

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

**O JOGAR E O BRINCAR NO CENÁRIO EDUCATIVO: O LÚDICO COMO
ALIADO E IMPULSIONADOR DA APRENDIZAGEM**

MAIRIANNE CIBELLE GADELHA DE OLIVEIRA

**CAJAZEIRAS - PB
NOVEMBRO - 2010**

MAIRIANNE CIBELLE GADELHA DE OLIVEIRA

**O JOGAR E O BRINCAR NO CENÁRIO EDUCATIVO: O LÚDICO COMO
ALIADO E IMPULSIONADOR DA APRENDIZAGEM**

Monografia apresentada à disciplina
de Estágio Supervisionado em
Docência como exigência parcial
para a conclusão do curso de
Pedagogia, da Universidade Federal
de Campina Grande.

Orientadora: Prof^{ra}. Ms. Débia Suênia da Silva Sousa

**CAJAZEIRAS - PB
NOVEMBRO - 2010**

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



0482j Oliveira, Mairianne Cibelle Gadelha de.
O jogar e o brincar no cenário educativo: o lúdico como aliado e impulsionador da aprendizagem / Mairianne Cibelle Gadelha de Oliveira.- Cajazeiras, 2010.
52f.: il.

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

1. Jogos e brincadeiras. 2. Lúdico. 3. Crianças - desenvolvimento cognitivo. 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 Deus primeiramente, por Sua força divina.

Aos meus familiares, em especial a minha mãe e irmã que sempre estiveram comigo, mim incentivando e apoiando.

AGRADECIMENTOS

Aos professores do curso de Pedagogia, especialmente a orientadora deste trabalho monográfico, a Ms. Débia Suênia da Silva Sousa, por seu empenho, dedicação e por todo o conhecimento a mim repassado.

As minhas colegas de sala, pelos momentos de aprendizagem e companheirismo.

A todos que de forma direta e indireta contribuíram para a conclusão deste curso.

A professora Maria do Carmo pela correção gramatical deste trabalho monográfico.

Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los, sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

(Drummond)

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

RESUMO

O presente trabalho tem como objeto o estudo realizado sobre a utilização dos jogos e brincadeiras infantis no cenário educativo, visto que, muitos autores ressaltam a importância do lúdico como aliado e impulsionador da aprendizagem e os benefícios para o desenvolvimento motor, afetivo, social, cognitivo e intelectual das crianças. O objetivo principal foi conhecer e compreender como a utilização dos recursos lúdicos estão sendo recebidos e tratados pelos aprendizes da Escola Municipal Tozinho Gadelha. Para a sua concretização e conceituação linguística tomou-se mão de referências e foram feitas análises de campo, a exemplo de uma pesquisa qualitativa, tendo como instrumento de coleta de dados a entrevista semi-estruturada com cinco alunos do 2º ano da citada escola, localizada na cidade de Sousa/PB, relacionada ao objeto de estudo e a seus objetivos; foram feitas observações na escola e entrevistas com a professora titular da sala de aula e com três alunos, focando os aspectos metodológicos e pessoais do ensino-aprendizagem. Além das atividades relatadas, realizou-se também o estágio, no qual passou-se 20 dias em sala de aula. Assim, como requisito preparatório para o estágio, realizou-se uma aula teste. Para possíveis pesquisas e memorização das atividades desenvolvidas, no estágio fez-se, um portfólio, com o registro dos planos de aulas e um Diário de Campo, narrando todo o desenrolar das aulas. Portanto, vê-se que os jogos e brincadeiras são recursos que fascinam as crianças, proporcionam uma aprendizagem eficaz e motivadora. No momento do jogar e brincar às crianças são oferecidas atividades desafiadoras que as ajudarão a desenvolver qualidades e habilidades propícias à resolução de problemas futuros, com atitude e consciência. Por isso, devem ser utilizados com frequência em sala de aula. Precisa haver uma melhor conscientização e inclusão destes recursos, já que observou-se a dificuldade inicial de aceitação por parte dos alunos e professor, que em muitos casos desconhecem o aspecto educativo e edificador do lúdico para a construção das características cidadãs e estimuladoras das potencialidades dos discentes. Assim, durante o estágio foi proporcionado aos alunos atividades lúdicas, demonstrando a eles os objetivos educacionais. Dessa forma, percebeu-se que os resultados foram: o interesse em participar e uma melhor clareza e efetivação da aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras infantis. Importância do lúdico. Aprendizagem.

ABSTRACT

The present research has as its object the study on the use of games and activities for children in the educational setting, since many authors stress the importance of play as an ally and catalyst of learning and the benefits to motor development, emotional, social, cognitive and intellectual children. The main objective was to know and understand how the use of recreational resources are being received and processed by the learners of the School Hall Tozinho Gadelha. For its implementation and conceptualization language has become the hand of references and were analyzed in the field, such a qualitative research, with the instrument to collect data to semi-structured interviews with five students from 2nd year of that school, located in the city of Sousa, Paraíba, related to the object of study and its objectives; observations were made in school and interviews with the professor's classroom and three students, focusing on methodological issues and personal teaching and learning. In addition to the reported activities, there was also the stage, where it moved 20 days in the classroom. Thus, as a prerequisite for the preparatory stage, there was a trial lesson. Rememorização for possible research and the activities performed on stage became a portfolio in which there is a record of lesson plans and a Field Journal, recounting the entire course of lessons. Therefore, we see that the fun and games are resources that fascinate children, provide an effective and motivating learning. At the time of play and play to children are offered challenging activities that will help them develop qualities and skills conducive to solving future problems with attitude and consciousness. Therefore, they should be used frequently in the classroom. One must be a better awareness and inclusion of these resources, since there was the initial difficulty of acceptance by students and teacher, who in many cases unaware of the educational aspect of the playful and builder for the construction of the characteristics of citizens and stimulating potential learners. Thus, during the internship was offered recreational activities to students, showing them the educational objectives. Thus, it was noted that the results were: an interest in participating and a better clarity and effectiveness of learning.

Keywords: Games and children's games. Importance of play. Learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
1. PERCURSO METODOLÓGICO.....	11
1.1 - Locus da pesquisa.....	12
1.2 - Sujeitos da pesquisa.....	12
1.3 - Instrumento de coleta de dados.....	12
1.4 - Caracterização da pesquisa.....	15
2. UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: FACILITADORES DE UMA APRENDIZAGEM PRAZEROSA E EFICAZ.....	17
2.1 - Jogos e brincadeiras como impulsionadores de uma formação cidadã.....	18
2.2 - A ação educativa proporcionada no momento do jogar e brincar ..	19
2.3 - O lúdico e a escola: casamento ou separação.....	20
2.4 - Uma reflexão sobre a prática docente.....	22
3. A PERCEPÇÃO DOS ALUNOS NO TOCANTE A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA.....	25
3.1 - Alunos: conceituando e caracterizando jogos e brincadeiras.....	26
3.2 - A contribuição dada pelos jogos e brincadeiras e a opinião dos alunos a respeito de sua aplicação.....	27
4. O MOMENTO DA AÇÃO EDUCATIVA NA ESCOLA: ALIANÇA E CONFRONTO DOS ESTUDOS REALIZADOS NA ACADÊMIA REFLETIDOS E EXECUTADOS NO ESTÁGIO.....	30
4.1 - Antecedentes do estágio: uma experiência inicial.....	31
4.2 - Conceituação de estágio: sentido e significado.....	32
4.3 - Rememorando a prática do estágio.....	33
CONCLUSÃO.....	47
REFERÊNCIAS.....	49

INTRODUÇÃO

O presente estudo tem como substância a utilização dos jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental I. Logo, vemos que esses recursos lúdicos têm sido pouco explorados nas escolas e, muitas vezes quando há a inclusão dos mesmos é feita de forma errônea e descompromissada, com acentuada limitação e insignificância. Isso é ocasionado devido à falta de conhecimento do lúdico, a interpretação precipitada que algumas pessoas fazem dele ou ainda o desconhecimento do seu significado e importância.

Alguns pais e professores veem as atividades lúdicas como “perca de tempo” ou “enrolação”. Então nos perguntamos: Como o lúdico está sendo trabalhado nas séries iniciais do Ensino Fundamental e por que a utilização e espaço destinados aos jogos e brincadeiras nas escolas estão cada vez mais restritos?

Nesta perspectiva, proponho a seguinte hipótese como aliada deste estudo: As atividades com jogos e brincadeiras infantis são pouco ou não são realizadas na sala de aula e quando ocorre não há planejamento, nem finalidades educativas, pois não se tem conhecimento de seus benefícios para o desenvolvimento motor, afetivo, social, cognitivo e intelectual das crianças.

Para tanto, o que impulsionou o estudo desse tema foi a curiosidade em descobrir se os jogos e brincadeiras estão sendo trabalhados no espaço escolar. Já que vários autores têm discutido sobre os benefícios de sua inclusão para o desenvolvimento da formação cidadã do sujeito.

Assim, em caso afirmativo, como estão sendo oportunizados e como as crianças recebem esses recursos? Visto que, tomou-se conhecimento, através leituras, que a utilização da cultura lúdica está cada vez mais em desuso, devido às exigências impostas ao professor em relação ao cumprimento do cronograma escolar anual, ao ensino pragmático do conteúdo, valorizado pelos

pais e a falta de esclarecimento sobre seus benefícios. Logo, aos professores acabam não restando muitas vezes espaço para a inclusão dessas atividades.

É importante estudar este assunto para resgatar a utilização dos jogos e brincadeiras infantis na escola, já que são importantes aliados no processo de ensino e aprendizagem, e por contribuírem de forma notável para a formação dos alunos.

Este estudo visa conhecer e compreender como a utilização dos recursos lúdicos estão sendo recebidos e tratados pelos aprendizes da Escola Municipal Tozinho Gadelha, localizada na cidade de Sousa/PB. Em sintonia a isso, tem-se o intuito de se observar o esclarecimento e aceitação dos alunos a respeito da inclusão desses recursos como facilitadores e impulsionadores de uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Para tanto, o objetivo proposto foi analisar como os jogos e brincadeiras infantis são apreendidos pelos educandos no processo de aprendizagem. Com vista a esse objetivo, têm-se outros que dão suporte a essa pesquisa. Logo, pretende-se identificar os aspectos positivos e/ou negativos da inclusão das brincadeiras infantis e dos jogos na aprendizagem. Perceber o espaço e relevância deles na sala de aula e como os alunos se relacionam com essas atividades.

Dessa forma, entende-se que as contribuições acadêmicas para a concretização desse trabalho foram primordiais, bastante proveitosas e relevantes, pois além do referencial teórico visto na academia, a convivência na universidade com os professores e colegas, favoreceram o conhecimento e a efetivação de concepções, já que diariamente aprendia-se com seus ensinamentos e experiência. Assim, esse local destinado à socialização do saber, tornou possível o aprimoramento da minha identidade pessoal, a formação consciente e emancipatória para carreira docente.

Portanto, para uma melhor clareza e compreensão do tema estudado, dividiu-se o trabalho em quatro capítulos, nos quais demonstram todo o

percurso e os resultados obtidos na pesquisa, seguidos de conclusão e referências.

No primeiro capítulo, é apresentada toda a metodologia empregada, o local, os sujeitos pesquisados, os instrumentos de coleta dados e o tipo de pesquisa.

O capítulo seguinte apresenta todo o aspecto evolutivo, educativo e construtivo proporcionado pelo lúdico para a formação da criança, além da sua aceitação e valorização no espaço escolar.

O terceiro capítulo mostra como os jogos e brincadeiras infantis têm sido recebidos e trabalhados na Escola Municipal Tozinho Gadelha. Portanto, há neste capítulo uma discussão a respeito do lúdico. Logo, é demonstrado no mesmo: o gosto das crianças pelas atividades lúdicas, a conceituação, a caracterização da utilização em sala de aula e a opinião dos alunos a respeito de sua aplicação.

Por fim, no quarto e último capítulo é apresentado os resultados do estágio supervisionado. No qual inicia-se situando o leitor no caminho precedente ao estágio. Prosseguindo, tem-se a memorização da prática do estágio. Assim, são mostradas as atividades desenvolvidas, focando a utilização dos jogos e brincadeiras no processo de caracterização do estágio, as dificuldades encontradas e as contribuições deste para a formação docente.

CAPÍTULO I

1. PERCURSO METODOLÓGICO

As estratégias utilizadas para a concretização da pesquisa são extremamente significativas, pois aqui definimos os métodos e técnicas que foram empregados no desenvolvimento do trabalho.

Sendo assim, este capítulo visa descrever todo o desenrolar do estudo, mostrando inicialmente o lócus da pesquisa, seguido dos sujeitos pesquisados, os instrumentos de coleta dados e a caracterização da pesquisa.

1.1 Locus da pesquisa

O presente estudo se propôs a falar sobre as concepções e utilização dos jogos e brincadeiras infantis na Escola Municipal de Ensino Fundamental Tozinho Gadelha, localizada na cidade Sousa/PB. A escola possui uma clientela de 170 alunos distribuídos nos turnos manhã e tarde.

1.2 Sujeitos da pesquisa

A pesquisa destinou-se a uma turma do 2º ano, na qual totalizava um número de 16 integrantes, dos quais apenas cinco foram entrevistados. A escolha dos alunos se deu aleatoriamente de acordo com a disponibilidade dos mesmos

1.3 Instrumentos de coleta de dados

Utilizou-se entrevistas, nas quais foram gravadas com o auxílio de um gravador e foi mediada por um roteiro flexível de questões. O mesmo contendo seis perguntas, que iam sendo completadas, elaboradas e reelaboradas de acordo com o desenvolvimento do discurso dos sujeitos. Assim, Carvalho afirma:

[...] a entrevista formal requer que se organize um roteiro de questões cujas respostas atendam ao objetivo específico de coletar dados para determinado assunto da pesquisa; no geral as respostas serão analisadas qualitativamente, mas se requer um mínimo de padronização para que se possa comparar as respostas dos entrevistados e daí extrair os subsídios para a pesquisa. (1989, p. 154-155).

As entrevistas foram transcritas e posteriormente analisadas, considerando todos os aspectos do discurso dos entrevistados, recorrência, co-ocorrência, pausas, gaguejamentos e risos. Fazendo comparações e inferências da fala dos alunos.

Dando continuidade ao relato dos instrumentos utilizados no desenvolvimento deste trabalho, nos dias 24, 25 e 27 de abril de 2010 foram realizadas observações e entrevistas, sendo que as últimas foram feitas com um professor e com uma amostra de 3 alunos. As mesmas foram gravadas com o auxílio de um gravador, posteriormente transcritas e analisadas.

A finalidade da realização desta atividade foi oportunizar a futura estagiária um melhor conhecimento da realidade escolar e da metodologia de ensino, e assim, subsidiá-la na execução de um plano de aula, que posteriormente foi aplicado na sala onde realizaria o estágio. Com o intuito de promover uma participação propedêutica nos trabalhos educativos.

Logo, nas observações feitas ao ambiente escolar buscou-se inicialmente o Projeto Pedagógico da Escola, o calendário acadêmico e o Plano de Ensino, posteriormente investigou-se a estrutura física da escola, o acervo da biblioteca, os aspectos ambientais da escola, a relação entre os funcionários e a postura da gestão frente ao cotidiano escolar.

Prosseguindo, nos trabalhos de observação na sala de aula onde fora realizado o estágio supervisionado, procurou-se conhecer o caráter profissional do docente, o interesse e a participação do aluno, a forma com o professor organizava os conteúdos, as orientações didáticas, os recursos utilizados pelo professor, a relação dos alunos diante da metodologia do professor, a análise do processo avaliativo, a autonomia professor/aluno no processo de ensino-aprendizagem e a interação entre eles.

Em se falando das entrevistas, utilizou-se um roteiro flexível de questões, tanto para o professor como para os alunos, que de acordo com a necessidade ia sendo elaboradas e reelaboradas novas perguntas. Assim, para o professor destacaram-se as seguintes: área de atuação da docente, tempo de exercício do magistério, formação acadêmica, importância do planejamento para as atividades educativas, a metodologia empregada e todo o perfil do docente frente às dificuldades, desafios e soluções encontradas para formação da ação educativa.

As perguntas realizadas aos alunos enfatizaram o gosto de vir à escola, as disciplinas que mais gostam e as dificuldades encontradas, a metodologia de ensino, os recursos utilizados em sala, a caracterização do discente diante da concentração na realização das tarefas, das dúvidas, da relação com os colegas e com o professor e a opinião destes no que diz respeito como deveriam ser as aulas.

Além das entrevistas e observações têm-se também outros instrumentos de pesquisa, que são as fontes documentais: o portfólio e o diário de campo. No primeiro há o registro de todas as atividades desenvolvidas durante o estágio. Desde as áreas do conhecimento, passando pelos conteúdos ministrados, os objetivos desejados, o percurso metodológico, o fechamento das atividades, a forma de avaliação, os recursos utilizados e as referências.

Logo, nesse documento há todas as fases do processo de aprendizagem da estagiária. Sendo, portanto útil para fornecer uma visão de um conjunto de tarefas pensadas e postas em prática, que poderão ser apreciadas por críticos.

Neste sentido, Gardner entende que:

O portfólio consiste, na sua essência, de uma pasta individual, na qual são colecionados os trabalhos realizados pelo aluno, no decorrer dos seus estudos de uma disciplina, de um curso, ou mesmo durante alguns anos, como ao longo de um ciclo de estudos. (1995, p. 30)

Assim, no portfólio estão as amostras das produções, a qualidade e a abrangência do trabalho realizado. Essa rica fonte de informação permite a compreensão do processo desenvolvido e a dinâmica da atuação da estagiária na sala de aula.

A respeito do diário de campo, caracterizado como uma fonte documental, guarda a memória presente dos acontecimentos. Neste estão as narrativas das aulas, apresentadas de forma detalhada: os fatos, as reflexões e as experiências vividas e percebidas na sala de aula da Escola Municipal Tozinho Gadelha.

Nesta perspectiva, Minayo afirma:

O diário de campo é pessoal e intransferível. Sobre ele o pesquisador se debruça no intuito de construir detalhes que no seu somatório vai congrega os diferentes momentos da pesquisa. Demanda um uso sistemático que se estende desde o primeiro momento da ida ao campo até a fase final da investigação. Quanto mais ricas forem as anotações desse diário, maior será o auxílio que oferecerá e à análise do objeto estudado. (1994, p.63-64).

As anotações feitas no Diário de Campo possibilitou a memorização de aspectos vivenciados durante o estágio. Por isso este instrumento e os outros aqui utilizados, foram extremamente significativos para a validade científica deste trabalho.

1.4 Caracterização da pesquisa

A referida pesquisa caracteriza-se por ser qualitativa. Nesta perspectiva os discursos das crianças foram analisados consoante com duas técnicas de Análise de Conteúdo: a análise enunciação e a análise de temática.

Segundo (BARDIN, 1979, p. 169) a análise de enunciação apresenta:

[...] duas grandes características que a diferenciam de outras técnicas de análise de conteúdo. Apóia-se numa concepção da comunicação como processo e não como dado. Funciona desviando-se das estruturas e dos elementos formais.

A partir das contribuições deste autor, entende-se que a análise de enunciação propõe a observação da dinâmica do discurso, investigando o que a fala revela e o que tenta esconder. Portanto, o que não é dito, mas demonstrado através de risos, silêncios, gaguejamentos, recorrência, co-ocorrência, pausas etc também é analisado.

No que diz respeito à análise temática Bardin (1979) afirma que se dá através do recorte de dados. Assim, observa-se a frequência com que os temas são apresentados pelo entrevistado e, organiza-se as categorias, que são as definições dos temas.

CAPÍTULO II

2. UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA: FACILITADORES DE UMA APRENDIZAGEM PRAZEROSA E EFICAZ

O presente capítulo tem por finalidade apresentar aos possíveis leitores um leque de informações a respeito da aceitação, valorização e utilização dos jogos e brincadeiras infantis como facilitadores e impulsionadores de uma aprendizagem prazerosa e eficaz no ambiente escolar.

Dessa forma, pretende-se contribuir com a ampliação do debate acerca deste tema, que vem sendo cada vez mais discutido por todos aqueles que de maneira direta e/ou indireta fazem parte da educação. Para tanto, buscou-se conhecer e compreender como o lúdico está sendo recebido e desenvolvido no espaço escolar.

Neste sentido, no primeiro momento será abordado o aspecto impulsionador dos jogos e brincadeiras na formação cidadã dos alunos. Discute-se ainda, a ação educativa proporcionada no momento de jogar e brincar. Posteriormente, o espaço destinado ao lúdico na escola. Por fim, algumas reflexões da prática docente, no tocante ao significado e utilização dos jogos e brincadeiras na sala de aula. Assim, o propósito é fazer uma abordagem teórica, tomado mão das referências que subsidiaram as concepções aqui empreendidas.

2.1 Jogos e brincadeiras como impulsionadores de uma formação cidadã

A criança é um ser social, está em constante interação com o seu semelhante e com o meio ambiente. É através desta socialização com os diversos aspectos naturais e artificiais que a torna capaz de desenvolver e adquirir conhecimentos e habilidades. Logo, vê-se que os jogos e brincadeiras são meios eficazes para a promoção da obtenção de certas regras sociais e escolares, pois é através da relação com outro, com a manipulação de objetos que o pequenino se inclui ativamente no mundo dos adultos e do saber.

As experiências vivenciadas no momento do jogar e brincar proporciona a criança além de momentos agradáveis, aquisição de qualidades e aprendizagens, que serão essenciais no processo de formação do seu eu, da sua personalidade, de um caráter peculiar, independente e seguro.

É notável o entusiasmo, a alegria e a satisfação das crianças quando estão inclusas em jogos e brincadeiras. A vontade de acertar, de ganhar e aprender, torná-as capazes de desenvolver habilidades, competências e de impulsioná-las a uma formação cidadã digna, pois a finalidade educativa é ilimitada e permeada de ações que contribuirão para a cidadania do sujeito. Através da imitação, das regras impostas, da socialização com os iguais, há uma transcendência, na qual irá induzir às aprendizagens momentâneas e futuras.

Nesta perspectiva, pode-se dizer que o lúdico oferece uma ampla formação cognitiva, física e mental. Sendo assim, os sentidos, as práticas e atitudes são desenvolvidas.

Através do jogar e brincar são oferecidos aos indivíduos a extensão de suas capacidades: de controle, aguçamento, imaginativas, afetuosas, motivadoras, socializadoras, criativas, nas quais contribuirão para uma melhor atuação e enriquecimento dos fenômenos de um crescimento sadio.

[...] ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio

afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. Cria condições para uma transformação significativa da consciência infantil, por exigir das crianças formas mais complexas de relacionamento com o mundo (OLIVEIRA, 2002, p.160).

A utilização desses recursos interativos pode propiciar também a disciplina, a concentração, além de educar e estimular a descoberta de talentos. Assim, por a criança ser um ser ativo, em formação, capaz de produzir e reproduzir cultura, através da sua capacidade de imaginação e criatividade, as brincadeiras e jogos infantis são atividades que proporcionam o fazer cultural.

2.2 A ação educativa proporcionada no momento do jogar e brincar

Na execução das atividades lúdicas o indivíduo constrói representações, experimenta sensações, reflete, aprende a dominar os sentimentos, a se conhecer melhor a adjetivizar o que está a sua volta, aprende a estar no mundo e a agir sobre ele.

Ao brincar, a criança constrói o seu mundo, através de sua criatividade e imaginação. Isso proporciona uma abstração fictícia da realidade do adulto, favorecendo o desenvolvimento de relações individuais e coletivas e das manifestações psicológicas do eu, auto-estima, controle das ações, etc. Portanto:

Os processos de desenvolvimento e aprendizagem envolvidos no brincar são também constitutivos do processo de apropriação de conhecimentos! A possibilidade de imaginar, de ultrapassar o já dado, de estabelecer novas relações, de inverter a ordem, de articular passado, presente e futuro potencializa nossas possibilidades de aprender sobre o mundo em que vivemos! (BORBA, 2006, p.39).

As atividades lúdicas são importantes aliadas no processo de ensino-aprendizagem, pois elas proporcionam as crianças maior interação com seu

semelhante e com o mundo a sua volta, favorece o seu desenvolvimento tanto educativo quanto social.

Os jogos e brincadeiras infantis se apresentam como uma atividade dinâmica. Estimulam o interesse em relação ao prazer da descoberta, através do desafio das regras impostas em uma dada circunstância.

É fundamental inserir as crianças em atividades lúdicas desafiadoras e questionadoras, que favoreçam a imaginação e a levem a abstração e resolução de problemas.

A imaginação é um aliado indispensável no processo de desenvolvimento das crianças, pois a construção de sua personalidade inicialmente se dá através da interação com o outro e com os objetos. Através dessa interação, atribuem significados diferentes e favorece uma prática independente daquilo que observa momentaneamente de imediato.

Através dos jogos as crianças brincam. Divertindo-se elas também desenvolvem-se intelectualmente. Os jogos e brincadeiras favorecem a ação racional e conduzem à autonomia. (CARVALHO, 2008)

2.3 O lúdico e a escola: casamento ou separação

A escola exerce um papel relevante na vida dos indivíduos, pois é nesta instituição “que se constituem e se afirmam aspectos importantes da construção da personalidade de cada uma das crianças” (CORDEIRO, 2007, p.83).

Neste sentido, Cordeiro (2007) ainda ressalta que é neste local que se faz presente o exercício das relações afetivas, de amizade e inimizade, dos anseios e projeções dos sujeitos.

Com vista ao que foi exposto, o agir da escola deve caminhar de maneira a desenvolver meios eficazes para a promoção do ser, capaz de pensar e de ter autonomia para tomar decisões.

Favorável a concretização de uma ação educativa de sucesso é importante que haja uma metodologia de ensino que promova a interação e o prazer, já que a criança é muita emoção. Algumas não entendem o por quê e para quê estudar e não veem importante os conteúdos ministrados em sala, e acabam por emitir comportamentos indisciplinados. Dessa forma, Almeida (1998, p. 24) diz:

Partindo de que a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais — necessidade de saber, de explorar, de observar, de trabalhar, de jogar, de viver — , a educação não tem outro caminho senão organizar seus conteúdos, partindo das necessidades e interesses da criança.

É nesta perspectiva que vê-se a utilização dos jogos e brincadeiras nas escolas como um dos instrumentos capazes de oferecer a educação uma ação pedagógica prazerosa e eficaz, pois brincando e jogando, a criança está se divertindo e também aprendendo.

Contudo, percebe-se que o tempo destinado à utilização dos jogos e brincadeiras na escola está cada vez mais restrito.

A brincadeira está entre as atividades frequentemente avaliadas por nós como tempo perdido. Por que isso ocorre? Ora, essa visão é fruto da idéia de que a brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, sendo por isso menos importante, uma vez que não se vincula ao mundo produtivo, não gera resultados. E essa é uma concepção que provoca a diminuição dos espaços e tempos do brincar à medida que avançam as séries/anos do ensino fundamental. Seu lugar e seu tempo vão se restringindo a “hora do recreio”, assumindo contornos cada vez mais definidos e restritos em termos de horários, espaços e disciplina: não pode correr, pular, jogar bola etc. (BORBA, 2006, p.34).

Nesse sentido, compreende-se que há falta de esclarecimento por parte de alguns educadores, alunos e pais que veem os jogos e brincadeiras com

preconceito, não percebem o valor pedagógico dos mesmos, esteriotipam-os como atividades insignificantes e/ou passatempo, que deve se restringir apenas a hora do intervalo na escola.

As secretarias de educação em alguns casos não se interessam em ofertar aos professores capacitações que contribuam para uma melhor receptividade dos benefícios e resultados propiciados pela atividade lúdica, e assim, caminhe para a elaboração e atuação de espaços na aula para a inclusão destes recursos educativos.

O sistema dita regras ao ensino, ou seja, molda a criança para viver na sociedade, onde ele muitas vezes não leva em consideração os anseios e necessidades dos discentes, preocupa apenas com o programa a ser seguido durante todo o ano letivo. Assim, impede-os de exercerem a autonomia criativa, de fazerem o querem e o que gostam.

Alguns professores passam "pilhas" de tarefas tanto na escola como para casa, deixando restrito o espaço da brincadeira, não sabem que estão atuando incorretamente para com o desenvolvimento da criança já que, como comenta Almeida,

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1998, p.57)

A partir deste comentário, observa-se que a inclusão da educação lúdica é de extrema relevância na escola, dá frutos produtivos, o casamento é feliz e para a vida toda. A separação que alguns insistem em realizar é precipitada, preconceituosa e não é aconselhável.

2.4 Uma reflexão sobre a prática docente

Com vista ao que foi abordado sobre a importância dos jogos e brincadeiras no ambiente escolar, viu-se a necessidade em incluir uma reflexão sobre a ação docente. Logo, tem-se como intuito, aqui, contribuir com o debate acerca de uma melhoria no processo de ensino-aprendizagem, através da inclusão dos recursos lúdicos em sala de aula.

Sabe-se que os desafios enfrentados pelos docentes em sala são inúmeros, desinteresse do aluno, indisciplina, salas numerosas e crianças com diferentes níveis de aprendizagem, esses são algumas das lutas confrontadas diariamente.

Contudo, o professor busca constantemente superá-los, seja por amor a profissão, as crianças e/ou ao país, já que alguns têm a convicção de que uma nação composta por grande número de analfabetos é estagnada, não tem expectativa de crescimento e valorização.

Assim, na busca pela superação dos desafios o docente se alia a metodologias e teorias científicas e populares. Logo, (PIMENTA, 2007, p.27) ressalta que:

Nas práticas docentes estão contidos elementos extremamente importantes, como a problematização, a intencionalidade para encontrar soluções, a experimentação metodológica, o enfrentamento de situações de ensino complexas, as tentativas mais radicais, mais ricas e mais sugestivas de uma didática inovadora, que ainda não está configurada teoricamente.

Com vista ao que a autora comentou sobre os aspectos contidos em uma prática docente emancipatória e significativa, vê-se essencial a inclusão do lúdico na sala de aula, pois a utilização desses recursos favorece uma ação permeada de criatividade, sentido e resultados.

Sabe-se que a sociedade de hoje está cada vez mais exigente, violenta e os meios de comunicação estão cada vez mais atraentes, por isso não dá para o professor seguir apenas o livro didático e receitas antigas, exige-se inovação e criatividade para conquistar o aluno, trazê-lo para a escola e formá-lo para a cidadania.

Portanto, para conquistar o aluno e fazer com que ele permaneça atentamente e por um período maior na escola, a utilização dos jogos e brincadeiras são atividades eficazes, pois fascinam as crianças. Por isso precisam ser mais desenvolvidas no ambiente escolar, e não apenas serem oferecidas como passa tempo, atividade de fim de aula, ou de uma vez na semana, como muitas vezes acontece.

Neste sentido, sobre os benefícios das brincadeiras na escola (FONTANA; CRUZ, 1997, p. 139) afirmam:

Na escola, a despeito dos objetivos do professor e de seu controle, a brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma de interação com o outro. Acontece no âmago das disputas sociais, implica a constituição do sentido. É criação, desejo, emoção, ação voluntária.

Como os benefícios do lúdico são destacados por vários autores, que mostram ele de forma positiva e argumentam os resultados satisfatórios propiciados ele. No que diz respeito não só a aprendizagem, mais também a formação do indivíduo como ser racional, autônomo e capaz de tomar decisões conscientes, qualidades que aliadas a outras compõem a roda da vida de um cidadão em uma sociedade cada vez mais consumista e competitiva. Por isso, vê-se indispensável a sua inserção nas instituições de ensino e aprendizagem.

Portanto, finaliza-se esse debate teórico comentando as contribuições proporcionadas pelas leituras realizadas no ambiente universitário e extra-universitário para o desenvolvimento do objeto e dos objetivos do estudo. Pois sem as leituras dessas referências não seria possível a concretização deste trabalho. Elas possibilitaram um melhor esclarecimento e aprofundamento do tema.

CAPÍTULO III

3. A PERCEPÇÃO DOS ALUNOS NO TOCANTE A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA ESCOLA

Este capítulo tem por finalidade mostrar de forma clara como os jogos e brincadeiras infantis têm sido recebidos e trabalhados no ambiente escolar. Sendo assim, o foco deste permeia em responder a seguinte indagação: Qual o sentido e significado atribuído pelos alunos quanto à utilização, e o interesse dos mesmos por estes recursos educativos?

Nesta perspectiva, considere os seguintes eixos como norteadores deste capítulo: O gosto pelo jogar e brincar, conceituação dessas atividades lúdicas, a caracterização da utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula e no recreio, a contribuição dada, a opinião dos alunos a respeito de sua aplicação.

3.1 Alunos: conceituando e caracterizando jogos e brincadeiras

O desenvolvimento dos jogos e brincadeiras enriquece a aula, pois além de proporcionar uma interação entre os alunos, prende a atenção desses. Assim, o professor quando não executa e/ou impede a realização destas atividades age negativamente, já que a importância da inserção dos jogos e brincadeiras no espaço escolar vem sendo amplamente comprovados.

Portanto, faz-se necessário que eles ocupem um espaço maior na educação, tendo o professor como a figura fundamental para que isso aconteça, criando, oferecendo e compartilhando com as crianças uma ação de aprendizagem e prazer, possibilitando-as uma forma de fantasiar a realidade, favorecendo a assimilação da cultura e modos de vida, e a transmissão de valores através do jogar e brincar.

Nas entrevistas viu-se que o conceito do jogar e brincar para os alunos da Escola Tozinho Gadelha é vago. Embora soubessem exemplificar, não fazem a distinção de um e outro, "jogar bola, brincar de esconde-esconde" (Aluno A, entrevista em: 20/11/2009).

Assim, estes apresentam dificuldade em definir e exemplificar os jogos e brincadeiras. "Eu acho a mesma coisa. É mais ou menos!" (Aluno B, entrevista em: 20/11/2009).

Logo, pode-se inferir que estas atividades são pouco ou não são vivenciadas pelos discentes no ambiente escolar, por isso há esse certo esquecimento e/ou desconhecimento do que e quais sejam. "Jogar bola é, (silêncio) jogar (silêncio) rodar bicicleta, brincar, brincar com minhas coleguinhas, e (silêncio), brincar de toca." (Aluno E, entrevista em: 20/11/2009).

Com vista a essa restrição quanto ao uso dos jogos e brincadeiras pelo professor em sala e a falta de orientação pedagógica nas atividades recreativas durante o intervalo das aulas, leva-se a crer que não tem se dado à devida importância quanto ao seu emprego, pois não há uma política de aceitação e

valorização dos reais benefícios proporcionados por estes para o desenvolvimento físico, social e intelectual do aprendiz. Contudo, Teles afirma:

Nas brincadeiras a criança se expande fisicamente, ativando o crescimento sadio e treinando o comando de seu corpo; desenvolve a criatividade, dando expansão à sua imaginação; aprende os mecanismos da sociabilidade; desenvolve-se intelectualmente e descarrega as suas emoções e os seus impulsos. (2001, p.117)

Neste sentido, Dohme completa a afirmação acima nos fazendo refletir sobre os benefícios que o jogo educativo pode proporcionar para a formação da criança. O mesmo afirma que o jogar desenvolve não só o aspecto físico, mas também mental, afetivo, social, além de induzir à habilidades artísticas e estéticas. (2003).

3.2 A contribuição dada pelos jogos e brincadeiras e a opinião dos alunos a respeito de sua aplicação.

Percebe-se que a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula é considerada apenas como um passa tempo. Embora, constate-se:

[...] a significativa produção teórica já acumulada afirmando a importância da brincadeira na constituição dos processos de desenvolvimento e de aprendizagem não foi capaz de modificar as idéias e práticas que reduzem o brincar a uma atividade à parte, paralela, de menor importância no contexto da formação escolar da criança. (BORBA, 2006, p.34).

Nesta perspectiva, por não haver uma conscientização professor-aluno do caráter educativo dos jogos e brincadeiras, fica-se quase sempre a impressão de que, a utilização destas atividades, "atrapalha. Porque quando eu vou estudar eu quero brincar, aí eu fico brincando aí eu esqueço de fazer o dever" (Aluno A, entrevista em: 20/11/2009).

Assim, vemos que os jogos e brincadeiras não são tratados como atividades educativas, pois não é mostrado o significado em se trabalhar com

estes recursos. Comenta-se que, "atrapalha, porque perde a explicação da professora." (Aluno C, entrevista em: 20/11/2009).

Neste sentido, vê-se que há um desconhecimento por parte dos professores, que não significam ao aluno a importância em se trabalhar com esses recursos.

Nota-se que o tradicionalismo, ainda, é a ferramenta dominante; é o meio mais eficaz de se promover a aprendizagem. O papel do (a) professor (a) se restringe ao ato mecânico de ensinar. A aula torna-se mais eficaz "quando ela explica, porque é bom! Aprender para estudar, passar para as provas, não brincar, fazer os deveres que a professora manda." (Aluno E, entrevista em: 20/11/2009). A fala e o quadro são os meios mais evidentes para o sucesso do aprendiz na escola. "[...] porque na brincadeira é complicado, porque a pessoa não sabe de nada, fica sem fazer dever." (Aluno D, entrevista em: 20/11/2009).

Logo, "percebe-se claramente que há uma restrição do lúdico, isto é, uma falta de conhecimento e compreensão de seu verdadeiro sentido" (ALMEIDA, 1998, P.59)

Quando o interesse pela implantação e execução de atividades lúdica são demonstrados pelos alunos, estes não as referenciam como importantes e impulsionadoras da aprendizagem. Argumenta-se que "[...] porque eu gosto de brincar!" (Aluno A, entrevista em: 20/11/2009).

Portanto, a realização deste estudo levou-se a perceber que os jogos e brincadeiras não são bem recebidos pelos alunos, pois falta esclarecimento e significado nas atividades propiciadas com a realização destes recursos.

Embora os jogos e brincadeiras tenham tomado certa proporção no ambiente educacional, ainda há receio por parte de alguns formadores em implantá-los, seja por preguiça, medo e toda uma armadura de preconceitos estabelecidos dentro de si.

Dessa forma, concluí-se que os jogos e brincadeiras não têm sido tratados em alguns momentos com o afinho e a importância merecida pelo professor e escola, pois não promovem um ambiente convidativo à diversidade lúdica. Esse caráter insosso e simplista que comentei, favorece uma limitação do saber, conseqüentemente uma formação inoperante aos moldes desejáveis da sociedade na qual vivemos, que a todo o momento cria/recria, formula/reformula objetos, tecnologias, teorias, etc.

CAPÍTULO IV

4. O MOMENTO DA AÇÃO EDUCATIVA NA ESCOLA: ALIANÇA E CONFRONTO DOS ESTUDOS REALIZADOS NA ACADÊMIA REFLETIDOS E EXECUTADOS NO ESTÁGIO

Neste capítulo será apresentado a atuação da estagiária na escola. Logo, o propósito inicial é situar o leitor no percurso trilhado anterior a execução do estágio, prosseguindo pretende-se abordar as principais concepções de estágio e por fim, a memorização da prática do estágio. No qual será focado a utilização dos jogos e brincadeiras no processo de caracterização do estágio, bem como as dificuldades encontradas e as contribuições deste para a formação docente.

4.1 Antecedentes do estágio: uma experiência inicial

Alguns passos demarcaram a trajetória que antecedeu o estágio. Assim, houve a realização de atividades de observações da escola e da sala de aula e entrevistas com os alunos e professora. Dessa forma, elaborou-se um plano de aula, para que posteriormente fosse executado.

O primeiro contato com a realidade escolar possibilitou o conhecimento da escola, da professora titular e dos alunos. Pode-se conhecer e situar-se no foco do cenário educativo, adquirindo uma pequena experiência que seria de grande valia na execução do exercício da estagiária. Logo, essas atividades foram importantes porque não poderia dar-se início a uma tarefa sem estudar a fonte de um processo educativo que já havia sido iniciado.

Neste sentido, comentar um aspecto marcante durante a realização da aula teste e que repercutiu em alguns momentos durante o estágio é cabível. Observou-se que um dos fatores que mais prejudicam a efetivação da aprendizagem e a execução do trabalho docente é a indisciplina dos discentes.

Assim Mielnik (1982) diz:

Crianças excessivamente inquietas, agitadas, com tendências à agressividade, se destacam no grupo pela dificuldade de aceitar e cumprir as normas, às vezes, não conseguindo produzir o esperado para sua idade. Estas crianças representam um desafio para suas famílias e escola, cabendo a estes estabelecer os métodos de orientação mais condizentes a cada situação e estabelecer os níveis de regimes necessários para obtenção da disciplina. (p. 60).

Portanto, esse desafio apresentado durante a aula teste, proporcionou a busca das referências estudadas durante o curso e novas pesquisas que auxiliassem na facilitação e esclarecimento dos meios eficazes para se consolidar a aprendizagem dos alunos na sala de aula.

Além disso, a procura de metodologias que proporcionassem um estágio propulsor de uma educação respaldada no coletivo e na inclusão de atividades

que favorecessem uma melhor apreensão da atenção dos discentes, a exemplo da utilização de recursos lúdicos, foi fundamental e verdadeiramente eficaz.

4.2 Conceituação de estágio: sentido e significado

Estas primeiras linhas não poderiam ser iniciadas sem uma pequena e oportuna conceituação do que seja o estágio. Assim, Pimenta comenta: "O estágio é um componente do currículo que não se configura como uma disciplina, mas como uma atividade." A autora ainda completa, "[...] o estágio pode servir às demais disciplinas e, nesse sentido, ser uma atividade articuladora do curso." (1997, p. 121). Em outro momento ainda apresenta: "O estágio deverá servir como fonte de reflexão sobre os aspectos teórico-práticos do processo de ensino e aprendizagem." (p. 150).

Baseado nas afirmações acima pode-se dizer que o estágio é uma atividade que favorece a articulação teoria e prática. Os conhecimentos adquiridos durante o curso são processados em nossa mente e postos em ação de forma a haver a aliança e /ou confronto com os pensadores estudados.

Nesta perspectiva, Andrade aprofunda:

É portanto, o Estágio, uma importante parte integradora do currículo, a parte em que o licenciando vai assumir pela primeira vez a sua identidade profissional e sentir na pele o compromisso com o aluno, com sua família, com sua comunidade com a instituição escolar, que representa sua inclusão civilizatória, com a produção conjunta de significados em sala de aula, com a democracia, com o sentido de profissionalismo que implique competência - fazer bem o que lhe compete. (2005, p. 2).

Assim, a realização do estágio é um momento de autoria de um ser principiante em sua área de formação, é chegada à hora de mais aprendizagens e a consolidação das antigas. O contato com o campo de atuação favorece o encontro e/ou desencontro da identificação e da identidade profissional. É o que nos diz Pimenta e Lima quando afirma que:

[...] numa perspectiva de ritual de passagem, esperamos que essa caminhada pelas atividades de estágio se constitua em possibilidade de reafirmação da escolha por essa profissão e de crescimento, a fim de que, ao seu término, os alunos possam dizer 'abram alas para a minha bandeira, porque está chegando a minha hora de ser professor'. (2008, p. 100).

Com vista ao que as autoras afirmaram, espera-se que durante o estágio, a estagiária se identifique e se afirme realmente na sua área de formação, para que seu futuro trabalho docente possa fluir naturalmente e que se dê de forma compromissada com uma educação dinâmica e humana.

4.3 Rememorando a prática do estágio

Após a abordagem realizada do período que antecedeu e a breve discussão a respeito do estágio, nestas linhas será relatado todo o seu desenrolar, desde o planejamento das aulas até a concretização das mesmas, demonstrando todos os aspectos vivenciados em sala. Dessa forma, o estágio foi uma atividade planejada e executada segundo orientações da professora universitária.

O desenvolvimento dos planos de aula se deu conforme a proposta curricular da professora titular da escola onde se realizou o estágio. Logo, percebeu-se que a presença da professora titular é de extrema importância neste período, pois ela conhece a turma e a dinâmica da sala, por isso, torna-se uma aliada indispensável na formação propedêutica da estagiária. Em se falando da estrutura da sala, a mesma era ampla, iluminada e arejada, contendo um número de 16 alunos de faixa etária e comportamentos distintos.

Para que o desenvolvimento das aulas fluíssem naturalmente, procurou-se respeitar, seguindo em alguns aspectos a metodologia de ensino da professora titular até o momento, no qual compunha de oração, correção do "Dever de casa" para que em seguida fosse executado o plano.

Através da utilização do Livro didático e de outros recursos procurou-se respeitar a individualidade e o nível de aprendizagem de cada um. Assim, por meio das leituras observou-se e identificou-se características, fez-se reflexão de temas, a conscientização, proporcionou-se o desenvolvimento da percepção, a leitura de imagens, a revisão, sempre relacionando a realidade do aluno.

Contudo, embora esta ferramenta de trabalho seja possuidora de uma linguagem clara e diversificada, os indícios de aceitação pelos discentes em alguns momentos foram imbuídos de demonstrações de desinteresse, motivador de desatenção e indisciplina. É o que a estagiária relata, quando diz que a “[...] atividade não foi bem desenvolvida, os alunos disseram que não iam fazer, ficavam brigando [...]” (DIÁRIO DE CAMPO, 23/08/2010).

Nas atividades feitas através de jogos e brincadeiras, os alunos conservaram melhores e nítidas características de aprendizagem. Logo, realizou-se a brincadeira do telefone sem fio, com o propósito de verificar a atenção e resgatar as brincadeiras folclóricas; houve campeonato de adivinhas; competições de matemática, utilizando fichas numeradas para que as crianças fizessem cálculos mentais; fez-se também o “jogo do Bingo” com nomes de frutas conhecidas, para desenvolver a leitura e a escrita; o “jogo do quadro de palavras”, com o sorteio de letras a partir da soma de dados, com o objetivo de desenvolver o raciocínio e a escrita, realizar cálculos mentais e revisar o alfabeto, dentre outras.

Assim, conforme exposto no portfólio, que explica a realização da atividade: “A brincadeira do telefone sem fio será a partir da formação de um círculo, onde eu direi a frase: ‘Você é muito inteligente e eu gosto muito de ser seu amigo’. Em seguida a frase será compartilhada no ouvido de todos até que o último do círculo diga a frase e todos possam ouvir.” (23/08/2010).

Nesta brincadeira destacou-se a euforia dos alunos “[...] constantemente ficavam pedindo para eu dizer o que havia dito ao colega [...]”. Contudo, “não chegou a frase que eu havia dito ao primeiro [...]”. Dessa forma, “[...] percebeu-se a desatenção dos alunos [...]” (DIÁRIO DE CAMPO, 23/08/2010).

Para o campeonato de adivinhas, segundo as instruções contidas no portfólio: "Dividirei a sala em 2 grupos e farei uma pequena competição, o grupo vencedor é o que acertar mais adivinhas." (17/09/2010). Veja as adivinhas em seguida:

- O que é? Está no início da rua, no fim do mar e no meio da cara?
- O que é? Existe no meio do ovo?
- O que é? O que o gafanhoto traz na frente e a pulga traz atrás.
- O que é? Tem cabeça, tem dentes, tem barba e não é bicho?
- O que é? Com S afasto o azar.
- O que é? Tem língua, mas não fala?
- O que é? Quanto mais se tira, maior ele fica?
- O que é? Tem casa, mas mora em cima?
- O que é? Anda na água, toma chuva e não se molha.
- O que é? Que não sai de casa, mas está sempre molhado?
- O que é? Tem coroa, mas não é rei, tem escama e não é peixe?
- O que é? Que anda na água, toma chuva e não se molha?
- O que é? Passa o dia no céu e a noite dentro da água?
- O que é? Trabalha tempo dobrado. Sempre de noite e de dia. Se teima em ficar parado, só com uma corda andaria.
- O que é? Anda como gato, tem focinho de gato, tem pêlo de gato, mas não é gato?
- O que é? O pernilongo tem maior que o elefante?

Amostra 1 – Adivinhações
Fonte: Portfólio (17/09/2010)

Embora os alunos tenham feito muito barulho, eles gostaram muito da atividade, pois "[...] quando terminou, o grupo que ganhou fez a festa, gritaram e correram muito pela sala" (DIÁRIO DE CAMPO, 17/09/2010).

As competições de matemática, de acordo com o portfólio, onde se é narrado como se dará a atividade: "[...] através de fichas numeradas os alunos

realizarão cálculos mentais. Dessa forma, irei dividir a sala em grupos e fazer uma pequena competição, anotando no quadro a pontuação dos grupos.” (24/08/2010). Veja as fichas que foram utilizadas.

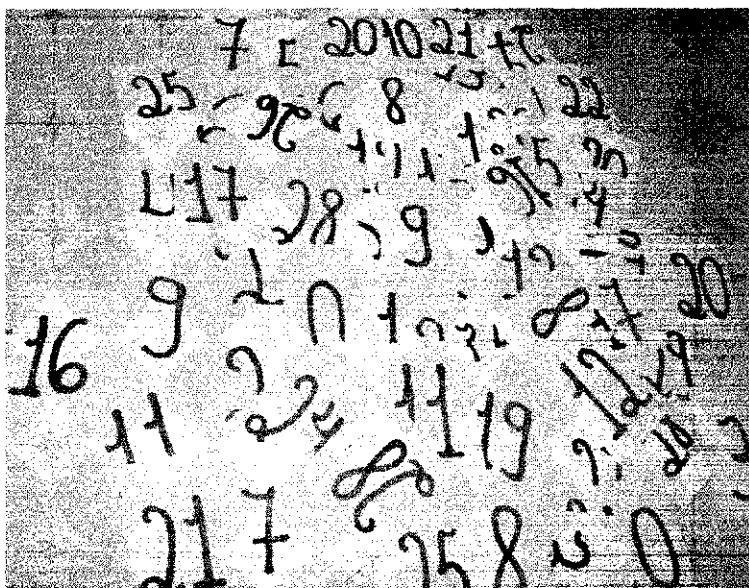


Imagem 1 – Fichas numeradas
Fonte: Portfólio (24/08/2010)

A atividade relatada no parágrafo acima, iniciou-se de forma não muito satisfatória, pois os alunos não entravam em consenso para a formação dos grupos. Logo, quando foram formados, os alunos ficaram eufóricos. É o que relata a estagiária em seu Diário de Campo: “[...] depois os alunos começaram a se agarrar e deitar pelo chão, mas consegui alcançar os objetivos.” (24/08/2010).

Na execução do “jogo do bingo”, conforme as anotações do portfólio, onde foi pedido aos alunos que escolhessem seis dentre dez nomes de frutas expostas no quadro e escrevessem na cartela, em seguida teria o sorteio das palavras, quem marcasse as palavras primeiro seria o vencedor. (30/08/2010). Notou-se que “[...] houve entrosamento e eles fizeram com atenção [...]”. (DIÁRIO DE CAMPO, 30/08/2010). Observe os nomes de frutas e a cartela.

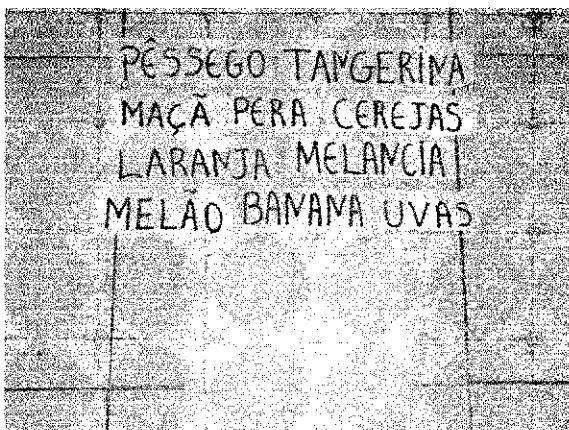


Imagem 2 – Fichas nomeadas e cartela
Fonte: Portfólio (30/08/2010)

Prosseguindo, a estagiária comenta no portfólio como pensou a realização da atividade do "jogo do quadro de palavras": "[...] entregarei um quadro feito em papel ofício para que eles completem com nomes de pessoa, lugar, animal, fruta e registrem o total. Logo, farei o sorteio das letras, utilizando dados feitos com caixa de papelão e cobertos com folha dupla fase. [...] convidarei os alunos para jogarem os dados, em seguida eles farão a soma e procurarão as letras no alfabeto que será exposto no quadro. Ao ser sorteada a letra, eles escreverão nas colunas certas, ganha quem fizer mais pontos." (31/08/2010). Visualize o quadro e o dado a seguir:

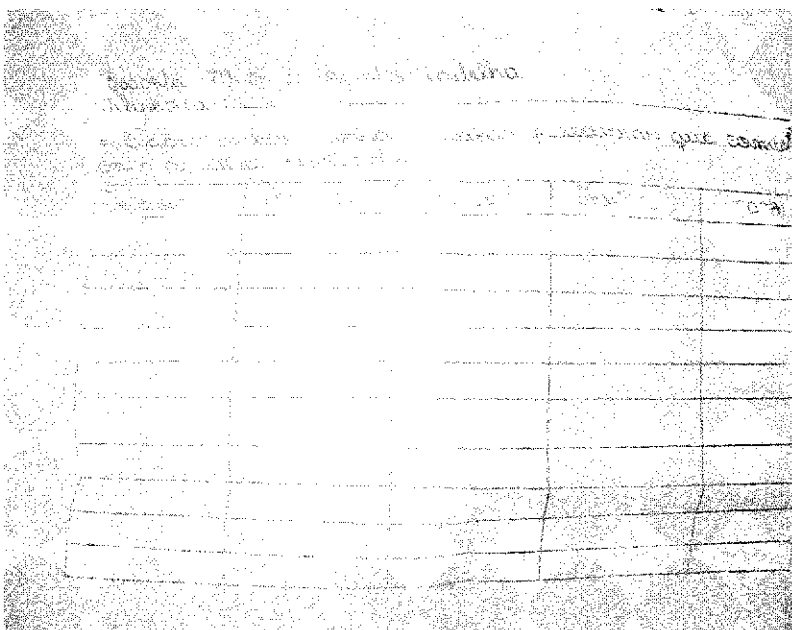


Imagem 3 – Quadro de palavras
Fonte: Portfólio (31/08/2010)

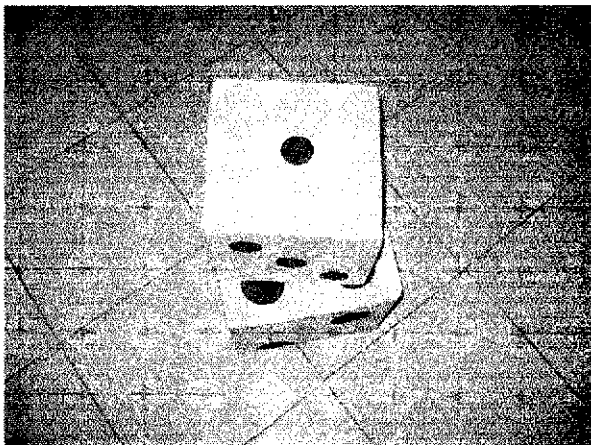


Imagem 4- Dados
Fonte: Portfólio (31/08/2010)

Concluiu-se que “[...] houve muito aproveitamento, pois de forma indisciplinar trabalhei Português com o alfabeto e a escrita de palavras; Matemática, quando lançavam os dados tinham que saber a soma; Ciências, nomes de lugar, frutas e animais. Está atividade foi muito produtiva” (DIÁRIO DE CAMPO, 31/08/2010).

Através da execução destas tarefas percebeu-se como é importante, e necessário a utilização do lúdico. Assim, Santos afirma:

Os recentes estudos têm mostrado que as atividades lúdicas são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento infantil, porque para a criança não há atividade mais completa do que o brincar. Pela brincadeira, a criança é introduzida no meio sociocultural do adulto, constituindo-se num modelo de assimilação e recriação da realidade. (1999, p.7).

Portanto, observou-se no estágio que o lúdico possui uma função motivadora e impulsionadora da aprendizagem. Para tanto, os seus benefícios são ressaltados por muitos estudiosos da área educacional. Ou seja,

As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que

age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEXEIRA, 1995, p. 23).

Nesta perspectiva, após verificar os aspectos marcantes e eficazes em defesa do lúdico, vê-se que esse recurso não pode ficar de fora do processo de ensino e aprendizagem nas escolas. Dessa forma, a defesa de sua inclusão em sala de aula se faz presente no discurso de Regis de Moraes, quando afirma:

Creio que existe espaço para o lúdico na sala de aula, ou melhor, que ela seja também um espaço para a manifestação do lúdico no dia a dia, e não apenas nas datas estabelecidas pelos calendários escolares. (1996, p.65-66).

A restrição do lúdico a pequenos e determinados espaços de tempo ainda é visível, pois há uma desvalorização e/ou desconhecimento do mesmo, isso foi sentido durante o estágio. A professora titular dizia que os alunos davam trabalho quando utilizava o lúdico, devido eles ficarem soltos, alegres e correndo pela sala.

Está presente no portfólio todas as atividades desenvolvidas. Na execução das mesmas procurou-se: proporcionar um ambiente estimulador da criatividade mental e manual, com a produção de histórias em quadrinhos; exercitar a linguagem oral e escrita, com textos e produções; houve o desenvolvimento de trabalhos manuais, a exemplo de pinturas e produções de desenhos e dobraduras, relacionados a temas discutidos, etc.

Assim, no Diário de Campo é narrado o resultado dessas atividades. Sobre a parlenda "Fui ao Mercado", seguida da produção de histórias em quadrinhos: "[...] os alunos fizeram desenhos e frases muito bonitos, eles se empolgaram." (23/08/2010). A respeito do texto "Quem mora": "[...] eles acharam a história muito engraçada. Perguntei quem poderia morar em uma casa torta, sem janelinha e sem porta, eles responderam: 'um gato voador'; um rato pequenino'." (24/08/2010). Visualize as atividades:

Escola Municipal de Ensino Fundamental Francisco Cavalcanti
Aparecida

Fui ao Mercado

Fui ao mercado comprar café
Vendi a ferrugem e pedi a moeda de
Eu acendi, sacudi, sacudi
Mas a ferrugem não parava de subir

Fui ao mercado comprar batata-frita
Vendi a ferrugem e pedi a moeda
de café

Eu acendi, sacudi, sacudi
Mas a ferrugem não parava de
subir

ATIVIDADE

1) Leia atentamente a parábola e construa uma história em quadrinhos.




Imagem 5 – Desenvolvimento de história em quadrinhos.
Fonte: Portfólio (23/08/2010)

Quem mora?

Quem mora na casa nova?
Sóti yononhô e sem porta?
Um gato
Um sapato
E tem retrato
Na parede?

Uma frestinha
Peruquinho
De cachorro
Curtinha?

Um sofá com capote de barbaqueia
Um papei de acrílico e plástico?
Um sofá que não anda?

Um pente sem dar no dente?
Quem mora na casa? Quem
é a dona da casa?

EXERCÍCIO DE TEXTO

1) Quem mora na casa nova?
2) Quem mora na casa nova?
3) Quem mora na casa nova?
4) Quem mora na casa nova?
5) Quem mora na casa nova?

Imagem 6 – Texto: Quem mora?
Fonte: Portfólio (24/08/2010)

É importante que os materiais textuais para leitura, interpretação e produção, sejam dinâmicos e diversificados, para chamar a atenção dos alunos e proporcionar uma aprendizagem prazerosa. Logo, observou-se a empolgação dos discentes no desenvolvimento das atividades mostradas acima, a alegria na leitura, criação e compartilhamento das histórias.

O Diário de Campo ainda narra: a atividade feita com dobraduras, de um chapéu e de uma espada, ressaltando que: “por fim, fiz a culminância com a música 'Marcha soldado'. Eles fizeram a festa!” (25/08/2010). Na atividade com a ficha informativa de um animal que está em extinção, o lobo guará, “[...] fez-se o estudo da ficha e a interpretação. Ao terminar a atividade pedi para que desenhassem um lobo guará, os desenhos de alguns foram apenas rabiscados, já outros capricharam.” (31/08/2010). Veja as dobraduras e a canção:

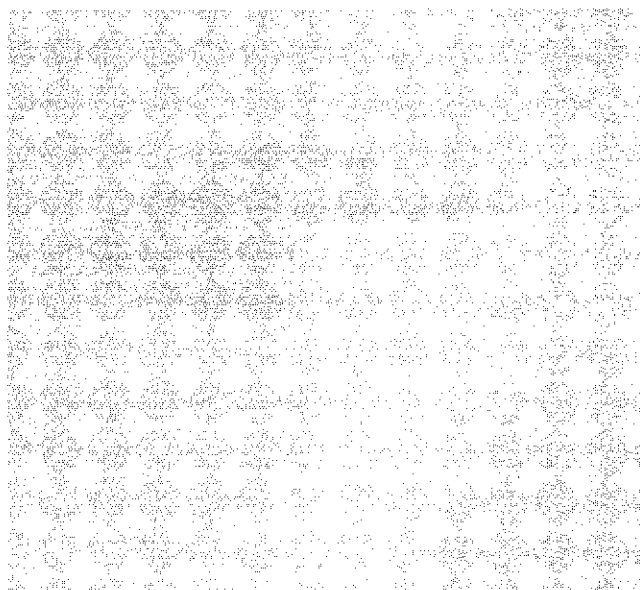


Imagem 7 – Dobradura de chapéu e espada.
Fonte: Portfólio (25/08/2010)

MARCHA SOLDADO

Marcha soldado
Cabeça de papel!
Quem não marchar direito
Vai preso pro quartel.
O quartel pegou fogo
A polícia deu o sinal
Acode, acode, acode a bandeira nacional.

Amostra 2 - Canção

Fonte: Portfólio (25/08/2010)

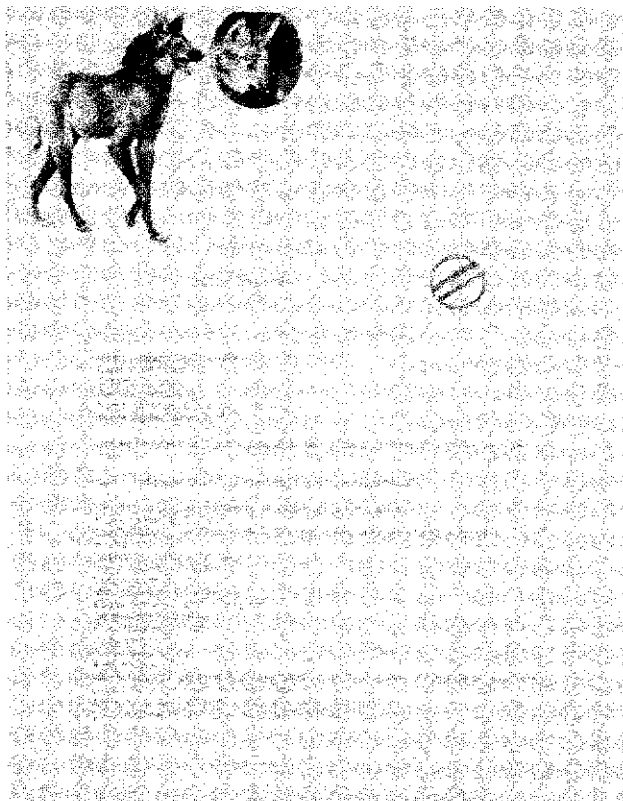


Imagem 8 – Ficha informativa

Fonte: Portfólio (31/08/2010)

A execução de atividades que favoreçam a socialização, o desenvolvimento motor e que mantenham os alunos informados sobre temas atuais, são extremamente significativas. Logo, percebeu-se, como são bem recebidas pelas crianças, pois viu-se a valorização e empenho na realização das mesmas.