiçoados no instrumento”.

Cada instrumento desses foi de fundamental importância para a aquisição de dados desta pesquisa. Pois, partiremos desses pressupostos para sistematizarmos o trabalho através de atividades envolventes que possibilitem motricidade para a sustentação do interesse e da participação do aluno.

Estas atividades são apresentadas em forma de estimulações, surpresas, diálogos, desafios, brincadeiras, experiências e jogos pedagógicos para diferentes objetivos. Com a função motivacional, sustentadora de interesses e só o fato de participar já é suficiente para cativar a criança a fazê-la explodir de alegria e satisfação. Trazem ainda grandes benefícios para o desenvolvimento e crescimento físico, intelectual e social.

Mediante os dados levantados e organizados, levando em consideração o pensamento do sujeito envolvido sobre a temática, o lúdico como uma alternativa pedagógica na formação da criança, este trabalho tem como objetivo, compreender como funciona o processo de ensino e aprendizagem, para posterior, colocar em exercício a prática em questão, visando uma melhoria do ensino e aprendizagem dos alunos.

2.1 Análise de dados do questionário dos alunos

Para confrontarmos o embasamento teórico adquirido através da pesquisa feita, foi realizada uma pesquisa de campo, por meio de um questionário, com os alunos da 4º ano, do programa do PETI (Programa de Erradicação do Trabalho Infantil). Esses alunos são de vários bairros carentes.

Tivemos um total de 17 alunos, com um questionário de 8 perguntas de múltipla escolha, podendo ter assinalado mais de uma alternativa em cada questão. A opção de ser de múltipla escolha para assinalarem é que alguns alunos não sabem escrever direito.

Três dos 17 alunos não fizeram nem a leitura do que estava sendo perguntando e logo saíram assinalando todas as respostas, estes não tiveram interesse em responder. Outros cinco leram, mas assinalaram todas as respostas também. Sete alunos leram, opinaram e assinalaram mais de uma resposta em cada pergunta, pois argumentaram gostar de mais de uma alternativa daquelas. Os dois restante só assinalaram uma alternativa em cada pergunta, por não ter interesse em responder, ou por não terem entendido que poderiam assinalar mais de uma opção em cada pergunta.

Para iniciarmos, perguntamos do que eles mais gostam de brincar. Tirando os oito que responderam todas alternativas, a maioria respondeu que gostava de brincar de jogar bola. Segundo eles o jogo de bola é mais atrativo.

O professor deve procurar destacar na fala dos sujeitos pesquisados, qual o espaço e as atividades que mais os atraem na escola, na sala de aula, a fim de, encontrar melhor desempenho na aplicação de atividades educativas entrelaçando com o que eles mais gostam de brincar.

Em seguida, questionamos como o professor tem trabalhado a recreação com eles. A grande maioria disse que era com jogos educativos. Bem, a recreação é um

momento oportuno de se trabalhar com as crianças diversas atividades recreativas educativas, fora da sala de aula. Pois, ele, o professor, é o maior interessado em promover mudanças, podendo ainda encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificada nas escolas. Pois, segundo Alves:

A educação por meio dos jogos tem-se tornado, nas últimas décadas, uma alternativa metodológica bastante pesquisada, utilizada e abordada de variados aspectos. Tais trabalhos, entretanto, ocorrem em torno de jogos aplicados na pré-escola e nas primeiras séries do ensino fundamental. Poucas ainda são as pesquisas que enfatizam o uso de jogos no ensino de 5ª a 8ª série do ensino fundamental, no ensino médio e de modo mais específico no ensino da matemática. (ALVES, p. 15, 2001)

Dando continuidade ao nosso questionário, colocamos a seguinte pergunta: com que você mais gosta de brincar em casa? Quatro deles responderam cartas de baralho, seis assinalaram que gostavam de brincar de pega pega e cabra cega, cinco assinalaram que era de bola, seis colocaram jogos educativos, dois de esconde-esconde, apenas um assinalou ler historinhas, duas meninas com bonecas e dois assinalaram que gostam de desenhar e pintar.

Perguntar às crianças do que elas mais gostam de brincar, nos faz entender um pouco como elas são, e como devemos lidar com ela, procurando introduzir o lado educativo atrelando ao que elas, as crianças, gostam de brincar.

Em seguida, foi perguntado que atividade recreativa elas gostariam que fosse realizado na sala de aula? A grande maioria assinalou adivinhação. A proposta do lúdico prevê uma maior aproximação do professor com o aluno e do aluno com os conteúdos. Esse método de trabalhar, o professor pode buscar no gosto do aluno atitudes favoráveis para que eles aprendam determinado conteúdo, sem que aulas fiquem cansativas e enfadonhas.

O professor deve procurar ser um sujeito pesquisador, a fim de que, não torne os jogos em sala de aula, um método que mascare sua eficiência. Com base nisso Almeida diz:

No desenvolvimento do jogo, o professor deve transmitir a todos os participantes a sensação de que sabe o que está fazendo. Cada palavra ou gesto deve representar entusiasmo e estímulo. É comum, apesar da prévia preparação, haver erros e confusões na primeira aplicação, mas se isso acontecer devem-se anotar as falhas, a fim de que em uma próxima aplicação não se cometam os mesmos erros. (ALMEIDA, 1974, p. 122)

Procuramos destacar nas questões dos sujeitos pesquisados, qual o espaço que as atividades lúdicas têm na escola e na sala de aula. Eles citam que o professor ignora quando eles se expressam na busca de uma melhoria nas aulas. Gostariam de algo que estimulasse as atividades em sala de aula e que os conteúdos fossem menos cansativos.

Diante disto percebemos o quanto é urgente e necessário que o professor procure ampliar cada vez mais a vivência da criança com o ambiente físico da escola, fazendo uso dos brinquedos e das brincadeiras.

Com base nisso, podemos dizer que o professor deve estar sempre em busca da criatividade, procurando desenvolver, de acordo com as necessidades de cada um, recursos didáticos que despertem no aluno e no professor a motivação e o interesse de aprender cada vez mais. Pois, a educação lúdica além de contribuir e influenciar na formação deles possibilita um crescimento sadio, cheio de conhecimentos válidos.

2.2 Análise de dados do questionário dos professores

Com intuito de analisar o tema de pesquisa, o lúdico como alternativa pedagógica na formação da criança, é que fomos buscar auxílio de algumas professoras nas escolas no intuito de aplicar-lhes um questionário sobre o tema em questão.

Se fizermos uma análise evolutiva dos estudos desenvolvidos sobre a atividade lúdica ao longo da história, observaremos o quanto é importante o universo do lúdico atrelado à educação. Preocupando-nos em debruçarmos na pesquisa de jogos,

brinquedos e brincadeiras, é que aplicamos um questionário a um total de cinco professoras, do ensino fundamental I, com perguntas relacionadas ao tema, contendo 11 questões. Todas as professoras eram da mesma escola. Três delas tinham o pedagógico e as outras duas tinham licenciatura em história. Quatro delas tiveram a maior facilidade em responder, sendo que uma licenciada em história não sabia nem o que era o lúdico.

A princípio iniciamos o questionário perguntando: qual a importância de se trabalhar o lúdico na educação? A maioria das respostas foi toda no mesmo sentido dizendo que: as ações lúdicas se tornam de grande importância e é através delas que as aulas ficam mais atraentes, na observação dos conteúdos.

Existe no jogo algo mais importante do que uma simples diversão. Ele se torna uma necessidade na vida do ser humano. Como diz Santos:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12)

Em seguida, perguntamos se as professoras trabalham com o lúdico e de que forma. Quatro delas responderam que sim, mas não é constantemente, e sim de acordo com a faixa etária e de forma adequada. Para Kishimoto (2001), o brinquedo com intuito pedagógico tem a função de uma ação educativa, com base nisso ele afirma:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 2001, p.83).

Logo depois, perguntamos como elas selecionam e apresentam as atividades lúdicas. Quatro delas disseram mais ou menos nesse sentido: de acordo com a faixa etária e o conteúdo a ser exposto era apresentado de forma dinâmica sempre mostrando o porquê e para que serve diante daquele conteúdo. Outra disse: que

utilizava o que eles pediam, pois assim ficavam à vontade para brincar com o que queriam.

Nesse sentido, o professor possui uma função importante, pois ele é quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras e é quem propicia às crianças um ambiente em que possam explorar diferentes idéias, de forma prazerosa e que possam compreender os conteúdos expostos em sala de aula, ou seja, o professor é o mediador da construção do conhecimento.

Sabemos que as crianças possuem necessidades distintas entre si, por isso não podemos fornecer "receitas mágicas" para o ensino, mas podemos oferecer sugestões de atividades que podem ser recriadas e modificadas, de acordo com a realidade em que está sendo trabalhada.

Em seguida, colocamos a seguinte pergunta: como elas avaliam e verificam se o aluno atingiu os objetivos com as atividades lúdicas? A maioria disse que era através da observação, do manusear o material a ser utilizado.

Na verdade, o objetivo que o professor tem ao propor situações interativas, não é somente o de avaliar o conteúdo exposto, mas também trabalhar a participação do aluno interagindo com ele e seus colegas. Como bem diz Almeida (1974, p. 88): "As notas ou conceitos não são rígidos ou fixos, são possibilidades ou metas que podem ser alcançadas. Não há limite para buscar e aprender. A avaliação é resultado dessa busca, dessa vontade em aprender sempre mais".

Com isso, o professor pode avaliar os avanços e recuos dos alunos, onde também é observado que eles interagem comentando e medindo conflitos, propiciando a eles descobertas e interesses diante do exercício. Assim, Hoffmann diz:

Trabalhos em grupo são momentos de argumentação e de troca de idéias, fundamentais à superação intelectual. Desde que se proponha para esses momentos, situações-problema, e debates provocativos. (HOFFMANN, 2007, p. 57)

Dando seqüência ao nosso questionário perguntamos: com que freqüência os jogos são atrelados aos conteúdos utilizados em sala de aula? Uma resposta bem interessante foi a de uma professora de pedagogia dizendo: são atrelados aos conteúdos, não para preencher espaços vazios existentes no plano de aula, mas como atividades introdutórias.

Os jogos bem escolhidos atrelados aos conteúdos trarão clareza e estímulos para os alunos, principalmente se este conteúdo for abstrato, difícil e desvinculado da prática diária.

Em seguida perguntamos: como trabalham a recreação com os alunos? As respostas foram um pouco vagas, mas o que podemos perceber é que elas trabalham muito pouco na recreação, pois deixam os alunos mais a vontade para brincarem do que querem.

Logo depois, perguntamos: Em algum momento já foi feita alguma relação de interdisciplinaridade ou algum tipo de interação com a Educação Física, fazendo o uso da educação lúdica? As respostas foram bem parecidas. Elas relataram que a individualidade persiste em meio aos professores daquela instituição, pois, para se trabalhar junto teriam que se reunir e buscar formas adequadas para interagirem. "Seria trabalhoso, muitos não querem ter mais preocupação".

A idéia de interdisciplinaridade deveria ser um momento prazeroso e de fácil diálogo entre os professores. Pois, é certo que o jogo atrelado aos conteúdos de diversas disciplinas é bem mais fácil de ser entendido, do que trabalhar uma disciplina com outra fazendo uso da explicação somente de uma, por não obter conhecimento da outra. Segundo Almeida:

A escola lúdica, o currículo (previsto por lei e complementado pela escola) é definido pela equipe escolar. Os conteúdos de cada disciplina são elaborados de modo que haja uma seqüência em sua programação (uma série dando continuidade a outra), devendo ainda existir um trabalho coletivo em busca da concretização desses conteúdos. O que integra os conteúdos e a proposta da escola é o trabalho transdisciplinar. (ALMEIDA, 1974, p. 82)

Posteriormente perguntamos: Na sua concepção é necessário que o professor se qualifique para que tenha um bom domínio do conhecimento específico, para fazer uso dessa ludicidade em sala de aula? Por quê? Todas responderam que era bem mais fácil quando se tem uma qualificação própria para se trabalhar com o lúdico em sala de aula. Como bem diz Santos:

A formação do educador não é um quebra-cabeça com recortes definidos, depende da concepção que cada profissional tem sobre a criança, homem, sociedade, educação, escola, conteúdo e currículo. Neste contexto, as peças do quebra-cabeça se diferenciam, possibilitando diversos encaixes. (SANTOS, 1997, p. 13)

A ludicidade para a criança deve ser uma realidade presente no cotidiano escolar, com suportes metodológicos para fortalecer e ampliar novos saberes nas diversas áreas do conhecimento. Logo após perguntamos: Como são planejadas as atividades lúdicas antes de serem aplicadas? A maioria respondeu nesse sentido: a motivação em sala de aula deve ser atraente para gerar conquistas e estimular as atividades lúdicas, criando estratégias que venham adequar à realidade do aluno no processo ensino-aprendizagem.

O bom administrador deve planejar para aplicar e experimentar esse novo modelo de transmissão de conhecimentos. Ensinar num processo como esse, é inserir um comportamento sólido que dificilmente será esquecido.

Para finalizar perguntamos se a escola disponibiliza de materiais concretos para serem utilizados em sala de aula e quais são os mais utilizados. Elas disseram que o material que a escola disponibiliza é muito pouco, mas que elas sempre buscam trazer de casa e de outras instituições para transmitirem para seus alunos. E os materiais citados foram os seguintes: blocos-lógicos, dobraduras, pinturas, desenhos, ábaco, jogos educativos (quebra-cabeço, dominó, alfabeto móvel, jogo da memória), recortes e colagens.

Diante deste questionário é que podemos perceber o quanto é importante planejar cuidadosamente as aulas e a troca de informação entre si, fazendo uso da interdisciplinaridade. É necessário, que realmente aconteça nas escolas essa nova forma de aprender os conteúdos em sala de aula, para que os alunos se sintam

motivados numa busca desenfreada para com o conhecimento. E também, que os próprios professores recuperem a vontade de ensinar, focando principalmente o benefício das crianças, conhecendo-as, para posteriormente apresentá-las um mundo real, misterioso e curioso para se aprender e transformar.

2.3 Análise do estágio

O estágio foi realizado no PETI (Programa de Erradicação do Trabalho Infantil), localizada na Rua Jota Claudino, bairro Tancredo Neves, Cajazeiras, PB.

Essa instituição tem como objetivo contribuir para a erradicação de todas as formas de trabalho infantil no País, atendendo famílias cujas crianças e adolescentes com idade inferior a 16 anos se encontrem em situação de trabalho. O Programa está inserido em um processo de resgate da cidadania e promoção de direitos de seus usuários, bem como de inclusão social de suas famílias.

Os planos dessa instituição não seguiam bem um padrão de uma escola normal, pois lá por oferecer diversas oficinas, a fim de entreter os alunos, não tinha muita sala de aula. Era basicamente dividido assim: no primeiro horário os alunos vão para as oficinas, depois vem o intervalo para o lanche oferecido pela instituição, e logo depois no segundo horário os alunos voltavam para a sala de aula. Sendo que era nesse último horário que aplicávamos as atividades elaboradas no plano de aula.

Inicialmente, com o intuito de conhecê-los melhor e nos apresentarmos, fiz uma roda de conversa com os alunos. A princípio eles eram muito inquietos, não tinham ordem, nem respeito. Não me aceitavam como professora deles.

Em seguida, apliquei uma atividade do vocabulário alfabético. Nessa atividade coloquei várias modalidades no papel, tipo: nome, animal, cidade, frutas, entre outros, juntamente com o alfabético móvel. O alfabético móvel – letras soltas – servia para tirar uma letra e a que fosse sorteada, os alunos colocariam no papel as palavras pedidas de acordo com a coluna. Em seguida, eles pesquisariam as

palavras que não conhecessem. Essa atividade fez com que os alunos parassem um pouco para raciocinar. Alguns alunos não tinham interesse em desenvolver essa atividade, já a grande maioria, se interessou e demonstrou grande interesse pela brincadeira educativa. Antes de irem embora, pedi que eles trouxessem garrafas peti vazia, para no dia seguinte fazermos outra atividade educativa.

No segundo dia, eles estavam ansiosos para saber o que iriam fazer com aquelas garrafas. Logo eu disse que era uma historinha em sequência, onde numa folha colocamos uma tira de papel de 25 x 5 cm, recortando uma abertura de 5 x 5 cm. Dividindo a fita com lápis em 5 tamanhos iguais. Em seguida, em cada quadrado da fita eles desenharam uma sequência que narraram uma historinha. Por último escreveram em um papel sua história. Essa atividade mexeu com a criatividade deles, desenvolvendo o seu raciocínio e escrita. Deixei-os ansiosos para ver a sua historinha sendo rodada na televisão improvisada.

No terceiro dia, foi passado para eles um filme sobre “a diarista”, onde na medida em que ia transmitindo o filme íamos discutindo sobre os costumes, tradições e principalmente a discriminação que há nessa profissão. O filme relata a vida de uma empregada ingressada numa família de costumes e tradições seguidas excessivamente. Onde ela sofre preconceitos, por ser pobre mal vestida e por não ser alfabetizada. Ela consegue mostrar para essa família que também é gente e com a ajuda de seus patrões consegue ser uma pessoa mais sociável. Por causa do filme, como os alunos são de baixa renda e alguns sentiram por terem mães que possuem essa profissão, a discussão foi prolongada e cada um tinha uma história para contar. Em seguida, discutiram como melhorar o mundo para evitar a discriminação dessa profissão.

No quarto dia, levei a brincadeira do sudoku, que mexeu com a curiosidade dos alunos. Eles queriam saber como se desenrolava aquela brincadeira. A princípio disse para eles que essa atividade tinha como objetivo desenvolver a capacidade de raciocínio lógico e averiguar o nível de desenvolvimento de cada um. Logo depois, mostrei como se montava o quadro do sudoku. Alguns não souberam fazer sem o meu auxílio, já outros, os mais avançados, responderam corretamente. Foi uma

dinâmica proveitosa, pois eles pararam para raciocinar e prestar atenção no que estavam fazendo.

No quinto dia, trabalhei com eles sobre a coleta seletiva. Li um texto sobre o lixo, como reciclar, a fim de conscientizá-los que lixo se joga no lixo, como selecioná-los na busca de reutilizarmos. Em seguida, pegamos as garrafas peti e fizemos delas uma cara de cavalo, fazendo uso de colagens, tintas, E.V.A. e de um cabo de vassoura, formando assim um cavalinho de brinquedo. Eles adoraram, porque ao fim do trabalho brincaram bastante com os cavalinhos de pau.

No sexto dia, expus aos alunos um texto com fotos ilustradas sobre o destino do lixo, com adultos e crianças catando lixo. Em seguida, formamos um ciclo de discussão, questionando sobre os hábitos de reciclagem da família de cada educando. Logo depois, fizemos outro trabalho com a garrafa peti, montamos uma garrafa de água com torneira. Eles levaram para casa para darem de presente as suas mães.

No sétimo dia, dividi a turma em dois grupos e distribui jornais, revistas, tesouras e colas, para que eles recortassem palavras oxítonas, paroxítonas e proparoxítonas e colassem na cartolina na ordem correta. Foi muito boa essa atividade, pois houve muito questionamento para saber se estão corretas, então eu ensinei uma melhor maneira para se aprender a separar as sílabas. A cada vez que se abria a boca uma palma era batida, com isso se sabia quantas sílabas tinha a palavra. E conseqüentemente qual era a sílaba que tinha o maior som. O trabalho em equipe fez com eles buscassem a opinião dos outros participantes para colocar as palavras no local certo.

No oitavo dia, a princípio foi feita a leitura de uma carta problema de um menino de 8 anos, onde os alunos tiraram de um problema colocado na carta e tentaram descobrir a idade de cada um. Foi interessante ver a capacidade de alguns em resolver o problema, mas já outros não souberam nem o que era resolver um problema. Mas mesmo assim, fiz o que pude para que os desinteressados aprendessem.

No nono dia, comecei passando um texto “a luz e a visão” para eles lerem, depois cada um leu um parágrafo, para posteriormente discutirmos, explicando cada parte e que função elas possuem. Em seguida, com uma lupa, pedi que eles observassem os olhos de seus colegas, a fim de verem as variadas cores e tamanhos de algumas partes dos olhos. Depois, eles transcreveram para um papel o que de diferente observaram nos olhos de seus colegas. Logo depois, pedi que ficassem em dupla, um de frente para o outro e fizessem perguntas um para o outro para que o colega desse respostas usando apenas o seu olhar.

No décimo dia, ofereci à classe as cores primárias e pedi que usassem para pintar o desenho com diversas cores, utilizando apenas as cores primárias. Logo depois, expomos os trabalhos e debatemos as novas cores que se formaram no desenho com a mistura de cores. Nesse trabalho foi observada a criatividade e a capacidade de cada um em descobrir novas cores.

No décimo primeiro dia, antes de iniciarmos a aula, fomos até o pátio e catamos as folhas que estavam caídas no chão. Fomos para sala de aula e entreguei uma cartolina, lápis e folhas, para que eles construíssem sua árvore. Eles primeiro desenharam na cartolina uma árvore e colocaram as folhas no seu devido lugar. Ao lado escreveram as partes que compõem a planta. Em seguida, promovemos uma exposição de seus desenhos, discutindo os vários benefícios que elas nos trazem. Os alunos adoraram e cada um queria fazer sua árvore mais bonita.

No décimo segundo dia, mostrei um texto sobre o tato e a pele. Em seguida, solicitei aos alunos que, de olhos vendados, decifrassem que objeto estava segurando. Logo depois, fazendo uso da interdisciplinaridade, coloquei só formas geométricas numa caixa e eles puxavam uma peça de olhos vendados e através do tato, tentavam descobrir que forma geométrica era aquela. Eles adoraram a brincadeira e todos participaram. Foi muito proveitoso, pois tinha aluno que não sabia a diferença do quadrado, do retângulo, do losango, entre outros, e pude ver a diferença entre eles. Através do pegar, do brincar, com aqueles objetos, eles puderam aprender mais facilmente.

No décimo terceiro dia, espalhei pelo chão um alfabeto móvel, onde cada aluno de olhos fechados buscou através do tato reconhecer a letra inicial do seu nome. Em seguida, discutimos a importância do uso das impressões digitais na identificação das pessoas e como se dá esse processo.

No décimo quarto dia, levei materiais que pudessem sentir o gosto e o cheiro, afim de que os alunos de olhos vendados pudessem identificá-los, levando-os a perceberem que o paladar e o olfato são sentidos complementares. A grande maioria não descobriu através do cheiro, mas quando sentiram através do paladar, eles facilmente identificaram uma. Foi atividade muito boa para trabalhar o gosto e o cheiro dos alimentos.

No décimo quinto dia, fizemos uma visita ao corpo de bombeiros, enfocando os primeiros socorros em casos de acidentes. Os bombeiros foram muito atenciosos e os alunos ficaram maravilhados com aquela profissão. Alguns já diziam que queriam ser bombeiro. De volta à sala de aula, os alunos registraram no papel, por meio de ilustrações, o que aprenderam.

No décimo sexto dia, fizemos uma leitura prévia das palavras com os alunos. Depois fizemos articulação seca das palavras, através da brincadeira do cochicho. Em seguida, eles escreveram o que entenderam. Depois, verificamos os acertos e corrigimos os erros. E as palavras erradas eles consultavam o dicionário a fim de corrigi-las.

No décimo sétimo dia, iniciamos uma roda de conversa, explicando que é possível perceber de que lado vem o vento. Para isso, utilizamos um cata-vento montado por cada um. Eles seguiram as seguintes orientações: recortaram um papel-cartão com 30 cm dos lados e dobraram na diagonal, por duas vezes. Fizeram um corte até a metade das demarcações. Dobraram para cada uma das pontas direitas das partes recortadas, de forma que ficassem unidas ao centro. Prendemos com a tachinha. Depois, espetamos um palito de madeira em uma rolha e fomos ao pátio testar nosso cata-vento. Todos ficaram maravilhados com sua obra.

No décimo oitavo dia, lemos para os alunos a história de chapeuzinho vermelho, afim de que, eles, baseado nessa história, pudessem modificá-la da maneira que preferissem. Comparando o que é certo e errado. Com isso pudemos observar a percepção oral e a capacidade de criatividade de cada um.

No décimo nono dia, fizemos a brincadeira do bingo da matemática, onde eles resolveriam os exercícios da cartela para depois colocar no outro quadro as respostas, em seguida, ditei as respostas e eles iam assinalando-as no quadro. Os que acertaram as respostas logo ganharam a brincadeira. Os erros serviram para eles se corrigirem e aprenderem mais. Essa brincadeira educativa desenvolveu o raciocínio, a memorização e a observação visual.

No vigésimo dia, pedi que cada um lesse um pedaço do texto sobre a amizade, em seguida li o texto todo novamente, para que eles fixassem melhor a mensagem e entreguei para os alunos um pedaço de papel 40 (20 x 30 cm), lápis de cor, E.V.A, cola glitter e adesivos. Eles dobraram no meio e fizeram um cartão. Eu disse para eles que aquele cartão e deveriam escrever para um amigo. Surpreendi-me quando dez deles fizeram o cartão e me entregaram dizendo que eu era a melhor professora do mundo. Emocionei-me, nunca imaginei que eles fariam um cartão para mim. Outros fizeram um cartão para um amigo da escola e outros para amigos da rua. Saíram cartões lindos.

Foi muito gratificante para mim este estágio, pois pude experimentar o gostinho de ser professora e poder ser mediadora do conhecimento adquirido. Como também, é inegável a contribuição que o lúdico tem para com o ensino aprendizagem. Outro aspecto que pude perceber é que os alunos se surpreendiam a cada atividade que trazia para eles.

E que o papel do pedagogo e do professor é de fundamental importância para a difusão e aplicação dos recursos lúdicos. Devemos nos conscientizar das vantagens do lúdico, adequando-os a determinadas situações de ensino, sendo utilizado de acordo com as necessidades dos alunos.

CONCLUSÃO

Diante do exposto, consideramos os conhecimentos de uma forma mais dinâmica para desenvolver essa diferente alternativa pedagógica para com o ensino da matemática. Contemplando a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando no agir da criança significado pela ludicidade presente na relação que ela mantém com o mundo. Buscando através desse exercício um clima de prazer fundamental tanto para aquele que aprende, quanto para aquele que ensina, pois, a sala de aula, é um espaço de encontro, de inclusão, de trabalho mútuo e somente assim ela pode ser significativa para o aluno e para o professor.

Com base nisso, devemos escolher jogos que estimulem a resolução de problemas, principalmente quando o conteúdo a ser estudado for abstrato, difícil e desvinculado da prática diária, não nos esquecendo de respeitar as condições de cada comunidade e o querer de cada aluno e deve ser testada antes de sua aplicação, a fim de enriquecer as experiências através de propostas de novas atividades, propiciando mais de uma situação.

É imprescindível também que o professor avalie se o trabalho desenvolvido está atingindo os objetivos preestabelecidos, só assim poderá redirecionar sua prática pedagógica, com vistas a promover uma aprendizagem significativa para as crianças.

Foi muito gratificante o estágio, pois pude juntamente com os alunos dar e receber conhecimentos jamais esquecidos. E ser mediadora desse conhecimento é mais benéfico ainda. A contribuição que o lúdico tem para com o ensino aprendizagem é inevitável. E a curiosidade dos alunos perante cada atividade era importante para que percebamos o quanto estas atividades os chamam atenção, isso faz valer a pena qualquer esforço por maior que seja.

O papel do pedagogo e do professor é vital para a propagação dos recursos lúdicos, devendo-nos conscientizarmos das vantagens do lúdico,

adequando-as a determinadas situações de ensino, sendo utilizadas de acordo com as necessidades.

A pesquisa fez com que aprofundássemos os conhecimentos acerca do Lúdico no Ensino da Matemática. Onde, utilizamos como referência para aplicar na sala de aula, deixando as aulas mais atrativas e dinâmicas. Como também, servirá de subsídios para compartilhar com outras pessoas na UFCG e demais interessados.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**: Prazer de estudar técnicas e jogos pedagógicos. 9ª edição revista ampliada: janeiro de 1998. Edições Loyola, São Paulo, SP, 1974.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Método lúdico de alfabetização**. 9ª edição, editora Saraiva, São Paulo – SP, 1986.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino de matemática**: uma prática possível. Campinas – SP: Papyrus, 2001.

ARANÃO, Ivana Valéria Denófrío. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. 2ª Ed. – Campinas, SP: Papyrus, 1997.

CAMARGO, Ricardo Leite e CARNEIRO, Kleber Tüxen. **O Jogo e a Educação**. In.: Angotti, Maristela. Educação Infantil: para que, para quem e por quê? Campinas, SP: Editora Alínea, 2006.

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

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. 20ª Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1994.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e terra, 1996.

HOFFMANN, Jussara. **O jogo do contrário**. Editora Mediação. 3ª Ed. Porto Alegre, 2007.

LINS, Maria Judith Sucupira da Costa. 1999. **O direito de brincar: desenvolvimento cognitivo e a imaginação da criança na perspectiva de Vygotsky**. In: XIII CONGRESSO BRASILEIRO DE EDUCAÇÃO INFANTIL DA OMEP. Anais do XIII Congresso Brasileiro de Educação Infantil da OMEP. p. 41-47.

KISHIMOTO, M.T. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez editora. 5ªed São Paulo, 2001.

MACIEL, Eliane Maria de Menese. **O jogo na sala de aula e a construção do conhecimento matemático**. Dissertação de mestrado (não publicado) da UFPB, João Pessoa – PB, 2003.

MATTOS, Kelma Socorro Lopes de. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer**. Fortaleza: Ed. Demócreto Rocha, UECE, 2001.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. A série busca no jogo: do lúdico na matemática. In.: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

NEGRINE, Airton. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org.) **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2000.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

RABELO, Edmar H. e LORENZATO, Sergio A. (1994). **“Ensino da Matemática: Reflexões para uma aprendizagem significativa”**. *Revista Zetetiké*, ano 2, nº 2.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Biblioteca Pioneira de Ciências Sociais, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997.

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

ANEXOS

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

Escola: _____
Nome: _____
Formação: _____
Tempo de trabalho com educação: _____

Questionário para o professor

1) Na sua opinião, qual a importância de se trabalhar o lúdico na educação?

2) Você trabalha com o lúdico na suas aulas? De que forma?

3) Como seleciona e apresenta as atividades lúdicas?

4) Como avalia e verifica se o aluno atingiu os objetivos com essas atividades lúdicas?

5) Com que frequência os jogos são atreladas aos conteúdos utilizados em sala de aula?

6) Como trabalha a recreação com os alunos?

7) Em algum momento já foi feito alguma relação de interdisciplinaridade ou algum tipo de integração com a Educação Física, fazendo o uso da educação lúdica?

8) Na sua concepção é necessário que o professor se qualifique para que se tenha um bom domínio do conhecimento específico, para fazer uso dessa ludicidade em sala de aula? Por quê?

9) Como são planejadas as atividades lúdicas antes de serem aplicadas?

10) Quais são as atividades e materiais lúdicos mais utilizados?

11) A escola disponibiliza de materiais concretos para serem utilizados em sala de aula?

Escola: _____

Nome: _____

Idade: _____ Série: _____ Já repetiu de ano: _____

Questionário para o aluno

1) Do que você mais gosta de brincar?

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> quebra-cabeça | <input type="checkbox"/> cantar |
| <input type="checkbox"/> dançar | <input type="checkbox"/> pintar |
| <input type="checkbox"/> jogar bola | <input type="checkbox"/> massa de modelar |

2) Como o professor tem trabalhado a recreação com vocês?

- | | |
|---|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> jogos educativos | <input type="checkbox"/> artes |
| <input type="checkbox"/> historinhas | <input type="checkbox"/> cantando |

3) Com que você mais gosta de brincar em casa?

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> cartas de baralho | <input type="checkbox"/> esconde-esconde |
|--|--|

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> pega pega | <input type="checkbox"/> ler historinhas |
| <input type="checkbox"/> cabra cega | <input type="checkbox"/> com bonecas(os) |
| <input type="checkbox"/> bola | <input type="checkbox"/> desenhar e pintar |
| <input type="checkbox"/> jogos educativos | |

4) Como a professor tem trabalhado a recreação com vocês?

- | | |
|---|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> com brincadeiras | <input type="checkbox"/> cantando |
| <input type="checkbox"/> com teatros | <input type="checkbox"/> cartazes |
| <input type="checkbox"/> jogos educativos | |

5) Que atividade recreativa você gostaria que fosse realizada na sala de aula?

- | | |
|---|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> jogos educativos | <input type="checkbox"/> artes |
| <input type="checkbox"/> historinha | <input type="checkbox"/> adivinhação |

6) Que atividade recreativa você não gostaria de ser realizada na sala de aula?

- | | |
|----------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> teatros | <input type="checkbox"/> historinhas |
| <input type="checkbox"/> artes | <input type="checkbox"/> jogos educativos |
| <input type="checkbox"/> cantar | <input type="checkbox"/> dançar |

7) O professor(a) trabalha o conteúdo em sala de aula de que forma?

- | | |
|---------------------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> no quadro | <input type="checkbox"/> com historinhas |
| <input type="checkbox"/> com cartazes | <input type="checkbox"/> com jogos educativos |
| <input type="checkbox"/> cantando | |

8) Com quem você costuma mais brincar em casa?

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> com a mamãe | <input type="checkbox"/> com o papai |
| <input type="checkbox"/> com o tio ou tia | <input type="checkbox"/> com irmão ou irmã |
| <input type="checkbox"/> com o avô ou avó | <input type="checkbox"/> com um amigo |