



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

FRANCISCA DE SOUSA JUSTINO

**A INSERÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO
DE ENSINO APRENDIZAGEM**

CAJAZEIRAS - PB

2009

FRANCISCA DE SOUSA JUSTINO

**A INSERÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO
DE ENSINO APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Plena em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Professora Ma. Maria Janete de Lima.

**CAJAZEIRAS - PB
2009**



J967i Justino, Francisca de Sousa.
A inserção do lúdico no processo de ensino aprendizagem
/ Francisca de Sousa Justino. - Cajazeiras, 2009.
47f.

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

Contém Bibliografia.
Não disponível em CD.

1. Lúdico. 2. Formação de professores. 3. Froebel-
Trabalho pedagógico. 4. Vygotikg-trabalho pedagógico. 5.
Lúdico- visão dos pais. I. Lima, Maria Janete de. II.
Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de
Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

Francisca de Sousa Justino

A INSERÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Data da aprovação _____ / _____ / _____

Prof. Ms. Maria Janete de Lima (orientadora)

Cajazeiras – PB
2009

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

Dedico esta vitória primeiramente a Deus, que
mim guiou nesta caminhada, a minha mãe pela
paciência, ao meu pai (em memória) pela
determinação e coragem, aos meus três filhos
Paulo Álef, Vanessa e Valéria, razão pela qual
batalho na busca de um futuro melhor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente á Deus, pela força a qual me impediu que parasse e me ajudou para que eu prosseguisse firme, forte e determinada;

A minha família que pacientemente soube compreender meus momentos de ausência, em especial aos meus três filhos;

Aos meus mestres, por todos os ensinamentos que jamais esquecerei. Pelo compromisso, pela insistência e paciência.

As minhas orientadoras Gerlaine, Lourdes Campos e Maria Janete, que me incentivaram a buscar meus objetivos, e me ensinaram que não posso me acomodar se busco algo valoroso em minha vida.

A todos os meus amigos que direto ou indiretamente contribuíram para a conquista desta vitória.

A busca do saber torna-se importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, através do brincar, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente.

MALUF

RESUMO

O tema de estudo desta investigação é “A inserção do lúdico no processo de ensino e aprendizagem.” Tendo em vista que esta metodologia ainda não é trabalhada com toda a sua potencialidade apesar do lúdico apresentar valores específicos para todas as fases da vida humana, porque desperta o imaginário, a fantasia e a abstração é perceptível que este paradigma precisa ser mais abordado e insistido em sala de aula. Para nos dar suporte a esta temática recebemos ao longo do texto contribuições de teóricos como Vygotsky e Froebel entre outros que nos auxiliarão na busca de estratégias e metodologias compatíveis ao processo de ensino e aprendizagem. Deportamo-nos a formação dos professores que aparece como mediador de conhecimentos. Como o lúdico aparece na escola e a visão dos pais sobre o processo lúdico. Logo em seguida podemos refletir sobre todas as análises feitas ao longo das investigações. Assim, demonstramos que o lúdico pode ser usado como um recurso que propicia um ensinar de forma correta, simples e divertida.

Palavras-chave: lúdico. Inovação. Abstração. Fantasia. Imaginário.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
CAPÍTULO I -Reflexões históricas do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.....	13
1.1 Contribuições de Froebel no trabalho pedagógico.....	16
1.2 Contribuições de Vygotsky ao trabalho pedagógico.....	19
CAPÍTULO II-A formação dos professores no processo lúdico.....	22
2.1 Como o lúdico aparece na escola.....	24
2.2 A visão dos pais sobre o processo lúdico.....	27
CAPITULO III- Procedimentos metodológicos.....	29
3.1 O conhecimento lúdico na visão dos professores.....	30
3.2 A visão dos educandos quanto ao processo lúdico.....	35
3.3 Analisando a experiência do estágio.....	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS.....	48

ANEXOS

INTRODUÇÃO

O tema de estudo desta investigação é a inserção do lúdico no processo de ensino aprendizagem. A escolha desta temática partiu do pressuposto de que é necessário inserir nas atividades curriculares os jogos as brincadeiras e arte como: música, teatro, dança desenho, pintura entre outros aparatos lúdicos que irá proporcionar a aprendizagem dos alunos.

Visto que o lúdico ainda não é trabalhado com toda potencialidade. Muito se fala, mas pouco se faz em relação à ludicidade aplicada em sala de aula. A educação escolar deve objetivar manter seus alunos em constantes situações de aprendizagem.

Tendo em vista que, através do lúdico o aluno aprende com mais facilidade, porque é uma atividade atraente e prazerosa, pois ao brincar a criança se conhece e compreende o mundo da qual faz parte. A nós, educador, cabe o compromisso de “garantir” a aplicação desta prática.

Podemos também acrescentar, a contribuição de alguns teóricos, como Corsino (2006), Almeida (1998), Kishimoto (2002), Maluf (2003), Angoti (2006), entre outros que iremos nos deportar ao longo desta investigação, os quais irão nos dar suporte, para que possamos aplicar esta prática em sala de aula. Porque bem sabemos, que para que práticas se efetivem, é necessário um conhecimento teórico satisfatório que facilite todo o acesso ao conhecimento sobre o objeto em estudo.

O objeto em estudo inclui atividades curriculares que estimulam nos educandos o crescimento e o desenvolvimento, as iniciativas individuais, as faculdades intelectuais, além de oportunizar conhecer o ambiente em que vive e principalmente conhecer as pessoas. Isso acontece também quando realizamos as prazerosas aulas de campo, as aulas de artes em fim, onde esteja acontecendo o processo lúdico.

Isso porque o lúdico ajuda no processo de aprendizagem pela diferença do educar. Acredita-se que o motivo pelos quais os alunos ficam dispersos, desatento durante as aulas é por não encontrarem ali algo que lhe chame atenção. Posto que a fase de desenvolvimento no qual se encontram, necessitam de atividades que os instiguem a compreender os limites e possibilidades de assimilação de novos conhecimentos de forma concreta e prazerosa.

Outra questão que trazemos como problema a ser analisado, é a resistência de alguns pais em acreditar que, as atividades lúdicas não fazem parte do currículo escolar. Eles não sabem que brincando também se aprende. Ao brincar é aflorado a fantasia e o imaginário do aluno, estimulando-o em todas as atividades, pois seu raciocínio, afetividade e criatividade estão sendo desenvolvidos neste momento. Além de explorar a relação do corpo com espaço, provocar possibilidades de deslocamento e ainda criar situações que envolva o raciocínio lógico dos alunos.

Ao desenvolver essa pesquisa, acreditamos está articulando a visão de aprendizagem, através do lúdico e da realidade de cada educando, contribuindo assim para a realização pessoal e profissional, bem como desmistificando a visão antiga de aprendizagem, deixando os educandos a viver em sua autenticidade e espontaneidade.

Essa proposta é uma contribuição para a melhoria da qualidade da educação, uma vez que longe de ser vista como uma concepção ingênua de passa tempo e diversão superficial, o lúdico realizado de forma planejada e intencional é uma ação inerente à criança, o jovem, e o adulto.

Para isso desenvolvemos o estudo desta temática, onde cujo objetivo geral foi investigar a inserção do lúdico no processo de ensino aprendizagem. Tornando possível, elencamos como objetivos específicos para tal estudo:

- Investigar o lúdico como potencialidade, desafio e crescimento no processo de ensino e aprendizagem;
- Analisar as diversas situações de aprendizagem através do lúdico;
- Examinar as habilidades físicas e intelectuais do aluno através do lúdico;
- Observar o desenvolvimento pessoal, coletivo e autônomo dos educandos;
- Analisar o desenvolvimento perceptivo, motor e a socialização dos educandos;
- Examinar os meios que auxiliam na concretização do processo lúdico;
- Conhecer as diversas habilidades e atitudes dos educandos no processo educacional que envolve a ludicidade.

Com o intuito de analisar o processo educacional sobre o lúdico na escola, escolhemos a turma do 4º ano, composta por 35 alunos pertencentes à Escola Municipal Vitória Bezerra, número 587, localizado no bairro Belo horizonte na Cidade de Cajazeiras - PB para desenvolvermos o estudo de caso que segundo Matos (2001) através dele teremos a oportunidade de aprofundarmos as informações obtidas.

Para que este estudo tenha sucesso, elaboramos questionários específicos para o aluno e para o professor, onde o investigado responde por escrito as perguntas feitas. Conseqüentemente serão analisadas todas as informações coletadas de forma crítica, com o intuito de se trabalhar com a escola a temática do lúdico no processo de ensino aprendizagem. Logo em seguida, foi feita a análise do estágio, onde tivemos a oportunidade de relatarmos as experiências vividas.

Sendo assim estruturamos tal estudo em dois capítulos que procuram imprimir uma seqüência lógica às idéias. No primeiro capítulo temos algumas reflexões históricas, que foram feitas desde as sociedades primitivas até os dias atuais sobre como o lúdico está presente no nosso cotidiano. E as conquistas e desafios que devem ser encontrados na escola, onde os educandos deveriam viver as abstrações, integrando uma teoria profunda de praticas atuantes, apresentando valores específicos para a busca de novos conhecimentos.

Neste capítulo, temos como foco as contribuições de (FROEBEL 1899 apud KISHIMOTO 2002) criador do jardim da infância, ao trabalho pedagógico. Para Froebel o processo lúdico na educação começa quase que inconsciente e vai se formando a partir das orientações e participações dos indivíduos.

A partir deste ponto de vista, demonstrando que a ludicidade promove a criança a ser preparada para fazer pleno uso de suas capacidades, compreenderem seu mundo e produzir situações de vida. Froebel ainda destaca que o desenvolvimento psicológico educacional da criança, dar-se mediante o processo escolar e o suporte que ela recebe da família, onde a educação lúdica engloba uma cultura geral e diversificada contribuindo socialmente para a vida dos educandos.

Ainda no primeiro capítulo elencamos algumas contribuições de Vygotsky (apud KISHIMOTO 2002) tendo como foco o trabalho pedagógico. Onde em suas investigações classificou a imaginação, a imitação e as regras como elementos a brincadeiras e a escola

fonte onde se promove as atividades lúdicas direcionadas à aprendizagem. Essas aprendizagens devem facilitar o desenvolvimento das qualidades que as crianças trazem consigo logo ao nascer.

Conforme o autor a aprendizagem é consequência do desenvolvimento da inteligência e da personalidade, que só serão possíveis a partir da relação do indivíduo com a cultura e através da motivação, isso porque quando a criança é motivada ela garante novas aptidões.

Seguindo com o segundo capítulo, falaremos de uma problemática que discutimos com frequência, que é a formação dos professores no que diz respeito ao processo lúdico. Muito se fala mais pouco se faz. Vivemos momentos onde ao universo da criança é inserido a ludicidade, nestes casos o educador precisa estar atento para que não perca o foco do trabalho desenvolvido na escola e ajude o educando a fazer uma busca no seu imaginário ajudando-o a construir seu mundo de possibilidades.

Neste capítulo discutiremos como o lúdico aparece na escola, fazendo uma análise da relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem, mostrando que a interface deste processo não ocorre de forma linear. Onde são apresentadas teorias que discutem a importância das atividades lúdicas integradas às atividades de sala de aula e discutindo o efeito facilitador deste processo.

Dando continuidade a este capítulo trataremos da visão dos pais sobre o processo lúdico onde o objetivo desta colocação no texto é deixar claro para os pais que o lúdico faz parte do educar, demonstrando que a aprendizagem não ocorre apenas com a utilização de materiais didáticos, mais sim em todos os momentos da vida dos educandos.

No terceiro capítulo, temos todos os procedimentos metodológicos feitos a partir do estudo de casos, onde foram elaborados questionários que permitiram analisar os casos sem ser generalizados

E por último temos o quarto capítulo, que está dividido da seguinte forma: a visão dos educandos quanto ao processo lúdico, o conhecimento lúdico na visão dos professores e as análises da experiência do estágio. Logo após temos as considerações finais e os anexos.

No entanto, esta pesquisa irá possibilitar a aquisição de conhecimentos que irão aprimorar a identidade profissional no tocante ao processo de ensino e aprendizagem, além de favorecer o acesso a outras estratégias de se trabalhar em sala de aula, de forma que não aconteça a evasão por aulas monótonas e cansativas.

CAPÍTULO-I Reflexões históricas do lúdico no processo de ensino-aprendizagem

A inserção lúdica está distante da concepção de passa tempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no jovem, no adolescente e no adulto [...] que se redefini na elaboração constante do pensamento individual em permutação com o pensamento coletivo. ALMEIDA (1998)

Nos idos das sociedades primitivas, as pessoas viviam em comunidades nas quais desenvolviam atividades num ambiente de ludicidade e aprendizagem. O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo. Hoje perdendo esta definição passou a ser vista como possibilidade de aprendizagem na escola. Platão já enfatizava a importância do lúdico nos primeiros anos de vida da criança. Se contrapondo ao pensamento grego da época, que acreditava que a educação da criança si iniciaria aos sete anos de idade.

A criança ao nascer, nos primeiros meses, ela utiliza-se de seu próprio corpo para brincar. Foi a partir do século XVI, que os humanistas começaram a perceber que ao ter contato com jogos e brincadeiras, a aprendizagem acontecia de forma progressiva e da curiosidade do novo, a criança passa a investigar o que está ao seu redor demonstrando ou expressando a sua maneira de ver as coisas e ao mesmo tempo exercitando os sentidos considerados como sendo instrumentos da inteligência.

Quando os sentidos são utilizados, a criança desperta para novas conquistas, a inserção de jogos e brincadeiras são fundamentais nesse processo, visto que, ambos quando presentes em situações da vida ou escolar assumem uma função pedagogizante, e isso independente da classe social a qual ela pertença.

Todas as crianças sentem necessidade de brincar e é responsabilidade não só da família, mas também das instituições escolares, lhes proporcionarem esta ludicidade. Nesta perspectiva

Angotii (2006, p. 108) afirma que: “a escola pode contribuir muito para o resgate do lúdico na infância, deve haver nela um trabalho educacional que possibilite o aprendizado e o desenvolvimento infantil”.

Sabemos que é na escola, que a criança passa boa parte de sua vida.com isso é interessante trabalhar o lúdico no intuito de relacionar a pratica dos jogos, dança, teatro entre outros aparatos lúdicos, aos primeiros anos de estudo da criança fazendo uma lição como conduta livre e ao mesmo tempo trabalhando no sentido de desenvolver a inteligência dos educando. Desta forma, cabe ao pedagogo dar certa forma lúdica aos conteúdos deixando-os mais prazerosos.

É bem verdade que hoje um dos principais problemas da educação no Brasil, pode-se dizer que é a maneira que é trabalhada o conhecimento, visto que existem professores que insistem nas velhas apostilhas ultrapassadas e na maneira mecânica como são passados os conteúdos. É necessário que seja trabalhado metodologias possibilitem as crianças expressar sua relação com diversas situações do cotidiano.

Nós educadores precisamos perceber que a educação lúdica integra uma teoria profunda de pratica atuante, ajudando o aluno a fazer a comparação e conseqüentemente refletir sobre o objeto estudado. Sobre esta passagem Almeida (1998, p.83) diz que: “A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio [...] investe em uma produção séria do conhecimento”.

No entanto no nosso foco central desta pesquisa é mostrar os vários aspectos do lúdico, como fonte impulsionadora no processo de ensino aprendizagem dos educadores, definindo os jogos e brincadeiras como excelentes oportunidades entre o prazer o conhecimento.É necessário que seja feita um trabalho de busca ao imaginário dos educando, para que possamos descobrir quais das formas lúdicas lhes fascinam buscando lembranças, sensações ou emoções guardadas em suas memórias que iram favorecer na aquisição da aprendizagem.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Estudos demonstram que através das atividades lúdicas, o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua auto-estima e ajuda no processo de ensino aprendizagem. É comunhão dar-mos valor as atividades lúdicas, optar por apagador e giz, isso porque trabalhar

com a ludicidade, nos requer tempo e dedicação. Subsídios que muitas vezes não dispomos devido às cargas horárias que temos que superar para suprir nossas necessidades financeiras. Por outro lado, o valor que nossos educandos dão a este tipo de atividade, nos remete a pensar na lógica da inovação, respaldada numa didática que privilegia a aplicação de técnicas, que se justificam por sua capacidade de conseguir resultados no processo de aquisição do conhecimento.

Essas características reforçam uma visão utilitária do processo lúdico. Os processos inovadores lutam, no intuito de concretizar, compreender e fazer ser compreendida a intencionalidade do processo lúdico para nossos educandos. A nós educadores é necessária autonomia profissional, para que possamos refletir sobre esta prática.

Assim podemos afirmar que para trabalhar com o processo lúdico, é necessário autonomia do ponto de vista do valor profissional e da formação edificante sobre a prática pedagógica lúdica. A criação de ricas e privilegiadas oportunidades irão auxiliar os educandos no processo de aquisição do conhecimento e no processo de aprendizagem, e isso se torna visivelmente clara a importância das atividades lúdicas, por atrair a atenção das crianças, desde que seja inserida em ambientes propícios, que favoreça a complementação desse processo.

Isso porque espaço e tempo, são parceiros da aprendizagem, por incentivar os educandos a saírem da monotonia e oferecer aos seus educandos novas sensações. Pois ambos é que irão definir as características de todas as brincadeiras, devendo assim o professor estar sempre atento quando for planejar suas aulas.

E isso acontecesse justamente por estarem sendo desenvolvidas nestes ambientes, as potencialidades físicas, emocionais, cognitivas e intelectuais do aluno. Assim demonstrando que não é só através dos livros didáticos que a criança aprende, mas em todos os momentos de sua vida. Visto que o lúdico além de auxiliar na aprendizagem ela propicia ao educando uma forma divertida e correta de adquirir conhecimentos, além de auxiliar-los em suas descobertas através de suas brincadeiras e imaginação.

A brincadeira, oferece a criança oportunidade para que ela explore, aprenda a linguagem e solucione problemas. Desta forma, ao viver a abstração, é envolvido o brincar configurativo,

que caracteriza o lúdico ao estado de espírito que se brinca, e isso nos leva a dar certa conotação ao brincar, ou ao modo como se brinca ou como é desenvolvida a ludicidade. A educação lúdica compreende conteúdos que aflorados na criança irá incorporar diversos conteúdos aplicados às disciplinas.

1.1 Contribuições de Froebel no trabalho pedagógico

É notável que o jogo seja o lugar onde se constrói a cultura lúdica, e pode ser definido como um produto de varias interações sociais, porque o processo de socialização entre as crianças valorizando sua liberdade, instituindo uma pedagogia de representações simbólicas, onde Froebel coloca este trabalho pedagógico como essencial na importância do aprender brincando. Para Froebel a brincadeira e o jogo desenvolvem um papel muito importante nos primeiros anos da criança, mesmo que estas brincadeiras sejam de forma livre. Diante disso, Froebel (apud KISHIMOTO 2002, p.48) destaca que:

No estágio de desenvolvimento a criança vai crescendo como ser humano que sabe ousar o seu corpo, seus sentidos, seus membros meramente por motivo de seu uso ao pratica, mas não por busca de resultados em seu uso [...] por tal razão a criança nesse estágio começa a brincar com seus membros-mãos, dedos, lábios, língua, pés, bem como, com as expressões dos olhos e face.

Diante dessa compreensão, percebemos que o autor tendo sido considerado o primeiro estudioso a analisar o valor do jogo na educação, bem como valorizar a liberdade das brincadeiras. O autor acredita que a brincadeiras livres nos primeiros anos da criança, auxilia a mesma a encontra-se, para que conseqüentemente use seu poder de imaginação, pois quando brinca, abstrai sua criatividade e fantasias.

O autor ainda coloca que, a ausência de liberdade nas brincadeiras impede as crianças o desenvolvimento físico, intelectual e emocional. Froebel criador do jardim da infância articula o jogo á educação como momento de recreação, como instrumento que ajudamos conteúdos pré-estabelecidos, e serve também para diagnosticar a personalidade da criança e ajustar os conteúdos a sua realidade.

Diante desse entendimento, percebe que por meio de brincadeiras pode ser ensinada a linguagem e a escrita. Nesta perspectiva, Kishimoto (2002, p.75) enfatiza que:

Essa forma de brincadeiras interativas assemelha-se as de Bruner (1978, 1983 e 1986) que assimila a estreita relação entre a linguagem e descobertas de regras e contextos, [...] ao observar mães brincando com seus filhos Froebel percebe que elas associam objetos com palavras, mas não percebem a importância da iniciativa da criança. Assim por meio de seus brinquedos e dons, cria espaços para a criança ter iniciativas, expressar sua imaginação.

Essa metodologia ainda não é bem compreendida por alguns educadores, que insistem nas atividades convencionais, ou melhor, na pura repetição de códigos, sem levar o educando a refletir sobre o objeto estudado ou até mesmo prevalecendo uma prática pedagógica lúdica monitorada por alguns professores. É necessário espontaneidade e liberdade, mesmo que seja referendada a necessidade do supervisionamento do professor.

O processo lúdico na educação que começa quase que inconsciente, vai se formando a partir de orientação e participação dos indivíduos; professor e aluno. A partir deste ponto de vista, a ludicidade promove a criança a ser preparada para fazer pleno uso de suas capacidades, onde o valor educacional dessas brincadeiras ajuda a ter respeito pelo mundo e o que está ao seu redor. Por certo declara Amaral (2002, P.99):

Elas observam mais atentamente, e deste modo fixam na memória e em hábitos muito mais do que elas simplesmente vivessem indiferentemente todo o colorido da vida ao redor. [...] se o meio não for bom à criança aprende maus hábitos e maneiras erradas de pensar e julgar. Tais modos são difíceis de corrigir, e porque foram fixados ao serem vivenciados em situações de brincadeiras.

Para o autor, uma forma de evitar a fixação indesejada desse hábito é a escola pesquisar os tipos de jogos que as crianças brincam fora da escola e trazê-las para dentro da escola, como forma de valorizar as atividades e torná-las mais interessantes. A maneira que é revivida estas brincadeiras influi no resultado e no crescimento deste processo, já que vivemos numa sociedade democrática, ajudando assim os educandos aprender a aprender.

Sendo assim, considerando que as atividades lúdicas atribuem significações a vidas dos educandos, podemos ressaltar que a cultura lúdica permite produzir uma realidade diferente daquela que estamos acostumadas a vivenciar cotidianamente, influenciando evidentemente, a compreender que a educação lúdica contribui para a formação social.

Essa cultura diversificada além de contribuir socialmente, ela auxilia os indivíduos que participam do processo lúdico, apoderando-se de elementos que irão auxiliá-los, seja o meio social, o local. O sexo da criança. Toda interação necessita de uma interpretação de significados, onde a criança vai agir em função dela. Nessa perspectiva Brougère (apud KISHIMOTO 2002, p.27) destaca que “[...] a criança vai agir em função da significação que vai dar a esse objeto, adaptando-se a reação de outros objetos da interação para reagir, também reproduzir assim novas significações que vão ser interpretadas pelos outros”.

Sendo assim podemos perceber que a educação lúdica engloba uma cultura geral, diferentemente do que possa ser isolado, auxiliando criança no processo de aprendizagem e conhecimento. Na verdade quando ela dispõe destas significações ela constrói as interações sociais e acaba construindo sua formação. A relevância desta questão explicita a essência real dessa pesquisa. Entendo que a educação leva o homem a ver e conhecer permanentemente sua cultura, justificando, portanto o desenvolvimento da criança, especialmente nos primeiros anos de vida.

E isso deixa claro que o desenvolvimento psicológico educacional da criança, destaca-se mediante o processo escolar e o suporte que recebe na família, ele destaca ainda que devam conhecer o valor da fantasia e imaginário da criança fator essenciais para o desenvolvimento da inteligência.

Preocupado, ele orienta as mães por encontrar nelas a responsabilidade pelos primeiros ensinamentos da criança. Froebel (apud KISHIMOTO 2002, p.72) “nesse ato a criança está descobrindo sua primeira experiência, o primeiro insight, que evoluirá em conhecimentos. Sua crença em Deus permite que o amor, a verdade, a gratidão e obediência se manifestem em seu filho”.

Pode-se dizer que com isso a criança tente compreender seu mundo e produzir situações de vida, que certamente irá dar suporte a prática lúdica educativa de ação, pautada no modelo de educação centrada na criança.

1.2 Contribuições de Vygotsky ao trabalho pedagógico

Em suas investigações ele classificou a imaginação, a imitação e as regras, como elementos fundamentais da brincadeira e a escola fonte onde se promovem as atividades lúdicas direcionadas à aprendizagem. Dessa forma, podemos observar que quando trazemos as brincadeiras realizadas na rua para dentro da escola, essas das quais as crianças assumem o papel de um adulto, deve-se trabalhar a situação com o cuidado de observar o contexto a qual ela está inserida, isso porque, o jogo ou a brincadeira considerado como atividade social, possibilita a criança entre no mundo dos significados ou não, e isso, acontece no momento em que a realidade é substituída por signos e símbolos.

Ao longo deste processo, vai se revelando e se estruturando as concepções sociais, tanto quanto as individuais da criança, e isso são notáveis porque a criança não consegue separar o campo dos significados da percepção visual. Para o autor a ação da criança, principalmente onde é assimilada as realidades ao imaginário, são sempre reais e sociais, onde o brincar se torna um caminho bem mais poderoso para chegar à aprendizagem. Neste sentido, o lúdico é internalizado e transformado em conceitos, dos quais a criança reflete o mundo, e toma consciência dele em uma correlação de processos assimilados a experiência e prática.

Tais conceitos, incorporados a consciência da criança, irão contribuir para o sucesso do desenvolvimento da mesma, criando novas condições para que novos estímulos aconteçam e a partir de então dê suporte a novas aprendizagens.

Essa aprendizagem, deve facilitar o desenvolvimento das qualidades que as crianças trazem consigo logo ao nascer, assim a teoria sócio-cultural condicionará essa aprendizagem. Conforme Mello (2004, p.140) “assim como o senso comum, essas teorias, a que chamamos naturalizantes, entendem que o desenvolvimento das qualidades do ser humano, de sua inteligência e de sua personalidade acontece naturalmente à medida que a criança vai crescendo”.

Para esta citação, o autor deixa claro que o indivíduo através do contato com o outro, vai construindo seu mundo de significados, apropriando-se de experiências vividas pelas gerações antecedentes, assim estruturando as concepções sócio-culturais que falávamos anteriormente. Sendo assim a aprendizagem é consequência do desenvolvimento da inteligência e da personalidade que só serão possíveis a partir da relação do indivíduo com a cultura e através da motivação.

Conforme o autor quando a criança é motivada ela garante novas aptidões, contribuindo para o progresso da aprendizagem que para acontecer é necessária à contribuição dos pais, de nós educadores e das gerações adultas que passam suas orientações e experiências mediando este processo.

Na escola, essas experiências adquiridas, precisam ser vivenciadas na sua forma lúdica, para que os educandos adquiram habilidades e capacidades de forma diferenciada, que uma vez aprendidas nunca mais esquece isso porque quando vivenciada tal situação fica gravado em nossa mente e levamos para o resto de nossas existências.

É justamente através das atividades lúdicas que alcançamos esses objetivos. Isso acontece porque é desenvolvida a inteligência e a personalidade dos educandos, contribuindo para que o indivíduo relacione sua vida cultural. Diante disso Vygotsky (apud DOHME, 2004, P.42) reforça que:

As relações do indivíduo com a cultura constituem condição especial para seu desenvolvimento, uma vez que criam aptidões e capacidades que não existem no indivíduo no nascimento. Em outras palavras para a teoria histórica cultural, na ausência da relação com a cultura, o desenvolvimento tipicamente humano não ocorrerá.

Diante desta afirmação podemos entender que é a aprendizagem que proporciona o desenvolvimento através do contato da criança com pessoas com mais experiências, ao contrário do que pensávamos que o desenvolvimento antecede e que proporcionava e possibilitava aprendizagem.

Essa discussão nos leva a refletir, a seguinte questão, que é a maneira ou o modelo como é ensinado que acontece a aprendizagem, é o trabalho feito por nós educadores com nossos

educandos, que irá lhes proporcionar novas conquistas e acontecimentos. Quanto às atividades significativas proporcionadas aos educando, Vygotsky sugere o contato com o mundo, onde leve os mesmo a se apropriar das aptidões, levando-os a entender para que fim determinada atividade é planejado e qual nível de aprendizagem ela vai proporcionar.

Para Vygotsky essa aprendizagem sistematizada da escola, e diferente das que acontece no cotidiano das crianças, ela vai de acordo com cada estágio que ela passa. Nessa perspectiva Vygotsky (apud DOHME 2004, p. 24) reforça que:

É importante que o professor procure identificar o nível de desenvolvimento das crianças, pois o ensino formal representa o meio pelo qual o desenvolvimento se processa. Os métodos devem estar de acordo com o contexto histórico cultural dos alunos, possibilitando a combinação de seus conceitos espontâneos (aqueles que têm como base o convívio social) com os conceitos introduzidos pelo professor na situação de instrução (conceitos científicos).

São exatamente esses métodos que nos direciona a uma posição a ser tomada, como por exemplo: se nossos educandos estão habituados a brincar de amarelinha, nosso propósito na escola e oferecer a eles determinada brincadeiras, onde fazemos à relação de seus conceitos espontâneos a situação de construção, embora ambos estejam em lados opostos eles sempre vão estar relacionados. No entanto entendemos que para Vygotsky o mundo dos significados faz com que as crianças, expressem seus desejos e comunique através do brincar, ate chegar ao seu desenvolvimento total.

CAPITULO-II A formação de professores no processo lúdico.

Discute-se com freqüência, a formação de professores no processo que envolve a formação lúdica. O que podemos constatar é profissional de áreas, com dificuldades de assimilar o lúdico às disciplinas curriculares, pondo em jogo a sua capacidade de ensinar. Vivemos momentos onde ao universo da criança é inserida a utilização de novas tecnologias. Da informação e da comunicação, que exige ao educador competência polivalente. E cabe a ele envolver a escola, a comunidade, bem como os pais para que compartilhe da educação lúdica de seus filhos.

Por outro lado é importante fazer emergir a demonstração e preocupação de alguns educadores em se especializarem nos cursos de formação, oferecidos com o intuito de sentir-se mais seguro na hora de relacionar o lúdico aos conteúdos curriculares. Diante disso Andrade (2006, P. 16) afirma que:

[...] Deve-se sempre estimular um encontro com o que há de mais íntimo nele, com suas possibilidades, com seu potencial; e proporcionar, além da experiência técnica, o lúdico o desenvolvimento da intuição da comunicação, expressão, sensibilidade e, essencialmente, de sua criatividade melhorando sua compreensão do mundo do seu próprio mundo e, conseqüentemente do universo de seus alunos

Podemos assim constatar que sendo o educador um parceiro da aprendizagem, ele deve ter certo cuidado não apenas quanto aos brinquedos e brincadeiras, mas com o espaço que se brinca. Nestes casos o educador precisa estar atento para que a aprendizagem se torne envolvente, proveitosa e emocionante. Para tanto é necessário que se planeje em cima das possibilidades, que envolve material didático, espaço, brinquedos e etc.

No entanto, devemos refletir criticamente sobre o trabalho que estamos desenvolvendo dentro da escola, demonstrando a importância do planejamento das aulas lúdicas, fazendo uma busca em seu imaginário ajudando assim os alunos a construir seu mundo de possibilidades.

Isso porque quando planejamos devemos ter a preocupação de se perguntar: Para que e para quem estamos planejando? Fazendo isso estaremos abrindo portas no sentido de aproximar as crianças do mundo cultural. Essas observações irão nos dar suporte para que possamos refletir

sobre as praticas que nos aproximam da verdadeira concepção sobre o brincar. Certamente ficará mais claro, não só para nós educadores, mas também para os educandos, a importância das atividades significativas que é o lúdico no processo de ensino aprendizagem. Diante disso Corsino (2006, p. 57) afirma que: “compreender esses limites é o grande desafio do trabalho pedagógico que se quer excelente. E ele nos remete as questões acima citadas.” “desafiá-las e instigá-las a ir além do que já construíram”.

E é na busca do aprender e ensinas que é centrada uma ação pedagógica do dialogo, pois ninguém cria no vazio, mas a partir de experiências vividas, e ampliá-las e base fundamental para que esse processo aconteça. Diante dessa compreensão, percebe-se que existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, o que precisa ser feito de forma correta são as escolhas e descobertas, do contrário perdem o real sentido, que é a aprendizagem.

Dessa forma é necessário que sejam organizadas a partir do planejamento, rotinas que propicie as crianças autonomia e interação entre elas, pois é através do contato com o outro que elas ampliam seu conhecimento e contribui para que novas experiências aconteçam.

Para que essa rotina, autonomia, interação e dialogo aconteçam é necessário compreender como se dar á formação pedagógica destes profissionais, que se inicia com a formação teórica, focalizando as principais teorias, que tratam da aprendizagem através do lúdico e os paradigmas os quais se situam. Também na formação pessoal, onde a formação corporal esteja vinculada a ela, na tentativa de inovar, e por ultimo a formação pedagógica, onde o pedagogo terá a oportunidade de vivenciar de forma concreta o lúdico, baseando-se nos teóricas que irão fundamentar ou dar suporte a esta pratica, ajudando assim ás crianças a descobrirem o sentido do aprender brincando.

Diante dessa compreensão entendemos que a caminhos a ser trilhado por nós educadores, na tentativa de possibilitar a inserção cultural lúdica nas escolas, ampliando as experiências de forma criativa e interdisciplinar, e que é o trabalho de resgate democrático de alguns educadores que irá permitir que o lúdico aconteça. Quanto à formação de professores, esta necessita de aperfeiçoamento, inovações edificantes e mudanças que envolvam a participação, a reflexão e a coletividade.

Isso porque quando nos referimos à educação, estamos pensando o educar, na perspectiva de se efetivar abordagem nesse processo, que envolve toda a cultura lúdica, fazendo da interação efetiva um caminho capaz de compreender e modificar as pessoas.

Modificações estas, que facilitará a aprendizagem colaborada com o processo de socialização, além de contribuir para o desenvolvimento pessoal, social e cultural dos educandos. Que só será possível através da formação do educador, sem ambigüidade e paradoxos, o fazendo compreender que a criança é um ser histórico social, capaz de construir seu próprio conhecimento, a partir das experiências vividas cotidianamente.

E essa idéia de conhecimento só terá sucesso, a partir da concepção que o educador tem do que seja aprendizagem, e do que seja uma educação diferenciada, baseando-se num sucesso historicamente produzido por nós. Não quero aqui, que pensem que todas as aulas de todo o ano letivo seja voltado para o lúdico, o que quero é proporcionar aos educandos é uma educação diferenciada, aplicada no momento certo, onde sejam abordados os conteúdos curriculares de forma diferenciada, onde as crianças sintam prazer em aprendê-los.

Esse processo irá ajudar os educadores a compreender que o lúdico é uma alternativa para a nova formação, sujeita as adaptações, onde a formação lúdica, baseia-se no pressuposto da valorização, enfocando assim a criatividade, a sensibilidade, a afetividade e demais fonte considerada dinamizadora. Sobre tudo vale salientar, que a formação lúdica, oferece possibilidade, de resgatar o prazer pela aprendizagem transpondo as demais experiências.

Neste sentido é de fundamental importância a vivência lúdica vivida pelos educadores, porque facilita na concretização da prática, repensando, introduzindo, analisando e fazendo o paralelo da formação teórica com a formação pedagógica no sentido de oportunizar a reflexão do educador nesta inovação que é a formação lúdica.

2.1 Como o lúdico aparece na escola

Como professora do ensino fundamental, percebo que são poucas as escolas que investem neste aprendizado. A utilização do lúdico ainda está ausente da concepção de proposta pedagógica e isso se dá pelo fato de que os professores não têm uma formação adequada, e quando isso acontece todo o trabalho é prejudicado, pois é o professor que cria oportunidades

dentro e fora da sala de aula através de metodologias apropriadas, para que o sucesso do lúdico aconteça.

O professor deve estimular nos educandos os jogos e brincadeiras, organizando-os, dando oportunidade à criança de realizar o lúdico, possibilitando-a decifrar os códigos que estão ao seu redor e ao mesmo tempo tornando estas atividades significativas. Nesta perspectiva Maluf (2003, p.29) cita que “o professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e que caiam na mesmice”.

Na verdade, é o que de fato acontece nas instituições escolares. Constatam-se com frequência as aulas repetitivas, cansativas, enfadonhas sem nenhum espírito aberto para o lúdico. Muitas escolas são concebíveis apenas como mediadora de conhecimento, quando na verdade deveria buscar alternativas que ajudasse o aluno a imaginar, fantasiar e ter curiosidade para que o brincar se torne mais que uma tendência e sim uma intenção educativa. É necessário que o lúdico, como as demais atividades propiciem o desenvolvimento de várias atividades principalmente o raciocínio e a linguagem.

Isso porque o convívio com regras e histórias, é necessário para a contextualização de diversas situações que envolvem abstrações e trabalham o raciocínio e a linguagem, na perspectiva de fazer com que o educando conheça suas habilidades e limitações, construindo seu próprio conhecimento. Onde o educador tem o papel fundamental, pois traça os objetivos e como alcançá-los, através de planejamentos que envolva todos os que fazem parte da escola.

Isso porque é quase impossível se trabalhar sozinho. É necessária a coletividade principalmente a participação efetiva dos alunos, motivando-os e desafiando-os. Essa motivação é prazerosa porque se trabalhar com o lúdico é tornar o âmbito escolar prazeroso e alegre possibilitando aos educandos o convívio com certas habilidades que irão colaborar no processo educacional. Dohme (2003, p. 114) afirma que:

O aluno passa a ver o adulto (professor) de uma forma mais próxima, não é o adulto que espera dele um comportamento sério que o faça compreender as “coisas difíceis” que eles estão ensinando. Mas é o adulto que de forma leve e alegre “no mundo da criança” para transmitir aquilo que sabe.

Sendo assim, o educador conhece seu aluno, aprende a conviver e respeitar seus limites e habilidades sem rotularem ou coibirem seu desenvolvimento, respeitando as diversidades que são papéis principais de uma escola “tida” como instituição social. Na perspectiva de instituição social, a escola através do lúdico desenvolve nos educandos o compartilhar, o prepara para a vida cheia de possibilidades e a viver em sociedade.

Saindo das aulas estressantes que nunca chega ao fim, porque o tempo não passa, e os alunos estão impacientes porque passaram à aula sentada. Estas diversas formas de ação podem acarretar em conseqüências graves para o educando como: falta de estímulo, desânimo desmotivação, entre outros fatores que irão influenciar na aprendizagem.

Deve-se aceitar o comportamento da criança diante de determinados conteúdos, porque há ações que são próprias da natureza, porque são conseqüências de seu estado emocional. Reforçando isso Dohme (2003, p.120) diz que:

Deve-se, em primeiro lugar, aceitar a natureza da criança; sua predisposição ao movimento, ao riso, a fantasia á espontaneidade. Assim as atividades lúdicas não aparecem simplesmente como algo que vai agradar as crianças, mais como algo que vai aumentar a sua motivação em participar...

São estas atitudes que a escola precisa efetivar, um ambiente salutar, oferecendo espaços para que os educandos expressem, discuta e pesquise suas descobertas.

Neste sentido, torna-se notório que não é mais possível ignorarmos a importância do lúdico na escola, e que é através dos jogos e brincadeiras que podemos despertar nas crianças o prazer em aprender, sem que as aulas se tornem desestimulantes e cansativas. É necessário que nós educadores criamos e recriamos, seja através de sucatas ou investindo nas brinquedotecas ou mesmo em sala de aula despertando a curiosidade e o imaginário das crianças, pois é a atitude de cada educador que irá fazer a diferença.

2.2 A visão dos pais sobre o processo lúdico

Sabemos que a proposta do lúdico é uma contribuição para a melhoria da educação, só que por falta de conhecimento do assunto encontramos a resistência de alguns pais. Alguns chegam a declarar, que colocam seus filhos na escola para estudar e não brincar. O que eles não sabem é que brincando também se aprende, e que o brincar faz parte do currículo escolar. Isso porque quando a criança brinca de forma livre ou monitorada, ela desenvolve o raciocínio lógico, aprendem a se socializar com outras crianças, além de serem aflorados a fantasia e o imaginário de cada criança. Com isso ela vivencia os desafios e acaba sendo instigada a vontade de aprender.

Quando a criança brinca, aprende a reorganizar suas emoções e pensamentos. Os pais precisam entender que o brincar ajuda as crianças a se desenvolverem integralmente, isso porque com as atividades lúdicas, as mesmas aprendem de forma prazerosa. E não é mais possível que proponha as crianças, aquelas velhas aulas cansativas, sem que ela vivencie experiências e conheçam o real valor das brincadeiras. Neste sentido Maluf (2003, p. 33) afirma que:

Não é possível conceber a escola apenas como mediadora do conhecimento, e sim como lugar de construção coletiva do saber organizado, no qual professores e alunos, a partir de suas experiências, possam criar, ousar, buscar alternativas para suas práticas, ir além do que está proposto, inovar.

É necessário que os pais compreendam a importância das atividades lúdicas como alternativas inovadoras, no sentido de desenvolver a aprendizagem das crianças. Os pais precisam entender que quando aprendemos brincando, fica gravado em nossa mente e nunca mais esquecemos. Isso porque viver o diferente é viver o novo e o novo nos deixa curioso.

Partindo desse pressuposto, percebemos que o lúdico faz parte do educar, demonstrando que a aprendizagem não ocorre apenas com a utilização dos livros didáticos, cabendo ao professor criar oportunidades e estabelecer metodologias para que elas aconteçam, de forma que os pais sintam a diferença na aprendizagem de seus filhos. A criança não pode viver num mundo de proibições, ela precisa vivenciar experiências para adquirir conhecimentos. Muitas vezes nos pegamos querendo que as crianças façam coisas exatamente como fazemos, sem erros e nem

deslizes, muitas vezes as reprimindo, sem deixá-las criar experiências a partir do erro, porque é com as tentativas e erros que conseguimos adquirir novos conhecimentos.

Os pais precisam entender que nada acontece no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo processo do lúdico, e que proibindo as crianças de brincar, estarão negando a elas sua cultura e sua infância. Cultura esta, que permite fazer relação da experiência lúdica com o meio e os suportes em toda a sua complexidade, que a criança dispõe para vivenciar o lúdico.

Referente a isso Maluf (2003, p. 39) diz que:

É preciso brincar! É preciso tempo para brincar, espaço que assegure tranquilidade, segurança e sossego suficiente para que possa haver um aprofundamento na brincadeira, para que a criança possa compreender através dela o mundo e as ações humanas quais se insere cotidianamente.

Sendo assim, é responsável a colaboração e compreensão dos pais na efetivação do processo lúdico, pois quando passa a ser praticado, exercita na criança o raciocínio, a criatividade, a imaginação entre outros fatores que contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem auxiliando-os na construção de relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive favorecendo um rico aprendizado.

Neste sentido, o processo lúdico respaldado na lógica da inovação, rearticula a prática educacional no sentido de desenvolver a aprendizagem dos educandos. Isso demonstra e justifica a minha preocupação com os resultados da educação, que apesar de inúmeros projetos, continuam insatisfatórios, percebendo a necessidade de mudanças que contribua para a reflexão, analisando algumas práticas pedagógicas, onde o lúdico aparece como fio condutor de resgate e caminho de novas aprendizagens.

CAPITULO-III Procedimentos metodológicos

Com o intuito de desenvolver um estudo de caso a fim de analisar o processo educacional sobre o lúdico na escola, escolhemos a turma de 4º ano (composta por 35 alunos), da Escola de educação infantil e ensino fundamental Vitória Bezerra pertencente à rede municipal de ensino que fica localizada, na Avenida Francisco Matias Rolim, número 587 no bairro Belo Horizonte na cidade de Cajazeiras Estado da Paraíba.

Para que se tenha êxito nestas observações, faz-se necessário observar o foco que queremos investigar compreender o que é necessário e fazer os registros relativos, para que nenhuma informação passe despercebida. Matos (2001), diz que devemos ainda lembrar que a observação deve ser: orientada por um objetivo de pesquisa, planejada, registrada e ligada a proposições mais gerais, e que, além disso, deve ser submetida a controle de validade e precisão (Gil apud Matos 2001).

Para que esta validade aconteça, faz-se necessário que sejam elaborados questionários específicos. Que segundo Matos (2001) o questionário “é uma técnica de investigação que consiste em que, sem a presença do pesquisador, o investigado responda por escrito a um formulário (com questões) entregue pessoalmente, ou enviado pelo correio”.

Este questionário é sigiloso quanto ao conteúdo de suas informações, com questões claras e objetivas, abertas e de múltiplas escolhas, que será entregue aos professores da instituição e aos alunos do 4º ano, para que se possa fazer a coleta de dados que conseqüentemente irá servir de suporte para investigá-los como se dá o processo lúdico na escola.

O estudo de caso, segundo Matos 2001 é a oportunidade de aprofundarmos os aspectos obtendo um grande número de informações sobre o caso escolhido, diferenciando-se dos estudos qualitativos porque estes últimos buscam obter informações padronizadas sobre muitos casos.

Matos (2001, p.46) classifica o estudo de casos como “uma pratica simples, que oferece a possibilidade de redução de custos, apresentando como limitação a impossibilidade de generalização de seus dados”.

Isso porque o estudo de caso é um estudo que trata o caso como um todo, não permitindo que os casos sejam generalizados, além de favorecer nos gastos, que muitas vezes acaba se tornando um empecilho na pesquisa feita pelos educando.

Depois de feito o estudo de caso, foram analisadas todas as informações coletadas de forma crítica e reflexiva, com o intuito de se trabalhar com a escola a temática do lúdico no processo de ensino aprendizagem, visando desenvolver nos educando um olhar crítico reflexivo relacionado ao aprender diferenciado.

3.1 O conhecimento lúdico na visão dos professores

Com o objetivo de analisar a temática da educação lúdica na escola, como parceira no processo de ensino aprendizagem e procurando viabilizar a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa fomos até a escola realizar o presente trabalho.

Partindo do pressuposto de que é necessário inserir o lúdico nas atividades curriculares, mostrando que o aprendizado não ocorre somente com materiais didáticos, mas sim em todos os momentos da vida dos educando, perguntamos através de questionário como as professoras do ensino fundamental 1, realizam suas atividades. Para facilitar o entendimento vamos nomeá-las com as seguintes letras A, B, C, D, e E, para que permaneça em sigilo o nome dos profissionais. Os profissionais têm entre 25 e 45 anos, num total de cinco.

A professora A leciona há doze anos e é formada em Biologia. A professora B trabalha na área da educação há oito anos e é licenciada em história. Já a professora C cursa o 4º período de pedagogia e leciona há cinco anos. A professora D tem pós-graduação e leciona há vinte anos. A professora E leciona há sete anos e é formada pelo projeto logos dois (pedagógico).

Iniciamos o questionário com a seguinte pergunta: A educação lúdica é tida como uma metodologia inovadora de uma prática atuante. Na sua concepção como você vê essa prática? Todos os profissionais aprovaram a prática da educação lúdica. Onde as professoras relataram que é na hora dos jogos e brincadeiras que a criança organiza internamente as informações transmitidas buscando novos conhecimentos. Diante disso Maluf (2003, P.33) diz que:

É através do brincar que a criança vai diferenciando o seu mundo interior (fantasias, desejos e imaginação) do seu exterior, que é a realidade por todos compartilhada. Cada criança expressa os seus desejos, fantasias, vontades e conflitos. Faz-se necessário que o professor estabeleça uma conexão entre o prazer, o brincar e o aprender. Ocorrerá uma estimulação da imaginação e da fantasiada criança, indo muito mais além de uma intenção educativa.

E quando é estimulada, a criança vai além de uma intenção educativa ela vivência momentos que a instiga sua curiosidade de aprender o novo na busca da aprendizagem.

Perguntamos as professoras: vocês costumam utilizar-se da ludicidade nas suas aulas? Como? Quatro das cinco professoras, foram direto e responderam que sim, utilizamos jogos, brincadeiras, filmes, dinâmicas, fantoches, bingos, danças e cartazes, possibilitando a interação dos alunos e gerando mais motivação na aprendizagem. A professora B não discordou do potencial do lúdico em sala, porém, diz que a realidade da turma é sempre respeitada. Nessa perspectiva Maluf (2003, p.90) relata que “a missão de um excelente profissional é observar cuidadosamente, as formas de aprender e pensar de cada criança, bem como seus interesses e suas sociabilidade”.

Isso porque para criar tais situações, ele precisa de experiências praticas relativas às possibilidades de cada educando no sentido de desenvolverem amplamente o potencial de cada um deles.

Dando seqüência ao questionário, perguntamos. Quais foram às conquistas obtidas em sala após a prática lúdica? Segundo as professoras, foram:

- Maior interesse nas aulas;
- Facilidade na construção de novos conhecimentos;
- O desenvolvimento da criatividade;
- O interesse maior pela leitura;
- O entrosamento e concentração da turma;
- A aprendizagem flui de maneira espontânea;
- Conseguir trabalhar com o concreto;
- O progresso da leitura e escrita;
- O desenvolvimento sócio-efetivo;

- __ O crescimento intelectual;
- __ O raciocínio lógico matemático e a facilidade no processo de aprendizagem.

Diante destas conquistas Maluf (2003, p.33) diz que:

Não é possível conceber a escola apenas como mediadora do conhecimento, e sim como um lugar de construção coletiva do saber organizado, no qual professores e alunos, a partir de suas experiências, possam criar ousar, buscar alternativas para suas praticas, ir além do que está proposto, inovar.

E para que esta inovação aconteça é necessário que essa parceria se efetive de forma organizada na busca de novas conquistas e de novos conhecimentos.

Logo em seguida perguntamos: Para você qual instrumento se encaixa na pratica lúdica? As professoras responderam que são vários, e nomearam alguns, vejamos:

- __ O resgate dos jogos infantis;
- __ Os matérias recicláveis;
- __ Cineminha;
- __ Cantinho da leitura;
- __ Material dourado;
- __ Ábaco;
- __ Debates;
- __ Leitura coletiva;
- __ Jogos educativos, entre outros aparatos lúdicos.

Em seguida procuramos saber sobre os suportes metodológicos, então perguntamos. Na escola quais são os suportes metodológicos que você recebe para colocar esta pratica em ação? Eles responderam que são muitos entre eles, jogos educativos, televisão, DVD, aparelho de som, filmes, retroprojctor, revistas e apoio da equipe de coordenação pedagógica da escola.

Este último considera essencial, porque é o trabalho de parceria que nos ajuda a colocar em pratica os projetos que desenvolvemos dentro da escola. E a coordenação, nos dá subsídios, como material de apoio e credibilidade para que possamos seguir em frente na busca de melhores caminhos para promover aprendizagem em nossos educando. Segundo Maluf (2003.

p.89) “Se quisermos fazer bem um trabalho temos que nos preparar para isso. É indispensável conhecer como a criança pensa, como se desenvolve e quais as suas necessidades nas diferentes etapas de seu desenvolvimento”.

Isso porque um educador consciente do que quer proporcionar os seus educandos, ele investiga o aluno e conseqüentemente o objeto que será estudado e então terá o discernimento para oportunizar através de seus suportes metodológicos, uma excelente aprendizagem.

Logo perguntamos: O lúdico é uma pratica “diferente” do que estamos acostumados a praticar. Como os pais encaram este novo modelo de educar? Das cinco professoras, quatro responderam que os pais ainda não compreendem este novo modelo de educar, eles não assimilam o lúdico como uma pratica de aprendizagem, e que através deste método as crianças não aprendem, e que o professor não dar aula só brinca.

Partindo do pressuposto de que é necessário que os pais compreendam a importância das atividades lúdicas como alternativas inovadoras, e preciso que eles entendam também, que nada acontece por acaso, e que o processo lúdico respaldado na lógica da inovação, tende muito a contribuir para o processo de ensino aprendizagem. Como já havia dito antes ele aparece como um fio condutor de resgate da aprendizagem, levando o aluno a formar o seu próprio conceito de uma boa educação.

A professora B discordando das demais, respondeu que qualquer pratica é bem vinda, desde que seja explicada e argumentada de forma cautelosa e correta aos pais. O que não pode acontecer, é impor algo novo sem que assegure aos pais que aquilo vai ajudar na aprendizagem de seu filho.

Em seguida perguntamos as professoras: Recebemos contribuições de vários teóricos para colocar esta pratica em ação. Quais deles você utiliza-se como base de fundamentação? Os teóricos citados foram: Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Piaget e Adriana Friedmann. Os professores B e E não responderam a questão.

Acreditamos que é os teóricos, a base de fundamentação. Eles nos guiam para que possamos buscar suportes para colocar nossa pratica em ação, é claro que podemos nos aprofundar mais, para isso, aconselho a dar uma olhadinha na referência bibliográfica desta monografia lá

podemos encontrar alguns que considero essencial para quem quer aprofundar-se nesta temática.

A oitava pergunta foi: Froebel é tido como o criador da educação infantil. Ele afirma que as brincadeiras mesmo sendo monitoradas elas proporcionam aprendizado. Dê o seu ponto de vista sobre esta afirmação? Elas responderam que é a partir das brincadeiras das atividades diferenciadas que as crianças desenvolvem seu potencial nas áreas afetivas, cognitivas, criativas, físico-motora e social, além de ter noção do mundo real e interagir com os demais colegas desenvolvendo habilidades cooperativas. No entanto podemos perceber que a educação lúdica engloba uma cultura geral e diversificada, contribuindo socialmente para a formação dos educando.

Com base nas perguntas anteriores, perguntamos: A instituição onde trabalha disponibiliza de local adequado para as atividades lúdicas? Como é feito o planejamento destas aulas? Por unanimidade as respostas foram não. A escola não disponibiliza de local adequado para esse tipo de atividade. O espaço escolar é muito pequeno e todas as atividades são realizadas dentro da sala de aula. Enquanto ao planejamento, ele é feito quinzenalmente, de forma coletiva com orientação da equipe pedagógica, trabalhando dentro da realidade de cada turma.

Isso irá nos ajudar a compreender que o lúdico é uma alternativa para a nova formação, sujeita a adaptações, e que a educação lúdica baseia-se no pressuposto da valorização a aprendizagem e não importa em que lugar ela é aplicada, isso porque aprendemos em casa, na rua, na igreja, nos parques e etc.

E é interessante que se conquiste um espaço dentro das instituições para a inserção da ludicidade, para que o aluno saia da mesmice das aulas podendo conhecer outros espaços ou outro mundo sem precisar sair do espaço escolar. Sobre esta afirmação Maluf (2003, p.29) cita que: “O professor é quem cria oportunidade para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e caiam na mesmice”.

Como podemos perceber a educação lúdica viabiliza na construção do conhecimento de forma prazerosa e encantadora, garantindo aos educandos a motivação necessária para uma boa

aprendizagem, e contribuindo para que se tornem adultos autoconfiantes e reflexivos. Além de auxiliarem os educadores na busca do progresso da aprendizagem de seus educandos.

3.2 A visão dos educandos quanto ao processo lúdico

Buscando construir um referencial da compreensão do significado do lúdico ligado as atividades curriculares e tentando mostrar que a sala de aula, tem entre outras características, apresentando-se como coisa séria, não permitindo espaço para lúdico; onde o rigor e a disciplina são mantidos em nome dos padrões institucionais, tentaremos mostrar através de uma metodologia inovadora que auxilia os educandos na busca de novos conhecimentos.

Ainda demonstrando que o aprendizado não ocorre somente com materiais didáticos, e sim em todos os momentos de sua vida, e que o lúdico utilizado como recurso metodológico propicia um ensinar de forma simples e divertida.

Para investigar esta temática desenvolvemos um questionário composto por sete perguntas e fomos até a escola. A escola que visitamos foi a Escola Municipal Vitória Bezerra, localizada na Avenida Francisco Matias Rolim no bairro Belo Horizonte na cidade de Cajazeiras no Estado da Paraíba. Lá entrevistamos através de questionário vinte e cinco alunos de faixa etária entre 8 e 14 anos pertencente ao 4º ano do ensino fundamental. Todas as perguntas foram objetivas.

Iniciamos o questionário perguntando se eles já haviam repetido o ano. E para surpresa 20 dos 25 alunos são repetentes. E claro que esperávamos que alguém tivesse repetido o ano, mas não um número tão grande. Estas informações serviram para responderem muitas das indagações que permeia a minha mente quando vou visitá-los. Na sala existem muitos alunos dispersos, muitas brincadeiras desordenadas, e falta de concentração.

Em seguida perguntamos: Em sua opinião, é possível aprender brincando? De todas as crianças apenas duas responderam que sim, que é mais divertida. Inclusive uma destas crianças olhou para o colega e disse: nós aprendemos andar de bicicleta brincando não é verdade? As demais crianças responderam que não é possível aprender brincando porque não aprende e não tem utilidade. Para Maluf (2003, p.20) “brincando a criança desenvolve suas

potencialidades. Os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que a criança pense e alcance melhores níveis de desempenho”.

Logo após perguntamos: que tipo de atividade você gostaria que sua professora trouxesse para as aulas? Os alunos responderam jogos, músicas, brincadeiras, Aulas expositivas e roda de conversas.

Isso porque as aulas são muito cansativas. Segundo a professora da turma, não dá para fugir daquela rotina, por ser uma turma muito difícil. A rotina da qual me refiro é lousa e giz. Sobre essa passagem Maluf (2003, p. 106) afirma que:

Entende-se que educar deve estar sempre dentro de uma totalidade Educar pessoas inteiras, em que interagem todas as dimensões: corpo mente sentimento, espírito, psiquismo, o pessoal, o grupal e o social, que relacione as partes e o todo, o sensorial e o racional, o concreto e o abstrato, o individual e o social. Manipulando objetos, conversando, contando histórias, dramatizando é que as crianças utilizam as diferentes formas de comunicação. Desta forma ampliam sua linguagem, expressando-se compreendendo cada vez melhor a si, aos outros e ao mundo que as cerca.

Como podemos perceber na citação de Maluf, o educar abrange varias dimensão, neste sentido ajuda o educando a ampliar sua linguagem, expressando-se em toda a sua totalidade e surgindo possibilidades e oportunidade de expandir seus horizontes em busca de novos conhecimentos.

Perguntamos aos alunos: você costuma brincar de que na hora da recreação? De todas as alternativas que eu sugeri eles responderam que brincam de bola e pega-pega. Mas a brincadeira preferida de quase todos eles é polícia e ladrão, onde o ladrão está sempre fugindo da policia para não ser pego. Mesmo sendo com o espaço muito limitado. Segundo Maluf (2003, p.77)

Nunca devemos esquecer que brincar é altamente importante na vida da criança, primeiro por ser uma atividade na qual ela já se interessa naturalmente e, segundo, porque desenvolvem suas percepções, sua inteligência, suas tendências á experimentações.

Diante dessa afirmação só nos deixa claro que não importa o lugar, o espaço o importante é proporcionar aos educandos novas experiências que possa auxiliar na busca de novos conhecimentos e a desenvolver a inteligência.

Logo em seguida, perguntamos como são as aulas no dia-a-dia? Dos 25 alunos presentes naquela aula, 17 responderam que as aulas são cansativas, e o restante que são atraentes. Talvez estas respostas se encaixem no fator repetência, por serem conteúdos repetitivos e as aulas se tornam enfadonhas e cansativas, e atraentes pelo fato de que os conteúdos serem novidades para aqueles novatos na série.

Logo após perguntamos: As atividades proporcionadas por sua professora são? Para esta pergunta eu nomeei cinco tipos de atividades, sendo elas: jogos didáticos, gincanas, fantoches, cineminha, danças e estudo de campo. Todos os alunos responderam que nenhuma das opções, que todos os dias as atividades são aplicadas na lousa e em sala. Diante disso Sabini e Lucena (2004, p.40) afirmam que:

Na escola, os conceitos são ensinados sempre no seu aspecto estático e não em seus aspectos dinâmicos. Isso talvez se deva ao fato de que os aspectos estáticos dos conceitos podem ser indicados e memorizados, enquanto os dinâmicos só podem ser compreendidos por meio do raciocínio [...] para Piaget os jogos e brincadeiras também permite ao professor verificar qual o nível de domínio que a criança tem dos conteúdos curriculares e planejar as atividades necessárias para fazê-la avançar.

Esta seria uma aliada que servira como ferramenta para a aprendizagem. Isso porque estimulam a troca de idéias promovendo assim o desenvolvimento da cognição, fazendo o aluno avançar.

Com o objetivo de obter avanços no estágio e proporcionar algo de novo para os alunos: o lúdico trás atividades diferenciadas, sendo assim das relacionadas abaixo, quais as que vocês gostam mais?

As brincadeiras selecionadas foram: danças, teatro, gincanas, brinquedos, didáticos, exposições de vídeos e músicas. Eles responderam que as que mais gostam são: dança teatro, música e gincanas. Estas atividades representam tudo o que existe no cotidiano deles, onde há

predominância de prazer e alegria, associada à aprendizagem que gradualmente de forma determinante auxilia na busca de novos conhecimentos, além de criar uma zona de desenvolvimento proximal, pois, nele o aluno executa ações que estão além do seu comportamento diário.

Logo após perguntamos: quais brincadeiras você costuma brincar dentro e fora da escola? Os alunos responderam, mata-mata, rouba-bandeira, amarelinha e etc. o processo lúdico inicia quase que inconsciente e vai se construindo a partir da interação professor-aluno. Amaral (2002, p.99) afirma que:

Elas observam mais atentamente, e deste modo fixam na memória e em hábitos muito mais do que elas simplesmente vivessem indiferentemente todo o colorido da vida ao redor, [...] se o meio não for bom para a criança ela aprende maus hábitos e maneiras erradas de pensar e julgar. Tais modos são difíceis de corrigir, porque foram fixados ao serem vivenciados em situações de brincadeiras.

Para o autor só existe uma forma de evitar a fixação indesejada destes hábitos é a escola fazer um trabalho de pesquisa das brincadeiras que elas estão acostumadas a brincar dentro e fora da escola, valorizando – junto às atividades curriculares, tornando-as mais interessante. Isso porque na medida em que estas atividades são revividas, influi no resultado do crescimento do processo e ajuda aos educandos na formação psicológica, intelectual e social.

Neste sentido podemos perceber que essa metodologia apesar de não ser bem compreendida ela procura auxiliar o educando na busca de novos conhecimentos, valorizando o desenvolvimento das qualidades, de sua inteligência e de sua personalidade e é o trabalho feito por nós educadores com nossos educandos que irá lhes proporcionar novas conquistas e conhecimentos.

3.3 Analisando a experiência do estágio

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

Procurando viabilizar a construção do conhecimento de forma prazerosa e interessante e buscando garantias necessárias a uma boa aprendizagem aos educando, durante este período de estágio faz-se necessário analisar algumas reflexões, que de fato embasaram-nos

incentivaram-nos e fizeram com que conhecêssemos a realidade de vivenciar novas experiências, que com certeza usaremos como subsídio para que possamos realizar novos projetos, diante da temática do lúdico no processo de ensino e aprendizagem na qual considerada acessível clara e inovadora no campo educacional. Segundo Maluf (2003, p.11) aprofunda dizendo que:

A formação de um profissional nesta área precisa ser melhor embasada, com conhecimentos que vivenciem experiências lúdicas, que atuem como estímulos para aplicar seus poderes de habilidades, que desabrochem naturalmente em uma variedade de maneiras de explorar a si próprios e o ambiente em que se encontram.[...] com certeza seu cotidiano pedagógico será mais rico, pois irão fluir novos projetos e novas criações.

Sendo assim, podemos sentir o prazer do lúdico no dia a dia, baseada numa formação teórica, onde se faz necessário refletir e analisar esta temática, focalizada na aprendizagem dos educando a partir das oportunidades vivenciada pelos mesmos e por nós educadores durante o período de estágio.

Diante da proposta de estágio, contestou-se por alguns docentes o fato de algumas serem professoras da rede privada de ensino, precisar fazer o estágio supervisionado na rede pública. Isso influenciaria em toda uma estrutura traçada, inclusive a financeira, já que tínhamos que cortar vínculo com uma das instituições da qual fazíamos parte. Mas procuramos saber o porquê desse paradigma a ser seguido, e recebemos como resposta, de que era uma contribuição que a universidade e nós docente do curso, daríamos às escolas públicas. Que encarássemos o estágio como uma doação de tudo aquilo que aprendemos durante os quatro anos que passamos na academia, a alunos que com certeza nunca mais esqueceria daquela passagem nossa por lá. Fez-se necessário refleti e analisar a importância da nossa contribuição naquele momento e percebemos que só tínhamos a ganhar com o estágio.

Conscientes do valor que tínhamos neste projeto e na vida dos educandos planejamos e fomos até a escola. Como havíamos dito antes, a turma é um pouco complicada, não diferente da realidade da maioria das escolas da rede pública de ensino, com um histórico de mais da metade de casos de reprovação por mais de dois anos. Já é a sexta professora que passa pela

turma este ano, e isso se deve ao fato de não conseguirem sucesso com a turma. Vale apenas salientar que temos um diário com quarenta e cinco matriculados e trinta e quatro freqüentando, um verdadeiro auditório. Agora respondam-nos como aplicar o lúdico numa turma como essa? Alunos de 4º ano onde poucos sabem ler e estão acostumados a quadro giz e muita repreensão. Eu sabia que era um desafio e que era necessária muita dedicação.

Precisou-se visitar esta turma várias vezes, conversar com os alunos, a professora e a direção e mostrar para eles quais eram os objetivos com esse projeto, e deixá-los seguros diante deste novo modelo de educar, para que eles não a encarassem como uma simples brincadeira vulgar ou um puro passa tempo, que entendesse o lúdico como uma nova forma de aprender e educar, diferente das mesmices que os alunos estão acostumados a vivenciar cotidianamente.

As visitas sempre foram muito acolhedoras pelos alunos, professores e pessoal de apoio da escola inclusive a direção. Mas sempre ouvíamos os comentários, vai estagiar nesta turma? Vocês não sabem o quanto esta turma é difícil, vocês iram se prejudicar porque esses alunos são horríveis.

Diante deste dilema, teve-se a oportunidade de reiniciar meu trabalho em outra turma, mas não era viável, pegamos esta turma como uma espécie de desafio, porque se não conseguíssemos cumprir esta meta, era porque não estávamos preparadas para vencer os desafios que supostamente a profissão nos traria. Pois também tínhamos a certeza de que não seríamos professores da rede privada a vida inteira e que precisaríamos testar nossos limites.

No primeiro dia de estágio, fomos informadas pela professora da turma que os planos que eu havíamos feito tinham avançado, e que era necessário refazer todos eles. Diante disso procuramos adaptar todos os materiais que iríamos utilizar anteriormente, podendo assim perceber a importância e a necessidade de sabermos lidar com as flexibilidades que um planejamento exige.

Como nosso primeiro dia na escola seria uma aula bem dinâmica, aproveitamos quase todo o plano deste dia. Havíamos preparado uma dinâmica de apresentação onde seria necessário fazer-mos um círculo e sentarmos ao chão, para nossa surpresa a professora informou que nunca fora possível realizar tal atividade naquela turma, por vários motivos como: espaço

delimitado, grande quantidade de alunos, não aceitação por eles, entre outros. Mesmo assim, insistimos e conseguimos, depois de muita resistência.

Os alunos ficaram todos empolgados porque era algo novo, menos cansativo. Mas sempre deixando claro que o andamento das nossas aulas só dependia deles e que para que houvesse aprendizagem seria necessário à participação de todos. Conseguimos aplicar parte do plano, porque fez-se necessário retornar com eles a posição de antes quando alguns já estavam dispersos. De acordo com a perspectiva de Maluf (2003, p.31):

[...] As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é a figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo os materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor está possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos de forma criativa, prazerosa e sempre participativa.

É neste momento que devemos reconhecer a importância de mudar de estratégia quando não estamos mais tendo sucesso com a anteriormente aplicada. E se nosso foco central é a aprendizagem dos educandos, devemos dar a eles a oportunidade de vivenciar novas experiências focalizando de forma prazerosa, criativa e participativa a criação de novos conhecimentos aos mesmos.

E de forma criativa procuramos adaptar vários jogos à realidade da turma, porque apesar de ser alunos do 4º ano, a maioria deles não sabem nem se quer armar corretamente uma conta de adição. Com o intuito que esse quadro se revertesse, realizamos bingos, tabuada imaginária, gincanas entre outros jogos com o intuito de envolvê-los nas atividades oferecidas durante este período e promover aprendizagem. Mas confesso que o conhecimento de quase toda a turma é comprometedor. Os alunos são muitos descompromissados, precisávamos estar sempre incentivando e mudando de estratégia e às vezes isso se tornava cansativo. Muitos deles deixavam claro que vinham à escola obrigada pelos pais, porque do contrário a mãe perdia a bolsa escola (benefício oferecido pelo governo federal às famílias carentes) que acaba tornando-se uma renda familiar.

Mas faz-se necessário destacar a diversidade de materiais didáticos que a escola dispõe. Eles têm uma verdadeira riqueza em jogos, desde o mais simples ao mais complexo e que contempla todas as disciplinas. O que precisa é conscientização dos educadores quanto à validade destas ferramentas para aprendizagem do educando, onde a educação lúdica integra uma teoria profunda que irá ajudar o educando a refletir sobre o objeto estudado, melhorando sua auto-estima e criatividade ajudando assim no processo de ensino aprendizagem. Sobre essa colocação Almeida (1998, p.83) diz que: “A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio [...] investe em uma produção seria do conhecimento”.

E para que houvesse esta produção durante o período de estágio, precisou-se ir além do que era oferecido a eles em sala de aula. Sair das atividades convencionais que também se tornara um desafio, porque tínhamos que mantê-los ocupados toda a aula, precisaríamos ir além da experiência técnica que já trazíamos de outras salas de aula. Em um dos dias do estágio precisamente no sábado, onde a escola precisaria cumprir calendário levamos a aula considerada de grande validade para eles, porque se pôde comprovar nas avaliações de término de bimestre que também vivenciamos durante toda a semana.

Neste dia revisamos todo o conteúdo, parte ministrada pela professora titular, a parte por mim. Exploramos o conteúdo ao máximo ao som da música do balão mágico amigos do peito, uma caixa circulava entre eles, cada vez que o som parava, eles retiravam uma pergunta e conseqüentemente respondiam. Uma atividade simples, mas que eles nunca tiveram a oportunidade de vivenciar antes. Complementamos este plano com uma gincana sobre sinalização, já que vivíamos a semana nacional do trânsito, e eu confesso que neste dia até eu mim diverti. Antes se precisou explicar o que seria uma gincana porque eles também não sabiam do que se tratava. Dividimos a turma entre meninos contra meninas, e à medida que desenhávamos a placa na lousa eles procuravam acertar. Foi interessante que a gincana tinha regras a ser cumprida e eles cumpriram direitinho. Quando retornamos na segunda-feira, que os colegas empolgados falaram para os outros sobre a aula, eles arrependeram-se por não ter comparecido a aula passada e pediram para que eu repetisse a aula. Diante disso Andrade (2006, p. 16) afirma que:

[...] deve-se sempre estimular um encontro com o que há de mais íntimo nele, com suas possibilidades, com seu potencial; e proporcionar, além da experiência técnica, o lúdico o desenvolvimento da intuição da comunicação, expressão, sensibilidade e, essencialmente, de sua criatividade melhorando sua compreensão do mundo do seu próprio mundo e, conseqüentemente do universo de seus alunos.

E para compreender o universo dos alunos é necessário viver realmente o que há de mais íntimo nele. Compreender seus limites é o grande desafio do trabalho pedagógico. É explorar a imaginação dos educando e fazê-los compreender o valor da autonomia, de viver novas experiências contribuindo assim para o seu desenvolvimento pessoal, social e cultural.

Sabendo da importância do desenvolvimento social, pessoal e cultural no cotidiano dos educando, fez-se necessário propor para eles diversas possibilidades de produção e interpretação de texto. Interpretar oralmente foi um sucesso, isso implica dizer que há conhecimento. O que não foi possível foi interpretar de forma escrita por uma quantidade considerada de alunos já que nem todos dominam a escrita, produzirem texto, um caos. Eles alegam não ter nada pra dizer, quando se insistia eles faziam umas três linhas e pronto, isso aqueles que sabem ler, porque os que não sabem, alteram totalmente o comportamento, alguns ficam até agressivos, talvez pelo fato de sentirem-se inferiores aos demais.

Sendo assim, se o brincar é vital para o desenvolvimento do corpo e da mente o lúdico e o que há de mais interessante nele, é o próprio brincar. Na perspectiva de resgatar esse brincar fez-se necessário propor produções diferentes, que levassem a perceber que produzir nada mais é que abstrair do imaginário, fantasias e emoções. Então levamos uma mala gigante que comportava vários objetos como: bonecas, pentes, sabonete, fotos, roupas, chaves, perfumes, caderno lápis entre outros objetos necessário para que a produção acontecesse. Eles ficarão todos curiosos queriam saber o que iríamos fazer com aquela mala.

Em seguida explicamos como seria nossa produção, iniciáramos e eles continuavam na medida em que íamos retirando um objeto da caixa. Foi engraçada e divertida porque saiu cada produção, de poucas linhas, mas criativa, foi então que explicamos que produzir nada mais é que inventar, imaginar.

Na escola proporcionou oportunidade de vivenciar momentos marcantes e interessantes, ganhei muita credibilidade pelo compromisso, não só da professora e direção da escola. Acabamos envolvendo-se com alunos de outras séries e com outros professores, porque lá vivíamos os jogos escolares, e usamos da criatividade que tínhamos para organizar a sua abertura, desde o quadro livre, até o desfile. E para que isso acontecesse foi necessário trabalharmos com vários alunos de series diferentes.

Participamos de reuniões com professores, e fomos convocadas diversas vezes para tomar decisões importantes, confessos que ficamos muito lisonjeadas com tal atitude por parte da direção. Mas isso se deve a um trabalho não resumido de 20 dias de estágio, mais a todas as tardes e noites, porque estive muito envolvida com tudo que estava relacionada à escola. Foram momentos merecedores de muitos elogios e agradecimentos e ficamos muito gratas por isso. No final do estágio partiu um convite assumir a turma do 5º ano nas quintas-feiras, já que a professora precisa se ausentar.

Quanto à aplicação do lúdico no processo de ensino e aprendizagem confesso que parte dos objetivos foram alcançados, mas outros está longe da realidade de muitas escola publica, ainda é aconselhado que este trabalho com o lúdico seja iniciado nas séries iniciais, mesmo que seja de forma mesclada, para que seja dado aos educando a oportunidade adquirir novos conhecimentos e para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa, cabendo a nós educadores estabelecer metodologias e condições favoráveis para que cheguem às series mais avançadas com uma nova concepção de aprender brincando e que não prefira as ruas porque lá é diferente do que as escolas porque as aulas são bestas e cansativas.

Agradecemos a professora da turma que optou por permanecer a todo o momento na sala assistindo as aulas, onde se fez necessário estar segura do que estávamos passando para os alunos, mas a quem foi firmada uma parceria, e confesso que foi fundamental no andamento do projeto, trocamos muitas experiências das quais utilizaremos para o resto de nossas vidas.

Aos alunos o agradecimento pela aceitação, pela disponibilidade e o respeito. Confesso que no inicio tomaram muitas horas de sono, a procura de novas estratégias de ensino, mas que foi muito gratificante porque daí surgiu muitos conhecimentos. Finalizo agradecendo pela festa de despedida que realizaram, que apesar de serem crianças oriundas em sua maioria de

famílias pobres fizeram uma festa de gente grande. E deixando esta citação de Maluf (2003, p. 28) para refletir:

Minha aproximação com a realidade do brincar nas escolas levou-me a perceber a inexistência de espaço para o desenvolvimento cultural dos alunos. Esse resultado, apesar de apontar sua direção das ações dos professores, não deve atribuir-lhe culpabilidade. Ao contrário, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional do professor que não contempla informações nem vivências a respeito do brincar e do desenvolvimento infantil em uma perspectiva social, afetiva, cultural histórica e criativa.

Neste sentido, devemos encarar os fatos como se não houvesse culpada, sempre a procura de saídas para o desenvolvimento global da educação. Para que a educação se concretize na auto-realização de professores e alunos, podendo os professores mudar suas concepções de conhecimento buscando novas maneiras de educar pessoas em todas as dimensões, desde o concreto a o que há de mais abstrato fazendo uma mistura de corpo, mente, social, psicológico entre outras formas de se comunicar, preparando-se para atuar na vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como podemos perceber, há muito tempo o lúdico vem sendo abordado por diversos teórico, alguns que citamos em nossos relatos como base de fundamentação, concordando que as atividades que envolvem ludicidade auxiliam positivamente na busca de uma aprendizagem significativa e prazerosa. Isso porque oferece ao educando a oportunidade de explorar o imaginário, fantasia, aprender a linguagem e solucionar problemas.

Essas teorias auxiliam ao educando a não repetir receitas ensinadas e aprendidas, sendo incapazes de pensar. Ajudam os mesmos a refletir e opinar sobre o objeto estudado, contribuindo para o saber global e harmônico da criança, ensina-a a conhecer e compreender o mundo que a cerca ajudando a contribuir também para a construção da sua identidade.

Uma identidade que passa por muitas transformações, e é preciso compreender cada passo e necessidade dos educando para que os mesmos desenvolvam-se harmoniosamente na busca de um conhecimento significativo. Para isso é necessário nos adequar a realidade de cada um. No entanto Froebel com sua contribuição ao trabalho pedagógico nos deixa compreender que a cultura lúdica pode ser definida como um conjunto de várias interações.

Segundo Froebel (apud KISHIMOTO 2002) essas interações valorizam sua liberdade institui uma pedagogia de representações simbólica, entendendo que o educar deve estar sempre em sua totalidade objetivando ampliar sua linguagem refletindo e compreendendo cada vez melhor a si, e o mundo que a cerca. E esse modelo de educar é que proporciona ao educando o desenvolvimento através da experiência como novo.

O novo é aquilo que você consegue investigar e compreender o produto desta investigação. Isso porque, esses conceitos incorporam a consciência do educando e contribui para o desenvolvimento cognitivo do mesmo, surgindo oportunidades diversas para que novas aprendizagens aconteçam. E essas discussões nos leve a refletir que modelos devem ser trabalhados com nossos educandos para que eles entendam o mundo dos significados e expresse-os através da ludicidade.

No entanto, devemos refletir criticamente sobre o trabalho que estamos desenvolvendo dentro da escola, sempre buscando o aprender e ensinar que é centrada numa ação pedagógica do diálogo. Mas será que essas ações acontecem na prática? Ou falamos apenas porque é interessante? São reflexões que deveremos fazer constantemente para que o lúdico não apareça na escola de forma ofuscada e para que a evasão não aconteça por aulas repetitivas, cansativas, enfadonhas sem nenhum espírito aberto para o lúdico.

E nisso torna-se notório que não é mais possível ignorarmos a importância do lúdico na escola, mesmo que essa visão do novo modelo de educar não tenha ainda ganhado muita credibilidade diante dos pais por declararem que matriculam seus filhos é para aprender a ler e a escrever e não brincar. Os pais precisam compreender que nada acontece no desenvolvimento de uma criança que não passe pelo processo lúdico e essas atividades demonstram que a aprendizagem não ocorre apenas com a utilização de livros didáticos, mas com atividades prazerosas que auxiliamos educandos na construção do conhecimento.

Esse novo modelo de educar é uma contribuição para a melhoria da qualidade da educação, uma vez realizada de forma planejada e intencional auxilia o educando na busca de novos conhecimentos.

Neste sentido, o paradigma da ludicidade necessita ser mais abordado e bastante insistido em sala de aula. Basta ser vinculado ao tipo de conteúdo e metodologia compatível com a idade e o ciclo educacional. Aos pais e educadores que dêem oportunidade aos indivíduos de viver e aprender de uma forma mais alegre, divertida e participativa. Só assim poderemos evitar que ocorram as inúmeras evasões escolares.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.
- AMARAL, M. N. C. P. Dewey: jogo e filosofia da experiência democrática. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002. p. 79-107.
- ANDRADE, E. B. F. A busca do reencantamento do professor. In: ANGOTII, M. (Org.). **Educação infantil: para que, para quem e por quê?** Campinas: Editora Aline, 2006.163-174.
- ANGOTII, M. Educação infantil: para que, para quem e por quê. In: _____ (Org.). **Educação infantil: para que, para quem e por quê**. Campinas: Editora Alínea, 2006. p. 15-32.
- CORSINO, P. As crianças de seis anos e as áreas do conhecimento. In: BEAUCHAMP, J; PAGEL, S. D; NASCIMENTO, A. R. (Org.). **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006. p. 57-67.
- DOHME, V. **Atividades lúdicas na educação**. 3. Ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- KISHIMOTO, T. M. Frobel e a concepção do jogo infantil. In: _____ (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002. 57-78.
- MALUF, A. C. M. Brincar. In: _____ (Org.). **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003. P. 17-39.
- MATOS, K. S. L. de, VIEIRA, S. L. Pesquisa educacional: o prazer de conhecer. Fortaleza: Edições Democráticas Rocha, 2001
- MELLO, S. A. A escola de Vygotsky. In: CARRARA, Kester (Org.). **Introdução á psicologia da educação: seis abordagens**. São Paulo: Avercamp, 2004, p. 135-154.
- SABINI, M. A. C, LUCENA, R. F. de. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil**. Campinas, SP: Papirus, 2004, p. 40.

Anexos

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

ANEXO-A Questionário do professor

Escola: _____

Professor: _____

Formação: _____

Tempo que trabalha com a educação: _____

1. A educação lúdica é tida como uma metodologia inovadora de uma prática atuante. Na sua concepção como você ver essa prática?

2. Você costuma utilizar-se da ludicidade nas suas aulas? Como?

3. Quais foram as conquistas obtidas em sala após a prática lúdica?

4. Para você quais instrumentos se encaixam na prática lúdica?

5. Na escola, quais são os suportes metodológicos que você recebe para colocar esta prática em ação?

6. O lúdico é uma prática “diferente” do que estamos acostumados a praticar.
Como os pais encaram este novo modelo de educar?

7. Recebemos contribuições de vários teóricos para colocar essa prática em ação.
Quais deles você utiliza-se como base de fundamentação?

8. Froebel é tido como criador da educação infantil. Ele afirma que as brincadeiras
mesmo sendo monitoradas elas proporcionam aprendizado. Dê o seu ponto de
vista sobre esta afirmação?

9. A instituição onde trabalha disponibiliza de local adequado para as atividades
lúdicas? Como é feito o planejamento dessas aulas?

ANEXO-B Questionário do aluno

Escola: _____

Nome: _____

Idade: _____

Ano: _____

Já repetiu de ano? () sim () não

1. Em sua opinião é possível aprender brincando?

() sim () não () às vezes

Por quê?

() é prazeroso () não tem utilidade

() é satisfatório () não aprende

() é cansativo () é divertido

2. Que tipo de atividade você gostaria que sua professora trouxesse para as aulas?

() jogos () rodas de conversas

() brincadeiras () gincanas

() músicas () aulas expositivas

3. Você costuma brincar de quê nas horas de recreação?

() bola

() brinquedos didáticos

() jogos

() pega-pega

4. Como são suas aulas no dia-a-dia?

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

- atraentes prazerosas
 enfadonhas divertidas
 diferentes cansativas

5. As brincadeiras proporcionadas por sua professora são?

- jogos didáticos cineminhas
 gincanas danças
 fantoches estudo de campo

6. O lúdico traz atividades diferenciadas, sendo assim das relacionadas abaixo, quais as que você gosta mais?

- dança brinquedos didáticos
 teatro exposição de vídeos
 gincanas músicas

7. Quais brincadeiras você costuma brincar dentro e fora da escola?

- jogos danças
 mata-mata pula corda
 amarelinha rouba bandeira