

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE

CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

LÚDICO: UM MECANISMO PARA MELHORAR A EDUCAÇÃO INFANTIL

KARLA KAIRONE LEANDRO SILVA

DEZEMBRO - 2010

KARLA KAIRONE LEANDRO SILVA

LÚDICO: UM MECANISMO PARA MELHORAR A EDUCAÇÃO INFANTIL.

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

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

CAJAZEIRAS - PB
DEZEMBRO- 2010



S5861 Silva, Karla Kairone Leandro.
Lúdico: um mecanismo para melhorar a educação infantil /
Karla Kairone Leandro Silva.- Cajazeiras, 2010.
47f.

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

1. Lúdico. 2. Atividades lúdicas. 3. Jogos e
brincadeiras - processo educativo. 4. Aprendizagem através
de jogos. I. Sousa, Débia Suênia da Silva. II. Universidade
Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de
Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

A

Meu pai José Leandro Sobrinho, que hoje esta com o Senhor em sua nova morada. Obrigado pai por ter insistido em meus estudos, em lutar por seus filhos. Sei que não estás mais conosco, mas tenho a plena certeza que esta feliz com o meu processo e com a conclusão do curso.

AGRADECIMENTOS

A meu esposo e meus filhos, por terem sido compreensíveis nos momentos em que precisei me ausentar para a construção deste trabalho.

Aos meus familiares, que direto u indiretamente contribuíram para a concretização desta etapa importante na minha vida.

A professora Débia Suênia, orientadora, que com sua simplicidade e sabedoria me fez enxergar que eu seria capaz de concluir este trabalho. Obrigado por seu apoio, dedicação e confiança.

A professora Célia Regina, pela revisão gramatical do trabalho monográfico.

**“A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade,
auto-expressão e participação social às crianças”.**

Froebel

UNIVERSIDADE FEDERAL
DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
BIBLIOTECA SETORIAL
CAMPUS III

RESUMO

O lúdico tem como objetividade proporcionar aos educandos uma aprendizagem prazerosa, que dê condições aos alunos a oportunidade de ampliar os seus conhecimentos através de brincadeiras, jogos, dinâmicas, ou seja, um momento descontraído que possibilitem estar em contato direto com o conhecimento. Este estudo tem o intuito de colocar em discussão o lúdico no processo educativo dos educandos. Tratando-se de uma pesquisa de caráter qualitativo, posta em prática na instituição escolar Vitória Bezerra, com a turma do terceiro ano do ensino Fundamental. Os dados foram coletados por meio de observações, entrevistas e fontes narrativas que deram todo um aparato de fundamentação para a construção deste trabalho sobre a influência do lúdico no processo educativo dos educandos. Para dar início ao estágio foi realizada uma aula teste, onde se possibilitou conhecer o cotidiano escolar, como os educandos interagem uns com os outros, também conhecer o nível do aprendizado dos educandos, para que assim fossem planejadas as atividades do estágio supervisionado. Os resultados deixam claro que o lúdico é de suma importância nas atividades realizadas em sala de aula. Desta forma, contribuindo para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem de cada discente. Conclui-se, que a educação deve estar aliada com mecanismos que proporcione aos educandos uma aprendizagem eficaz e ao mesmo tempo seja dinâmica e prazerosa, para tanto, o lúdico oferece este suporte que os alunos precisam no momento de aquisição da aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Processo Educativo. Aprendizagem.

ABSTRACT

The play aims to give students an enjoyable learning, conditions that give students the opportunity to expand their knowledge through play, games, group dynamics, is, enabling a relaxed moment be in direct contact with knowledge. This study aims to put the play under discussion in the education process of students. Since this is a qualitative research study, implemented in education institutions Win Bezerra, with the class of third year of elementary school. Data were collected through observations, interviews and narrative sources that gave a whole apparatus of reasons to build this work on the influence of play in the education process of students. To initiate the stage was held a trial lesson, which helped understand the school routine, as the students interact with each other, also know the level of learning of students, so that planned activities were supervised practice. The results make clear that the play is of paramount importance in the activities in the classroom. Thus, contributing to the development of teaching and learning of each student. It follows that education must be coupled with mechanisms that will provide students an effective learning at the same time is a dynamic and enjoyable for both the leisure offer this support that students need at the time of acquisition of knowledge

Key words: Recreation. Education. Process. Learning.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 01 - Flanelógrafo da história dos Três Porquinhos -----	31
Imagem 02 - Cartaz construído com a classificação das imagens encontrada na Zona Rural. -----	32
Imagem 03 - Atividade com tampas de garrafas -----	34

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO -----	09
1. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO -----	11
1.1. Tipo de pesquisa-----	12
1.2. Local e sujeito da pesquisa-----	12
1.3. Instrumentos para coletas de dados-----	12
1.4. Abordagem da pesquisa-----	14
2. LÚDICO: UM MECANISMO PARA MELHORAR A EDUCAÇÃO -----	15
2.1. Conceituando o Lúdico -----	16
2.2 O Lúdico como instrumento de aprendizagem -----	16
2.3. O Lúdico no Processo educativo dos educandos -----	19
3- REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DO LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR DOS EDUCANDOS. -----	24
3.1 Entendimentos dos educandos sobre o lúdico em seu processo de ensino-----	25
3.2 Brincando também se aprende. -----	26
4- ESTÁGIO SUPERVISIONADO: UMA REFLEXÃO A CERCA DO QUE FOI VIVÊNCIADO NA SALA AULA -----	23
4.1 Compreensões sobre a vivência no Estágio Supervisionado-----	30
4.2 Metodologias desenvolvidas em sala de aula. -----	30
4.3 Disciplinas trabalhadas em sala de aula. -----	34
4.4 Reflexões sobre o período do estágio supervisionado. -----	38
CONCLUSÃO -----	40

REFERÊNCIAS ----- 43

ANEXOS ----- 45

INTRODUÇÃO

Sabe-se que a ludicidade é uma atividade relevante não só no cotidiano escolar, mas na vida como um todo. Tomando por base esse pressuposto a temática apresentada nessa pesquisa versa sobre o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.

Entende-se, portanto, que cabe ao educador desenvolver estratégias pedagógicas que despertem no aluno o gosto pelo aprendizado, sem que torne um ato obrigatório, mas prazeroso. A ludicidade se configura como um recurso que viabiliza maior dinamismo ao processo de aquisição do conhecimento de nossos alunos.

O interesse pela pesquisa deve-se ao fato que o lúdico é uma atividade que possibilita ao aluno maior oportunidade de relacionar os conteúdos estudados as situações vividas em seu cotidiano. Esse é um recurso que favorece ao aluno relaborar e interpretar as atividades de leitura e escrita, tecendo assim um leque de conhecimento por meio do conjunto das disciplinas escolares.

Esta temática possui relevância no sentido de proporcionar uma análise acerca da compreensão dos alunos sobre a ludicidade na sala de aula e a possibilidade de ser este recurso um fator que facilite a aprendizagem em sala de aula.

É importante questionar, como os recursos lúdicos estão sendo trabalhados em sala de aula e qual a visão dos alunos sobre o trabalho envolvendo os conteúdos estudados e a ludicidade.

Esse trabalho consiste na importância de trazer uma aprendizagem ímpar, um trabalho investigativo nessa área de pesquisa. Ao ser exposto na universidade será um recurso a mais para todos aqueles que desejam pesquisar sobre a temática.

Em relação à forma de organização o trabalho é estruturado por capítulos, seguidos de referências, conclusão e anexos.

No capítulo I, apresenta-se à metodologia que caracteriza: o tipo de pesquisa, os instrumentos de coleta de dados usado na pesquisa e como os dados foram analisados.

O capítulo II, intitulado “Conceituando a ludicidade”, enfoca o conceito de lúdico, tentando demonstrar sucintamente como se expressa esse conceito no meio educacional. É o momento de estabelecer uma ponte entre a ludicidade e o contexto escolar, o ensino a aprendizagem e o educando. O lúdico como processo, como instrumento de aprendizagem, enfatiza que o lúdico é mediador entre a aprendizagem e os educandos através de subsídios como brincadeiras, jogos e dinâmica. E por fim, O

Lúdico no Processo Educativo dos Educandos, apontando o lúdico como um facilitador da aprendizagem dos alunos, pois cada educando já trás com ele o sentido do brincar da sua infância, demonstrando que com uma educação lúdica os discentes aprendem com mais rapidez e eficácia.

O capítulo III trás o entendimento dos educandos acerca do lúdico em seu processo de ensino e aprendizagem escolar.

O IV capítulo faz referência ao momento do estágio supervisionado e concepções a respeito desse momento, como também serão abordadas as atividades e disciplinas desenvolvidas no decorrer do estágio.

Ao término do trabalho apresenta-se a “conclusão”, onde se busca estabelecer considerações sobre a realização do trabalho e a experiência de estágio.

Esse trabalho monográfico contribuirá de forma grandiosa para nossa prática docente, trazendo a experiência, o contato em sala de aula com os alunos e a realização dessa pesquisa que requereu esforço e dedicação.

CAPÍTULO I

1. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esse capítulo aborda os procedimentos adotados para a coleta de dados do referido estudo. Os sujeitos pesquisados e o local onde foi efetuada a pesquisa. Uma forma de apresentar a caracterização dessa pesquisa no tocante ao tipo de investigação, os envolvidos e como foi realizada a análise e coleta dos dados.

Esse capítulo quer identificar o procedimento metodológico aplicado nesta monografia para que todos que a lerem possam estar conscientes do que se trata.

1.1. Tipo de pesquisa

Esta pesquisa tem como tema o lúdico no processo de ensino aprendizagem, trata-se de uma pesquisa de campo com abordagem qualitativa. Assim,

^ discussão sobre a dicotomia entre qualidade e quantidade na pesquisa, tem sido um dos assuntos frequentes em pauta no campo das ciências humanas. Deve-se afirmar que a pesquisa qualitativa procura descrever o teor dos dados sem supervalorizar a quantidade. (MATOS, 2002 p.34).

Sendo este um estudo de caráter qualitativo, tem o intuito de compreender o entendimento dos educandos sobre o lúdico em seu cotidiano escolar.

1.2. Local e sujeito da pesquisa

A pesquisa se realizou na E.M.E.I.F. Vitória Bezerra, localizada na cidade de Cajazeiras - PB. Os sujeitos pesquisados foram 07 alunos do 4º ano do ensino fundamental da referida escola.

1.3. Instrumentos para coletas de dados

Para realizar a pesquisa, inicialmente, foram utilizados como instrumentos de coletas de dados: a observação e a entrevista estruturada.

A observação se deu no sentido de analisar o comportamento da turma e registrar os aspectos mais pertinentes a pesquisa. Em relação a escolha deste método é preciso salientar que:

^ observação é uma técnica muito utilizada, principalmente porque pode ser associada a outros procedimentos, por exemplo, a entrevista. Para ser considerada eficaz para a pesquisa científica, temos de observar, compreender o que é essencial e fazer o registro. (MATOS, 2002, p.58).

No período compreendido entre 29 a 30 de abril e 01 de maio, foram realizados na instituição escolar M.E.I.E.F. Vitória Bezerra, uma entrevista com os discentes, para

que fosse realizado um levantamento de dados decorrentes ao cotidiano escolar com o intuito de se objetivar as dificuldades encontradas pelos agentes pesquisados.

A observação possibilitou-me perceber aspectos que necessita de maior atenção. O roteiro da mesma foi elaborado a partir de itens que contemplou a estrutura da escola, materiais disponíveis para o trabalho lúdico, metodologia usada em sala de aula e a reação dos alunos mediante as aulas e o conteúdo veiculado.

Este momento possibilitou estar em contato direto com o cotidiano escolar, pois este feito serviu para a elaboração de uma aula teste, portanto, serão enfatizados os pontos de dificuldades encontradas pelo mesmo.

Quanto à entrevista se estrutura por 6 questões norteadoras estruturadas de acordo com o tema pesquisado. As respostas foram registradas com o auxílio de um aparelho MP4. Antes da entrevista houve uma conversa introdutória para que os educandos não se sentissem constrangidos. Ao longo da entrevista tentou-se colher o máximo de respostas sobre o entendimento dos entrevistados acerca do lúdico.

A escolha pela entrevista estruturada orientada se deu por que: “A entrevista estruturada ou orientada é uma relação de perguntas, aplicada igualmente a todos os entrevistados, o que permite depois realizarmos uma análise qualitativa”. (MATOS, 2002, p.62).

Também se utilizou como fonte de coleta de dados um portfólio, este constituído pelos planos de aula e as atividades desenvolvidas durante o estágio, já o diário de campo foi usado para registrar a vivência dos mesmos, no decorrer do estágio supervisionado.

As atividades foram organizadas através de um portfólio, pois o mesmo possibilita o fácil acesso do que iria ser trabalhado no dia determinado, assim, o portfólio é uma maneira extremamente valiosa, deixando em evidência os seus objetivos e metas a serem cumpridas pelo educador. Pois segundo Hypólito (1999 p.01) “O portfólio deverá ser uma compilação de documentos, instrumentos, dados, etc. que um professor escolhe na sua atividade de ensino, arquiva e usa para avaliar a qualidade de seu trabalho”.

Desta forma, fica claro que o portfólio é um arquivo de caráter selecionado, para facilitar manuseio das atividades nele contido.

Usou-se também como instrumento de pesquisa o diário de campo, no qual foi narrado diariamente sobre o ocorrido em sala durante o período do estágio. Para que ao

final o mesmo possa servir como mecanismo avaliativo das práticas realizadas. Santos (2007 p.14) sustenta que:

[...] a narração pode ser considerada como uma reconstituição do passado a partir do presente. As falas correspondem ao acesso da consciência da pessoa. Neste processo de reflexão, a narração como procedimento de pesquisa serve, ao mesmo tempo, como alternativa de formação, pois permite desvendar os mistérios do próprio sujeito que, muitas vezes, não tinha sido estimulado a expressar organizadamente esses pensamentos.

Com o processo das narrativas podemos retratar inúmeros fatos que ocorrem em nosso cotidiano como seres que construímos saberes, para tanto recorremos a este meios para abordarmos algo que é do nosso interesse e que precisa passar por uma reflexão sobre os nossos atos. Desta forma, o método da narrativa serviu como pressuposto teórico que possibilitou a construção deste trabalho, enriquecendo – o com seus comentários.

1.4. Abordagem da pesquisa

Essa pesquisa se caracteriza como qualitativa, por se preocupar com a qualidade dos dados, que foram analisados através da análise de conteúdo, que “[...] uma técnica muito ligada à pesquisa quantitativa, em documentos, buscando freqüências de temas que definam o caráter do discurso, a identificação e a construção de modelos”. (MATOS, 2002, p.66).

CAPÍTULO II

2. LÚDICO: UM MECANISMO PARA MELHORAR A EDUCAÇÃO

Neste capítulo é conceituado o lúdico e as questões da ludicidade no cotidiano dos educandos, priorizando os critérios relativos do lúdico para o aprendizado dos alunos, os recursos utilizados nas aulas, as brincadeiras e jogos desenvolvidos e a importância dos mesmos às aulas.

2.1. Conceituando o lúdico

Este capítulo versa sobre a concepção dos alunos sobre o processo lúdico, associado ao ensino - aprendizagem, baseando-se nos estudos de Mendes (2004), Brasil (2006), Manhães (2007), Barros (2008), Rosa (1998), entre outros.

A educação lúdica é um processo complexo no qual, encontramos diferentes vertentes, transformando situações em um caso singular, fazendo com que questione sobre o real do lúdico, mas será que realmente sabemos o que significa o lúdico? O lúdico está baseado na valorização da criatividade, permitindo que a criança produza o seu conhecimento decorrente de cada brincadeira, proporcionando um melhor aprendizado.

Em busca de um conceito para a palavra ludicidade, percebemos que esta é uma palavra polissêmica e que possui uma grande multifuncionalidade conceitual:

O lúdico tem sua origem na palavra latina 'ludus' que quer dizer "jogo". Se achasse confinado a sua, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, brincar ao movimento espontâneo. Uma aula com característica lúdica não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e dos educandos. (ALMEIDA, 2008, p.01).

O que caracteriza o lúdico são as ações adotadas por alunos e professores em sala de aula. A ludicidade é uma questão de atitude e de postura; ela, por si só não promove a aprendizagem, mas um recurso que proporciona melhorias na qualidade do ensino.

2.2 O Lúdico como instrumento de aprendizagem

Para que de fato haja uma educação alicerçada no lúdico é fundamental a utilização de brincadeiras e jogos, que proporcione um desenvolvimento integral de cada criança e possibilitem que os educandos aprendam a partir destas atividades. No dizer de Mendes (2004, p.06) "O lúdico é significativo para que a criança possa conhecer compreender e construir seus conhecimentos".

O aluno deve sentir interesse em aprender, ele deve ser convidado a isso. Cada vez mais nos convencemos que já não é possível transmitir conhecimento aos alunos de

forma tradicional. Nesse sentido, o lúdico aparece como um recurso para subsidiar a melhor aprendizagem dos alunos na sala de aula. Como afirma Almeida, (1974, p.60).

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transforma o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso.

Pode-se inferir então que com ajuda da ludicidade a maneira de veiculação dos conteúdos em sala de aula se torna melhor. Os alunos aprendem melhor aquilo que lhes causa interesse e chama a atenção. A metodologia empregada na sala de aula influencia na maneira como os alunos se relaciona com as disciplinas curriculares da escolar.

O lúdico propicia a interação dos grupos como um todo. Através das dinâmicas, dos jogos e das brincadeiras os alunos pode se relacionar melhor. Isso se dar pelo fato de que para realizar os trabalhos a turma precisa ser dividida em grupos ou subgrupos (duplo):

As dinâmicas propostas pela ludicidade aconselham a dividir as turmas em grupos ou duplas na execução das tarefas, pois os grupos ou duplas obterão maior rendimento num processo de construção de conhecimento em cooperação. (COLLELO 2008, p.10).

A construção entre alunos é medida por meio de dinâmicas, jogos ou brincadeira se todos eles são propostas interdisciplinares divulgadas pelo lúdico.

O lúdico em sala de aula é um aspecto inovador proposto pelo escolanovismo, esse método pressupõe o dinamismo e a criatividade como elementos construtores de um ensino – aprendizagem ativa. Nas palavras de Almeida (2008, p.01). “Na atividade lúdica o que importa não é apenas o produto da atividade, mas o que dela resulta”. A própria prática das atividades lúdicas é fundamentada no aprendizado de cada criança, significando a conquista de autonomia e a ampliação de novos horizontes. A ludicidade deve ser antes de tudo um estímulo para o entendimento que estudar e brincar estão relacionados. Como afirma Almeida:

[...] se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer. E isso que procuramos fazer em nossa prática pedagógica, dando ênfase à formação lúdica: ensinar e sensibilizar o professor aprendiz para que através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem no sujeito - aprender o gosto e a curiosidade pelo conhecimento. (ALMEIDA, 2008, p.03).

O lúdico quando bem praticado, no processo de ensino/aprendizagem pode despertar no aluno o gosto pelo saber. O lúdico está expresso em brincadeiras, jogos, dinâmicas ou qualquer curiosidade pelo que está sendo estudado em sala de aula.

Já não mais se admite uma aprendizagem pautada em moldes tradicionais. O contexto educacional contemporâneo exige inovações metodológicas que desafiem o aluno a aprender. Esse aprendizado deve ser significativo e levar em conta os saberes de cada aluno. Deve também atentar para a heterogeneidade dos níveis de desenvolvimento cognitivo de cada aluno em particular. Nesse sentido, o lúdico servirá para reforçar o aprendizado daqueles que possam ter dificuldades na aprendizagem.

A função do lúdico pode ser assim entendida como prática humanizadora da escola, proporcionando um diálogo entre alunos e educadores de maneira que cada aula se torne um avanço na aprendizagem dos alunos, que a cada dia queiram voltar à escolar com o propósito de estar sempre estudando de forma lúdica. É necessário incorporar o lúdico no aprendizado escolar considerando seus benefícios para os alunos. “O brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento aprendizagem”. (ROSA, 1998, p.35).

É importante ressaltar que o lúdico não é algo feito aleatoriamente, ele é antes de tudo, algo intencional, com objetos e metas a seguir. O que se pretende é melhorar a relação dos alunos com os conteúdos ministrados em sala de aula. O que o lúdico demanda que as tarefas sejam propostas de forma planejada, eficientemente de acordo com o nível de desenvolvimento cognitivo de cada aluno. Que a dinâmica na sala de aula possa propor o aprendizado de uma forma específica, criativa e interativa. Veja o que propõe Borba:

É importante ressaltar que a brincadeira não é algo já dado na vida do ser humano, ou seja, aprende-se a brincar desde cedo, nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura. A brincadeira requer aprendizado de uma forma específica de comunicação que estabelece e controla esse universo simbólico e o espaço cultural interativo que em novos significados estão sendo compartilhados. (BORBA, 2006, p.36).

Desta forma, fica claro que brincadeira pode ser sinônimo de aprendizagem, pois a criança precisa fixar regras para obter sucesso nela. Em toda brincadeira lúdica há significados que devem ser assimilados pelas crianças. Isso demonstra o quanto a ludicidade traz consigo oportunidades de aprender e interagir em conjunto

2.3. O lúdico no processo educativo dos educandos

Ensinar ludicamente está atrelado a diversos fatores, como o cognitivo, o psicológico dos educandos. Para tanto, já se sabe que o lúdico está associado à vida da criança, pois ela traz consigo a ludicidade desde a sua infância, fazendo-se assim um ponto de positividade para que o educando venha a construir o seu saber sobre este elemento. Comenta Dallabona (2004, p.02) que “A criança brinca por que é uma necessidade básica, [...] a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar”.

As brincadeiras e os jogos estão presentes no cotidiano das crianças, são de suma importância, pois trazem aprendizados importantes para a sua vivência, mas o que vemos nos dias atuais é que estas brincadeiras estão sendo substituídas por coisas corriqueiras na vida do educando. A maioria das escolas por sua vez, não incentivam os educadores a utilizar este mecanismo para auxiliar na formação do saber de cada educando, dando uma aula mecanizada e tradicionalista.

Os educadores e educandos podem e devem usar e abusar das atividades lúdicas, pois estas proporcionam aos discentes, ora um momento de descontração e ora aguça a criatividade dos alunos, buscando assim as respostas para o que fora proposto.

As brincadeiras e os jogos estão intrinsecamente ligados ao lúdico como é de nosso conhecimento, por isso ele vem se destacando cada vez mais no cotidiano escolar. “[...] o tema do brincar, do brinquedo e da brincadeira tem sido largamente discutido nos meios educacionais, sobre tudo a respeito da importância desta atividade e desenvolvimento intelectual da criança”. (ROSA, 1998, p. 20).

A partir de uma atividade lúdica o educando poderá ter um aprendizado de qualidade, na hora das atividades eles podem suprir outra necessidade como, por exemplo, a timidez, pois a partir da brincadeira poderão interagir uns com os outros.

A sociedade de mudanças aceleradas em que vivemos, somos sempre levados a adquirir novas competências, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança. A utilização de brincadeiras e jogos no processo pedagógico faz despertar o gosto pela

vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Esta pesquisa tende mostrar o quanto o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças, torna-se evidente que os professores e futuros professores devem e precisam tomar consciência disso, saber ser professores atuantes, ter conhecimento de alguns conceitos, como o “lúdico” e a “brinquedoteca” e muitas outras questões sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

A educação, processo de desenvolvimento essencial ao ser humano, não é estática porque acompanha a evolução e, portanto, é dinâmica e adaptável a cada novo tempo que chega. Não obstante, são criados modelos de se educar que permanecem por determinado período – às vezes longo – nas famílias, escolas e organizações.

Há uma constante preocupação quanto à validade de cada modelo, a sua obsolescência ou tempo de vida útil, levando muitos estudiosos a compreender o momento em que vive a sua sociedade e as novas demandas educacionais.

Quando se trata da educação no âmbito da formação escolar, vêm-se constantes debates a respeito das formas mais adequadas para se promover as relações que permeiam o conhecimento. Percebe-se, cada vez melhor, a sutileza com que se processa a relação ensino-aprendizagem. Nomes consagrados do meio, a exemplo de Paulo Freire, revelam que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”.

Surgem, então, novos desafios para quem deseja construir métodos e estratégias educacionais de forma refinada, levando-se em conta a evolução pela qual trafega mestre e aluno. Esse movimento não ocorre com facilidade, ou seja, opera-se uma revolução.

Transformações desse porte causam o já conhecido caos, que só é descrito após a sua reorganização. Enquanto ele existe, pouco se percebe a respeito em virtude do furacão que se agita e dificulta a compreensão pelo tempo nele envolvido.

Ao focar esse tipo de desafio na vida escolar, devem-se levar em conta diversos aspectos colaboradores de alta motivação, tais como: considerar, enquanto avaliação preliminar, o ambiente em que se encontram os seus horários de estudo, idades e responsabilidades familiares e sociais, etc.

Observar o conhecimento prévio que cada aluno traz consigo as experiências. Releva o fato de que este conhecimento já adquirido facilita a aquisição de novo saber,

sem esquecer que deve haver o respeito para com a quantidade de novas informações a serem fornecidas diariamente.

No eixo da aprendizagem, encontram-se três elementos para adquirir o saber: qualidade, quantidade e tempo. Se há pouco tempo e opta-se pela qualidade, o resultado será baixa quantidade. Se a opção for pela quantidade, obter-se-á baixa qualidade. É uma escolha que deve ser feita mediante as condições existentes na programação escolar. Um bom planejamento deve prever essas condições para que possam gerar maiores êxitos.

Alguns métodos facilitam e devem ser levados em conta: dinâmica de grupos para sensibilizar os alunos, discussão e construção do saber com maior participação (ainda que se iniciem com raros alunos, tudo tem que ter o primeiro passo), elaboração criativa de apresentações sobre determinados conhecimentos (uso de recursos materiais e de idéias), recursos tecnológicos como projeções e aulas expositivas.

Estes mecanismos levam o corpo discente a um diferencial, que é estar trabalhando com um estimulador do conhecimento, a qual o lúdico tende a mediar o conhecimento até os alunos, para que assim haja uma educação de qualidade e eficaz.

vida e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem. Esta pesquisa tende mostrar o quanto o “lúdico” pode ser um instrumento indispensável na aprendizagem, no desenvolvimento e na vida das crianças, torna-se evidente que os professores e futuros professores devem e precisam tomar consciência disso, saber ser professores atuantes, ter conhecimento de alguns conceitos, como o “lúdico” e a “brinquedoteca” e muitas outras questões sobre a relação do brincar com a aprendizagem e o desenvolvimento da criança.

A educação, processo de desenvolvimento essencial ao ser humano, não é estática porque acompanha a evolução e, portanto, é dinâmica e adaptável a cada novo tempo que chega. Não obstante, são criados modelos de se educar que permanecem por determinado período – as vezes longo – nas famílias, escolas e organizações.

Há uma constante preocupação quanto à validade de cada modelo, a sua obsolescência ou tempo de vida útil, levando muitos estudiosos a compreender o momento em que vive a sua sociedade e as novas demandas educacionais.

Quando se trata da educação no âmbito da formação escolar, vêm-se constantes debates a respeito das formas mais adequadas para se promover as relações que permeiam o conhecimento. Percebe-se, cada vez melhor, a sutileza com que se processa a relação ensino-aprendizagem. Nomes consagrados do meio, a exemplo de Paulo Freire, revelam que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção”.

Surgem, então, novos desafios para quem deseja construir métodos e estratégias educacionais de forma refinada, levando-se em conta a evolução pela qual traveja mestre e aluno. Esse movimento não ocorre com facilidade, ou seja, opera-se uma revolução.

Transformações desse porte causam o já conhecido caos, que só é descrito após a sua reorganização. Enquanto ele existe, pouco se percebe a respeito em virtude do furacão que se agita e dificulta a compreensão pelo tempo nele envolvido.

Ao tocar esse tipo de desafio na vida escolar, devem-se levar em conta diversos aspectos colaboradores de alta motivação, tais como: considerar, enquanto avanço preliminar, o ambiente em que se encontram os seus horários de estudo, idades e responsabilidades familiares e sociais, etc.

Observar o conhecimento prévio que cada aluno traz consigo as experiências, relevar o fato de que este conhecimento já adquirido facilita a aquisição de novo saber.

sem esquecer que deve haver o respeito para com a quantidade de novas informações a serem fornecidas diariamente.

No eixo da aprendizagem, encontram-se três elementos para adquirir o saber: qualidade, quantidade e tempo. Se há pouco tempo e opta-se pela qualidade, o resultado será baixa quantidade. Se a opção for pela quantidade, obter-se-á baixa qualidade. É uma escolha que deve ser feita mediante as condições existentes na programação escolar. Um bom planejamento deve prever essas condições para que possam gerar maiores êxitos.

Alguns métodos facilitam e devem ser levados em conta: dinâmica de grupos para sensibilizar os alunos, discussão e construção do saber com maior participação (ainda que se iniciem com raros alunos, tudo tem que ter o primeiro passo), elaboração criativa de apresentações sobre determinados conhecimentos (uso de recursos materiais e de idéias), recursos tecnológicos como projeções e aulas expositivas.

Estes mecanismos levam o corpo discente a um diferencial, que é estar trabalhando com um estimulador do conhecimento, a qual o lúdico tende a mediar o conhecimento até os alunos, para que assim haja uma educação de qualidade e eficaz.

CAPÍTULO III

3. REFLEXÕES SOBRE O PROCESSO DO LÚDICO NO COTIDIANO ESCOLAR DOS EDUCANDOS.

Nesta parte do trabalho será apresentado o entendimento dos alunos entrevistados a cerca do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, no qual teve o intuito de conhecer o que os educandos tinham em mente sobre o lúdico no processo de ensino.

3.1 Entendimentos dos educandos sobre o lúdico em seu processo de ensino

Esta parte do trabalho tem como objetivo colocar em discussão e reflexão da entrevista realizada junto aos educandos do 3º ano do ensino Fundamental da instituição escolar Vitória Bezerra. Foram compiladas as informações coletadas do entendimento dos alunos no que concerne ao lúdico no seu processo de ensino e aprendizagem. Assim sendo, procurando ilustrar o entender com o depoimento dos mesmos acerca das questões das questões propostas.

Quando se trata da maneira como os conteúdos são ministrados em sala de aula, os educandos afirmam que são por meio de brincadeiras e jogos. “Tem jogos e brincadeiras e ela tem trabalhado em grupo”. (Aluna A, sexo Feminino, entrevista em 18/10/2009). A prática do trabalho em grupo ressalta que: “[...] o grupo é um lugar de exercício intelectual e de aprendizagem do pensamento reflexivo. É também um lugar de troca de informações [...]”. (FERRY, 1974 p.158).

Isso demonstra que o lúdico está presente na sala de aula, representada pelas brincadeiras. Assim, as brincadeiras contribuem para a aprendizagem por que: “Simplesmente brincar com as idéias conjectura sem aquele compromisso absoluto do conhecimento, formular hipóteses sobre o real a partir de suas próprias experiências, inventar, investigar, tentar descobrir algo novo”. (ROSA, 1998 p.67).

Assim o “brincar” facilita as trocas de experiências entre alunos, fazendo com que eles formulem pensamentos e construam conhecimentos. As brincadeiras proporcionam descontração e torna os conteúdos mais atraentes e fáceis de aprender.

Através das brincadeiras e dos jogos os educandos, criam sentimentos de responsabilidade, isso porque os jogos exigem normas e regras a ser cumpridas. A educação deve ser associada ao jogo para que os discentes possam aprender a partir da agilidade proposta por estes recursos.

Para tanto, o significado do jogo e das brincadeiras para os educandos representam um ato de descontração diversão, portanto “um momento de diversão”. (Aluno B, masculino, entrevista 18/10/2009). Nesse sentido, Porto (1998, p. 175) assevera que:

Um objeto qualquer é retirado do uso corrente para se tornar brinquedo. O sentido lhe é dado por aquele que brinca, enquanto brincadeira. Por exemplo, a criança transforma um cabo de vassoura em um cavalo e uma panela em um

tambor. O objeto foi, então, retirado do uso corrente e usado de forma imprevista para sua finalidade primeira.

Neste sentido, é possível afirmar que os educandos associam jogos e brincadeiras presentes na educação, não como algo educativo, mas diversão, evidenciando a importância da participação dos alunos na sala de aula como construção do conhecimento. O educando deve ser o centro das atenções e a aula deve ser organizada visando à aprendizagem interativa.

Os educandos também associam as brincadeiras e os jogos a coisas boas e legais. Deixando claro que gostam de estudar por meio destes momentos educacionais. “Todas as atividades propostas devem ser concretizadas ao longo das aulas relativas às disciplinas regulares. As exposições dos trabalhos realizados e por fim os jogos e brincadeiras contemplando os conceitos de especialidade e de temporalidade”. (COLLELO, 2005, p. 10).

Assim as atividades com recursos lúdicos devem ter intencionalidade e objetivos que traçam e desenvolvam nos educandos as noções espaciais e temporais.

3.2 Brincando também se aprende

É importante destacar que no ato do brincar, os alunos estão em processo de aprendizagem e assim fazendo-se efetivar o seu conhecimento adquirido. Neste sentido as brincadeiras trazem consigo inúmeras oportunidades para os alunos além de aprender se divertirem, dando a estes à oportunidade de aprender com uma motivação diversificada e ao mesmo tempo prazerosa.

Os educandos também observam o entender dos mesmos, sobre a relação das brincadeiras e jogos realizados em sala de aula. Afirmam que é “muito bom, por que nós se diverti”. (Aluno C, sexo masculino, entrevista 18/10/2009).

Os alunos entendem que o dinamismo em sala é uma forma de atrelar jogos e brincadeiras estando em conexão com os conteúdos estudados. Ou seja, deveria haver mais brincadeiras envolvidas com os conteúdos. Desta forma os alunos assim dizem: “[...] para ficar mais fácil o nosso aprendizado”. (Aluno I, sexo feminino, entrevista 18/10/2009).

Isso demonstra que os discentes compreendem que o recurso lúdico em sala de aula ajuda na hora da aquisição do conhecimento, pois estando em um momento que seja espontâneo, os alunos conseguiram absorver um aprendizado de qualidade.

As atividades decorrentes ao lúdico em sala é um momento divertido descontraído, pois significa que as atividades lúdicas possibilitam aos alunos relacionar e interpretar os conteúdos através dos jogos e das brincadeiras propostas. Para tanto, “a proposta é possibilitar ao aluno raciocinar e pensar tudo o que aprende, encontrando respostas para os por quês e soluções inteligentes para solucionar os problemas relativos a escola e a sua vida”. (ALMEIDA, 1974, p.83).

Jogos, brincadeiras e dinâmicas, o lúdico no geral vem para possibilitar o desenvolvimento do raciocínio lógico dos educandos. Cada situação problema propostas em sala de aula deve ser resolvida pelos alunos no sentido de construir saberes.

A maneira em que os conteúdos são ministrados é de suma importância, pois, o dinamismo contribui na hora do aprendizado, mas para que isso ocorra o educador deve observar o tipo de recreação ou jogo que irá atribuir para a aula, pois neste ponto didático a professora trabalha. “pula corda, bola, quebra – cabeça”. (Aluno B, sexo masculino, entrevista 18/10/2009). Esses fatores ou a própria respostas dos alunos aponta que o docente trás para sala de aula recursos que levam a ser configurados como lúdicos. Collelo salienta que: “A dinâmica das atividades em sala de aula, tal como é proposta pelo professor, longe de se configurar como um simples ‘desenhos estrutural’ da prática de ensino reflete as concepções docentes do processo de aprendizagem”. (2008, p.09).

A dinâmica assim como os jogos e as brincadeiras configura-se como elementos que caracteriza o lúdico em sala de aula. Estes podem oferecer melhores oportunidades de aprendizagem e fazem com que os alunos não se cansem de estudar.

Já em relação à concepção destes, a interação dos jogos e brincadeiras como parte integrante das aulas como algo educativo. Um dos educandos entrevistados não concorda que estes favorecem a aprendizagem, pois “[...] as brincadeiras atrapalham a nossa aprendizagem, aqui fora é bom e na sala não”. (Aluna E, sexo feminino, entrevista em 18/10/2009).

Para os educandos estes tipos de atividades (brincadeiras e jogos) só fazem parte da hora do recreio. Isso demonstra que eles não consideram jogos e brincadeiras como educativo e fazendo parte das aulas.

A educação, objetiva na construção do saber, mas sabe-se que não mais se admite a mera transmissão do saber, pois o lúdico vem subsidiar esta transmissão, como assimila Freire (1996, p.487): “Ensinar não é transmitir conhecimento, mais criar possibilidades para sua própria produção ou construção. Quando entro em uma sala de aula devo estar sendo um ser aberto a indagações, curiosidades e perguntas das aulas”.

Ensinar não é simplesmente transmitir saber, mas criar condições para que os educandos construam saberes. Cada educando tem o direito de ser considerado como ser pensante, crítico, e o educador deve primar pela melhor metodologia, para que os educandos tenham plenas condições de aprendizado. E a ludicidade é um dos caminhos para fazer isso acontecer de forma efetiva.

CAPÍTULO IV

4. ESTÁGIO SUPERVISIONADO: UMA REFLEXÃO A CERCA DO QUE FOI VIVÊNCIADO EM SALA AULA

Neste momento faz-se uma reflexão sobre a vivência no estágio supervisionado, expondo os resultados das atividades realizadas e trabalhadas em sala de aula, além disso, apresentaremos as concepções sobre o aprendizado como formada do curso de Pedagogia.

4.1 Compreensão sobre a vivência no Estágio Supervisionado em Docência

O estágio é o momento de aliarmos a teoria com a prática, fazendo um elo entre o percurso da vida acadêmica com a prática docente durante o estágio supervisionado. O método para ministrar as aulas foi o lúdico, visando dar um suporte na aprendizagem dos educandos. Para Schaffrath (2006, p.03) [...] “o estágio se coloca com eixo articulador entre teoria e prática, já que os elementos da prática são trazidos pelo estagiário e reelaborados nos cursos de formação docente [...]”.

Fica claro a necessidade de colocar em prática tudo o que foi estudado no decorrer do curso, fazendo uma ligação com os conteúdos a serem ministrados nas aulas do estágio.

O estágio tem uma grande importância na vida do discente-estagiário, pois para que efetivamente haja uma formação docente, o estagiário tem que passar por este momento, no qual o mesmo lhe proporcionará um conhecimento sobre o que acontece em uma sala de aula e sem contar, que é neste momento que o estagiário irá se construir como educador.

Para dar início ao estágio realizou-se uma aula teste para conhecer os educandos e conhecer o nível de aprendizado. As atividades foram desenvolvidas para atender a necessidade dos educandos. As experiências obtidas durante o estágio foram significativas, conseguimos colocar em prática quase tudo o que foi pensado e planejado. Houve momentos de tensão, mas nada que não pudesse ser reavaliado e repensando, de maneira a melhorar nossa prática como futuros educadores. Segundo Schaffrath (2006, p.03) “A vivência dos alunos estagiários nas escolas traz elementos da realidade para análise e reflexão”.

Para tanto, o que aconteceu no interior da sala de aula deixa pontos para ser refletidos e observados mais a fundo, cabendo a cada discente-estagiária permanecer vigilantes sobre a sua prática, para que os pontos negativos observados não venham a ser sua prática como um futuro educador.

4.2 Metodologias desenvolvidas em sala de aula

A estrutura das aulas foi planejada com a colaboração da professora orientadora do estágio, tomando-se por base os livros que os alunos dispõem em sala de aula. Nesse sentido, busco-se atrelar os jogos, brincadeiras, dinâmicas, desafios e material concreto para ministrar às aulas, buscando transformar este ambiente em algo mais prazeroso e convidativo, para que assim o processo de ensino e aprendizagem dos educandos se efetivasse com mais qualidade e eficácia. Nesse sentido, a partir da perspectiva que “um repertório de brincadeiras, cujos esquemas básicos de rotina são partilhados pelas crianças, compõe a cultura lúdica infantil, ou seja, o conjunto de experiências” [...]. (BORBA, 2006, p. 40) importantes e necessárias para a realização do processo de ensino e aprendizagem.

Assim, a ludicidade está presente em inúmeras brincadeiras, pondo a prova que ao estudar com estes artefatos a aprendizagem acontece com uma maior facilidade, pois os alunos já trazem isto em seu interior para o convívio escolar, cabendo ao professor adaptar e ampliar os conteúdos que estão em estudo.

As brincadeiras levadas para ministrar as aulas, foram pensadas e construídas de acordo com o tema que estava sendo visto em cada particularidade das disciplinas, com um jogo ou brincadeira diferente, pois desta forma os educandos além de estudar e brincavam, facilitando a aquisição dos conteúdos estudados. Assim como ressalva o Diário de campo, quando é afirmado que:

Realizamos em sala um bingo sobre divisão, construir uma cartela com números e com tampos de garrafas colamos as operações, que a cada chamada os educandos tinham que dizer o resultado e ver se tinha em sua cartela, o aluno que marcasse primeiro era o vencedor. Assim ajudando os alunos com a aquisição do conteúdo, desta forma proporcionando aos educandos uma atividade diferente que leva até eles o ensinamento eficaz sobre o assunto proposto. (06/09/10).

Desta forma, fica evidente que os jogos e as brincadeiras facilitam a compreensão e a fixação dos conteúdos que estão sendo estudados, com este jogo o objetivo foi de conhecer o nível em que os alunos estavam em relação com o assunto da divisão, os mesmos se mostraram confiantes e rápidos em suas respostas, deixando claro que sabiam o que estavam respondendo e poucos deram respostas erradas.

No desenvolvimento das aulas, foi planejado aliar os conteúdos estudados com a interdisciplinaridade, algumas atividades deram certo outras não. Deste modo as

brincadeiras ficavam mais ricas em conhecimento, pois estava sendo explorado o conhecimento prévio sobre a temática. Como assimila o Diário de Campo:

Através do flanelógrafo narrou-se a história dos três porquinhos para que fossem trabalhados os conteúdos de ciências sobre os tipos de moradias e em português substantivo próprios e comuns. Depois da história contada foi entregue uma síntese da mesma para que os mesmos classificassem os substantivos próprios e comuns que faziam-se presentes na história. (09/09/2010 p.13).

Esta atividade proporcionou ao educando uma aprendizagem lúdica, pois as histórias contadas com o recurso do flanelógrafo ajudam na percepção e na absorção do conhecimento. A história narrada foi a dos Três Porquinhos como pode ser visto abaixo, trabalhamos os tipos de moradias e os substantivos que era encontrado na história retratada pelos personagens.

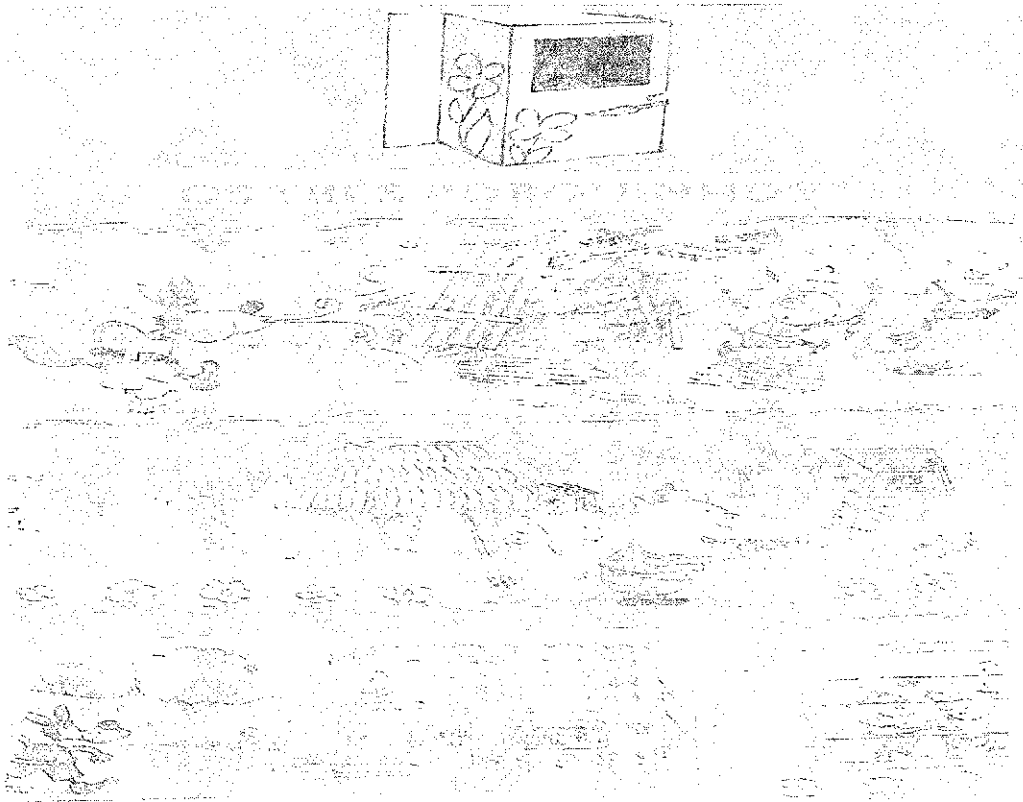


Imagem 01 - Flanelógrafo da história dos Três Porquinhos.

Fonte: Portfólio.

Estes conteúdos integrados uns com os outros proporciona ao educandos o poder de explanar o seu conhecimento sobre o que está em estudo no dado momento,

proporcionando aos mesmos a oportunidade de fazer indagações sobre os fatos, e socializar com a sua realidade vivida em sua cidade ou bairro.

Por intermédio da interdisciplinaridade, foram trabalhados os conteúdos de Português referentes a substantivos próprios e na Geografia exploramos o ambiente rural. O Diário de Campo salienta que “Construímos um cartaz com figuras que representam o ambiente rural e depois a este feito, foi proposto que os alunos fizessem à classificação do gênero do substantivo a partir de cada imagem que fora colada e visualizada pelos mesmos”. (13/09/2010).

A imagem abaixo retrata a atividade trabalhada no respectivo dia, para tanto, está atividade teve como eixo central fazer a classificação do grau do substantivo, em decorrência á imagens que retratassem o que eles compreendiam a cerca do que encontramos no meio rural.



Imagem 02 - Cartaz construído com a classificação das imagens encontrada na zona rural.

Fonte: Portfólio

Com esta atividade foi aguçado o conhecimento prévio de todos os alunos, em decorrência ao que existia no ambiente rural, escolhiam uma figura e colava no cartaz, para que fosse feito à classificação do gênero dos substantivos em feminino ou masculino. Desta forma, os alunos estavam em um momento prazeroso de uma aula descontraída e ao mesmo tempo estando construindo o seu saber a cerca dos assuntos que estava em discussão.

Estas atividades demonstraram que podemos trabalhar os conteúdos integrados, pois há meios de se subsidiar uma aula deixando-a mais convidativa e prazerosa para os alunos.

4.3 Disciplinas trabalhadas em sala de aula

Na área de conhecimento trabalhou-se: Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Geografia, História, Ed. Artística, Ed. Física. Nas aulas foram usadas atividades atreladas a jogos dinâmicas, brincadeiras, recortes, colagens, cartazes, maquetes, teatro e gincanas.

As disciplinas foram trabalhadas na maioria com os livros que os alunos dispõem, mas sempre se buscou enriquecer as atividades com outras fontes, para cada aula um jogo ou algo novo, para que os alunos aprendessem brincando, pois uma aprendizagem de forma lúdica se torna mais eficaz e o aluno aprende com mais rapidez e qualidade.

Na disciplina de Língua Portuguesa trabalhou-se: leitura com interpretação de textos, a acentuação, grau do substantivo, substantivos comuns e próprios e a ortografia.

Para trabalhar os tipos de acento foi proposta uma brincadeira, onde os alunos sentavam-se no chão em círculo e ao passar a caixa uma música estava sendo tocada, mas quando parasse o aluno que estivesse com a caixa na mão iria abri-la e retirar uma ficha, que continha um tipo de acento, a qual tinha que dizer o tipo do acento e escrever uma palavra em que o acento estivesse empregado corretamente.

Já para trabalhar os substantivos planejaram-se diversas brincadeiras como, por exemplo, a da garrafa, assim com ressalta o Portfólio,

Com a brincadeira da garrafa, aguçamos o conhecimento dos alunos sobre o grau do substantivo, para tanto a turma sentou-se no chão em círculo e ao centro da roda foi colocada uma garrafa, que ao ser girada determinaria quem faria as perguntas e quem iria dar as respostas, que estavam dentro da caixa. (17/09/2010).

Esta brincadeira proporciona aos alunos o momento de descontração e interação com os demais da turma, mas também, o prazer de construir um saber que se alicerça com o lúdico, dando a oportunidade de adquirir e ampliar o seu saber.

Também foi trabalhada a temática da ortografia e treino ortográfico, para tanto se planejou trabalhar com diversos tipos de ditados como o mudo e o auto ditado. Com este método os alunos foram motivados a pensar e estimular o seu saber já adquirido.

Esta imagem revela como se constitui a atividade, os educando receberam um jogo de sílabas, e a cada palavra ditada os mesmos tinha que procurar as sílabas, colocando-as em ordem e formar a palavra desejada.

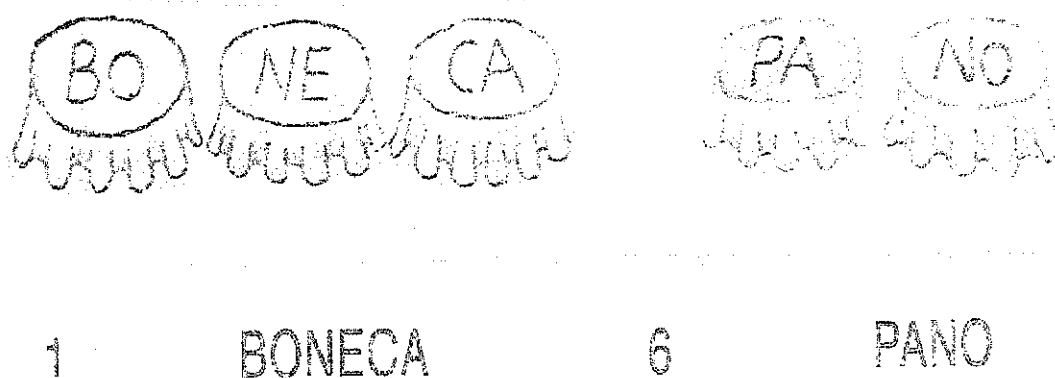


Imagem 03 - Atividade com tampas de garrafas.

Fonte: Nicola, 1999.

Esta brincadeira levou os alunos a aliar o prazer do brincar com o aprender, assim ao procurar e construir as palavras, os discentes estavam estimulando o seu raciocínio e também ampliando sua ortografia, pois o auto ditado dá esta condição de trabalhar inúmeras palavras do nosso vocabulário.

Já nas aulas de Matemática os temas versam sobre revisão das quatro operações, dúzia e dobro. Os jogos e brincadeiras realizados em sala tiveram como objetivo maior suprir a dificuldade que os alunos tinham em absorver o aprendizado condizente a esta disciplina.

Para revisar as quatro operações construiu-se uma trilha, que na qual visou reforçar o raciocínio lógico dos educandos. Segundo o Portfólio “Construiremos uma trilha com operações que envolvem adição, subtração, multiplicação e divisão para que os discentes ampliem o seu aprendizado, mas cabe salientar que também haveria regras a serem seguidas pelos educandos” (27/09/2010).

Esta atividade de raciocínio lógico contribui em aguçar a percepção dos discentes, pois são estimulados a prestar atenção ao que está sendo trabalhado, para que seja dada uma resposta condizente ao que está sendo pedido.

Realizou – se também a brincadeira da amarelinha, tendo como eixo central fazer a revisão do conteúdo de divisão, como assimila o Portfólio (01/09/2010): “Construí uma amarelinha para que os discentes além de praticar sua habilidade motora, revise o conteúdo sobre divisão, no qual cada quadrado conterà uma expressão para que os alunos respondam”.

Esta brincadeira possibilitou aos educandos elevar o seu poder de raciocínio e persuasão, pois tinham que dar a resposta no ato e não poderia errar, pois poderia a vez de jogar e não conseguia chegar ao objetivo central da aula.

Já em decorrência ao assunto do dobro realizou-se a dinâmica da bexiga, onde os alunos já com um conceito prévio sobre o que seria o “dobro” e como chegar ao resultado, foi proposto aos alunos que se colocassem em grupos de cinco alunos, cada grupo receberia uma bexiga com uma pergunta dentro, a equipe que estoura – se primeiro respondia o que está sendo pedido, se não soubesse a resposta era penalizado sem obter pontuação.

Quanto os conteúdos das disciplinas de História e Geografia, versaram sobre os limites da cidade de Cajazeiras, vida de Portinari, o ambiente rural e urbano, limites artificiais e naturais. Estas disciplinas tiveram como ponto de partida a utilização do livro didático dos educandos, pois estes conteúdos estavam bem desenvolvidos e interessantes de trabalhar, sempre acompanhado da leitura coletiva da turma, também usando dinâmicas e jogos.

Para trabalhar os limites da cidade de cajazeiras realizou-se uma dinâmica chamada conhecendo nosso estado, como ressalva o Portfólio: “[...] aplicar a dinâmica conhecendo nosso estado, desta forma para cada cidade ou estado que se limite com Cajazeiras será pedido aos alunos que realizem uma tarefa”.

Assim, aplicar o conteúdo se tornou fácil, pois o dinamismo ajuda na hora da explicação, para cada cidade citada tinha uma tarefa que se identificava com o nome da

cidade, por exemplo, cachoeira dos índios, a tarefa seria imitar um índio, assim os alunos fixavam os conteúdos brincando.

Na disciplina de ciências trabalhou-se: o solo, os tipos de solo e os tipos de moradias, foram levados para a aula os diversos tipos de solo, com o intuito de proporcionar aos educandos à visualização e manuseio dos mesmos, dando a oportunidade dos discentes a conhecer como o solo é, de que é feito. Assim o Portfólio afirma que: “Explorar o conteúdo de ciências sobre os materiais que compõe o solo, de que é feito o solo. Demonstrando através da visualização e manuseio, destes elementos, para ver e conhecer o quanto o solo é variado”. (25/08/2010).

Uma aula que tenha como eixo principal levar os alunos a ter um contato direto com o objeto em estudo, facilitando a aquisição do saber, pois o manuseio e a visualização proporcionam uma curiosidade perante o que esta sendo estudado, assim os educandos prestam mais atenção e aula se torna mais proveitosa.

Já a respeito de Ed. artística, abordaram-se os seguintes temas; explorou-se a criatividade dos educandos decorrentes a desenhos e a elaboração de texto, baseando-se na história contada, assim o Portfólio afirma que:

Para a aula de artes será apresentado um teatro de fantoches, [...] para que as discente-estagiárias narrassem à história do Chapeuzinho Vermelho de forma confusa. Após a história narrada os alunos devem comparar as histórias tradicionais, com a contada para que possa produzir um texto relatando suas idéias sobre á historia o que lhe chamou mais atenção. (03/09/2010).

Esta atividade proporcionou aos educandos um momento alegre e descontraído, os mesmos se mostravam interessados e atentos na hora do teatro, posterior a este feito foi pedido que os mesmos construíssem uma produção de texto, enfatizando o que eles tinham encontrado de diferente entre as duas histórias. Os mesmos realizaram a atividade com facilidade, demonstrando que uma aula baseada na ludicidade deixa o aprendizado mais fácil de ser adquirido.

A respeito da Ed. Física buscou-se trabalhar sempre em conjunto com outra disciplina para dar um subsídio a mais quanto ao aprendizado das crianças, usou-se a trilha, a amarelinha e a casa alheia, assim adequando os conteúdos com as a coordenação motora dos educandos na hora das brincadeiras. Para tanto, o Portfólio assegura que:

Para realizar a dinâmica cada aluno receberá um tipo de substantivo e após formando um círculo, com um aluno no centro. Quando este chamar um nome representado pelo aluno deverá trocar de lugar, vale ressaltar que só brinca três alunos de cada vez. O aluno do centro tem que encontrar um lugar na roda, mas sempre um ficará de fora, ou ao centro. (08/09/2010).

Esta atividade teve como intuito ampliar o seu saber dos alunos a cerca dos substantivos, aliando como a coordenação motora. Os mesmos tinham que trocar de lugar, quando os seus tipos de substantivos fossem falados. Assim desenvolvendo sua agilidade motora, a memorização e a linguagem. Esta brincadeira leva até o aluno a oportunidade de estar brincando, mas também se socializando com os demais de sua turma.

A partir do que foi mencionado sobre o que se trabalhou nos mais diferentes enfoques, vimos que as brincadeiras e os jogos estavam sempre presentes em todas as dimensões, assim podemos afirmar que o lúdico pode explorado na sala de aula, não importa a temática que esteja sendo trabalhado, sempre vai haver estímulo lúdico que se encaixará perfeitamente no estudo em questão.

4.4 Reflexões sobre o período do estágio supervisionado

Apriori os educandos ficaram retraídos com a nossa presença, mas com o passar do tempo foram habitualizando-se, ficando mais fácil de trabalhar e as brincadeiras mais interessantes.

Neste período de estágio, detectaram-se dificuldades, em relação à indisciplina, a falta de respeito e de compromisso dos educandos, porém estas dificuldades me mostraram que a educação escolar é uma extensão do nosso ambiente familiar.

Estas experiências não deixam de ser importantes e positivas, pois aprendemos que na vida de um docente deve estar aliada a busca incessante de conhecimento. Observou-se que os alunos já vêm para o ambiente escolar com princípios, valores éticos, posturas e uma educação familiar diversificada, cabendo ao educador aliar o seu conhecimento com estes fatores que se sobressaem em uma sala de aula.

Sempre iremos recordar dessa etapa, como algo que proporcionou um enorme aprendizado, conquistamos amigos, tiramos dúvidas, aprendemos a caminhar sozinhas,

aprendemos com nossos próprios erros e alimentamos uma força de vontade que não conhecia existir dentro de mim.

Muitas vezes o trabalho era exaustivo, tive que lidar com minhas limitações, mas com a ajuda da minha orientadora consegui lograr êxitos. Hoje posso sentir o alívio de terminar essa etapa, vencer os obstáculos que se transporam nesse limiar da caminhada.

CONCLUSÃO

Ao término deste trabalho queremos apresentar algumas considerações que desenvolvemos tendo como tema o Lúdico no Processo de Ensino e Aprendizagem. Muita coisa ficou a ser dita, visto a complexidade e abrangência da temática, mas algumas conclusões são pertinentes.

Cabe aos educadores proporcionar situações de interação tais, que despertem no educando motivação para interação com o objeto do conhecimento, com seus colegas e com os próprios professores. Porque, mesmo que a aprendizagem ocorra na intimidade do sujeito, o processo de construção do conhecimento dá-se na diversidade e na qualidade das suas interações.

Por isso a ação educativa da escola deve propiciar ao aluno oportunidades para que esse seja induzido a um esforço intencional, visando resultados esperados e compreendidos. Leitura, escrita, criatividade devem ser estimulados a cada dia para que os alunos tenham na escola um ambiente de qualidade. Cada ao professor estar ciente de sua responsabilidade da educação de crianças e/ou jovens que desejam aprender algo para seu sucesso profissional.

Atividades como jogos, danças, rodas de leituras, aulas de campo, recorte e colagem são excelentes recursos para que o professor motive a aprendizagem dos alunos. Se não houver uma motivação esses alunos não vão ter uma aprendizagem realmente efetiva e firmada em princípios que se consolidem no futuro.

O estudo em classe não pode ser encarado como enfadonho, monótono, desinteressante, o aluno precisa ser seduzido a aprender, com atividades, recursos, estratégias que façam da escola um ambiente agradável aos alunos.

Diante disso, percebe-se que a motivação deve ser considerada pelos professores de forma cuidadosa, procurando mobilizar as capacidades e potencialidades dos alunos. Torna-se tarefa primordial do professor identificar e aproveitar aquilo que atrai a criança, aquilo do que ela gosta, como modo de privilegiar seus interesses. Motivar passa a ser, também, um trabalho de atrair, encantar, prender a atenção, seduzir o aluno, utilizando o que a criança gosta de fazer como forma de engajá-la no ensino.

Durante as aulas o aluno deve ser estimulado a participar, debater, opinar, criar saberes que o façam sentir prazer em estar ali. A motivação da aprendizagem é algo de

extrema relevância para ser refletido e levado em conta por vários profissionais que atuam na área da educação.

O ensino só tem sentido quando implica na aprendizagem, por isso é necessário conhecer como o professor ensina e entender como o aluno aprende, só assim o processo educativo poderá acontecer e o aluno conseguirá aprender a pensar, a sentir e agir. Não há aprendizagem sem motivação, assim um aluno está motivado quando sente necessidade de aprender o que está sendo tratado.

O lúdico é um facilitador do aprendizado dos educandos levando em conta atividades como: dinâmica de grupos para sensibilizar os alunos, discussão e construção do saber com maior participação (ainda que se inicie com raros alunos, tudo tem que ter o primeiro passo), elaboração criativa de apresentações sobre determinados conhecimentos (uso de recursos materiais e de idéias), recursos tecnológicos como projeções e aulas expositivas.

Há ainda, a preocupação do marketing pessoal que se forma, levando o aluno a se projetar no mercado de trabalho por suas habilidades: competências, aplicação prática, conhecimento e, conseqüentemente, o marketing da instituição de ensino, que é parte importante do currículo deste aluno. Logo, cria-se uma marca que identifica um bom lugar de formação e isso gera uma maior procura e crescimento decorrente.

A motivação da aprendizagem é um importante elemento para criar no aluno um interesse em frequentar a escola e aprender os conteúdos propostos em sala de aula. Os professores estão enfrentando sérios problemas, que estão levando ao fracasso escolar.

Foi fundamental fazer um estudo detalhado sobre a temática do lúdico, pois possibilitou tecer uma teia de saberes sobre o tema em questão, pois a ludicidade na aprendizagem é um importante, elemento para criar no aluno um interesse em frequentar a escola e aprender os conteúdos propostos em sala de aula.

O estágio proporcionou a oportunidade de trabalhar atividades com um método de ensino que visa na inovação e motivação da prática do ensino e aprendizagem dos educandos, pois o lúdico dá a garantia aos discentes o acesso ao saberes necessário para a formação de seu entendimento acerca das disciplinas e conteúdos trabalhados deste período.

É reconhecida a importância destas atividades desenvolvidas neste período, pois a ludicidade leva para dentro da sala de aula um forte mediador no processo ensino-aprendizagem de cada educando.

Para que o aprendizado realmente aconteça, professores e alunos precisam querer ter vontade, pois a vontade impulsiona a ação. Quando se quer aprender, e se quer ensinar, esse processo ocorre com mais facilidade, pois há a vontade, o desejo. Para motivar os alunos, o professor deve buscar estratégias, metodologias de trabalho que correspondam ao interesse deles. Esta é a questão: descobrir o que o aluno sabe, o que precisa saber, o que quer saber e como ele quer saber.

E assim levar subsídios lúdicos que possa estimular o aluno, para que ele se sinta motivado a aprender, desta forma suprindo estas questões que são importantes no tocante ao ensino e aprendizagem dos educandos.

Deve ser levado em conta temas que tenham relação com a realidade do aluno, com sua história de vida, respeitando seu contexto social e familiar. Temas que sejam do seu interesse, que façam parte do seu “mundo”. O aluno por sua vez, precisa se sentir capaz, amado e valorizado por quem faz sua educação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, ANNE. **Ludicidade como um instrumento Pedagógico**. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22htm>>. Acesso em 30 de novembro de 2008.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica**. Técnicas e jogo pedagógicos. 9 ed. São Paulo: Loyola 1974.

BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL, Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília MEC, 2006.

COLELLO, Silvia Matos Gasparian. **Dinâmicas Pedagógicas nas Classes de Alfabetização**. CEMOROC. EDF-FEUSP 2005. Disponível em: <<http://www.hottopos.com>>. Acessado em 24 setembro de 2008.

FERRY, Galles. **A prática do trabalho em grupo: uma Experiência de Formação de professores**; Porto Alegre: Globo, 1974.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FIORINDO, Priscila Peixinho. **O papel da memória construtiva na produção de narrativa oral infantil a partir da leitura de imagens em sequência**. Disponível em <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/8/>>. Acesso em: 11 de novembro de 2010.

FONTES DOCUMENTAIS: *Portfólio*, Arquivo dos planos de aula e das atividades utilizadas no estágio – Cajazeiras – PB, 23 de agosto a 21 de setembro de 2010. *Diário de campo* – Cajazeiras – PB 23 de agosto a 21 de setembro de 2010.

HYPOLITTO, Dinéia. **O uso do Portfólio, a Reflexão e a Avaliação**. Disponível em <http://www.usjt.br/proex/producao_academicos>. Acesso em: 11 de novembro de 2010.

MATOS, Kelma Socorro Lopes de. **Pesquisa Educacional: o prazer de conhecer**. Fortaleza: Edição Demócrito Rocha, 2002.

MENDES, Sueli Maria Schmitt. **O lúdico na Educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**. Revista de divulgação técnica científica do ICPG: V.01 ISSN 1415-

6396. Disponível em: <[http:// www.forteiem.com.br](http://www.forteiem.com.br)> . Acesso em 30 de Novembro de 2008.

MENESTRINA, Vanderleia. **O lúdico: uma forma de educar na educação infantil.** Revista divulgação, vol. 03 n 9 – jul. - dez./2006. Disponível em: <<http://www.icpg.com.br>>. Acesso em 30 de novembro de 2008.

PORTO, Cristina Laclette. **Brinquedo e Brincadeira na Brinquedoteca.** In Infância e Produção de cultura. Campinas, SP: Papyrus, 1998.

ROSA, Sanny s. da. **Brincar, conhecer, ensinar.** V.68 São Paulo: Cortez, 1998.

SANTOS, Jurandir dos. **História oral, fontes documentais e narrativas como recursos metodológicos na educação.** Disponível em: <http://www.jurandirsantos.com.br/crbst_6.html>. Acesso em 27 outubro de 2010.

SCHAFFRATH, Marlete dos Anjos Silva, **Estágio e pesquisa. Ou sobre como olhar a prática e transformá-la em mote de pesquisa.** Disponível em: <<http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/RevistaCientifica2/marleteschaffrath.pdf>>. Acesso: 20 de fev. 2010.

ANEXOS

ROTEIRO PARA A OBSERVAÇÃO

- O espaço escolar é adequado, para a realização de jogos e brincadeiras.
- Interação das crianças na hora de cada brincadeira.
- Como cada criança administra a sua criatividade.
- Como relaciona a sua brincadeira com o seu cotidiano e com o conteúdo estudado.
- O modo como eles refletem e organiza o seu tempo de cada brincadeira, paralelo com a aprendizagem.
- A flexibilidade do pensamento da criança sobre o contexto da aprendizagem.
- Professora utiliza jogos e brincadeiras como método pedagógico.
- Quanto ao rendimento de cada brincadeira, se eles absorvem melhor os conteúdos através do lúdico ou não.
- Como eles interagem com as brincadeiras e jogos levados para as aulas.

ENTREVISTA

1. Sua professora tem buscado trabalhar os conteúdos das aulas de forma dinâmica com brincadeira e jogos?
2. Para você o que significa jogo e brincar?
3. O que você acha dos jogos e brincadeiras realizados em sala de aula?
4. Quais as suas brincadeiras e jogos preferidos que sua professora realiza em sala?
5. Em sua opinião a brincadeira só faz parte do recreio? Justifique a sua resposta.
6. Para você deveria haver mais jogos e brincadeiras nas aulas, estando em conexão com os conteúdos a serem dados pela professora?