

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO – FACE
CURSO DE PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA AS
SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – PROJETO PROFESSOR
NOTA 10

Ana Félix de Deus Ramos – RA 4026125/2

Lucy dos Santos Beserra – RA 4030198/4

Maria Alves da Silva Filha – RA 4026408/0

Maria Aparecida de Oliveira – RA 4026410/6

REFLETINDO O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

Brasília, 2005.

Ana Félix de Deus Ramos – RA 4026125/2

Lucy dos Santos Beserra – RA 4030198/4

Maria Alves da Silva Filha – RA 4026406/0

Maria Aparecida de Oliveira – RA 4026410/6

REFLETINDO O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO

O trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília – UniCEUB como parte das exigências para a conclusão do Curso de Pedagogia - Formação de Professores para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto Professor Nota 10.

Orientador: Renato Bastos João.

Brasília, 2005.

Dedicamos este trabalho a Deus, Todo Poderoso, Criador do Universo e Doador de todas as belezas desta vida.

A minha família, inspiração dos meus dias e aos amigos. Enfim, a todos que, de uma forma ou de outra, sempre estiveram presentes quando trilhamos juntos os caminhos do saber.

AGRADECIMENTOS

A Deus, meu mestre maior, o Príncipe da Paz.

Aos nossos queridos pais, exemplos de dignidade e sabedoria que nos apontaram o caminho.

Aos nossos amados filhos, presentes de Deus para nós; pela compreensão nas nossas ausências; nossa eterna gratidão.

Ao professor orientador Renato Bastos João, coordenadores e secretaria do curso pelo apoio quando das dúvidas e incertezas, despertando entusiasmo para essa conquista.

Aos parentes e amigos, principalmente Neuda (in memoriam). Como é bom ter certeza de sempre poder contar com vocês!

A todos o nosso reconhecimento e a nossa eterna gratidão.

“Ensinar exige consciência do inacabado.
Nós homens e mulheres nos tornamos
seres éticos, por isso somos inacabados.
Não chegamos ao mundo prontos e nem
chegaremos a esta conclusão, mas, pelo
direito e dever que foi-nos concedido pela
ética temos a possibilidade de traçar nosso
destino “

Rubem Al ves.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	01
CAPÍTULO I – LÚDICO E EDUCAÇÃO: CONSIDERAÇÕES HISTÓRICAS.	
1.1 – A importância do lúdico para a educação ao longo da história.....	06
1.2- Concepção do papel social da escola considerando sua evolução histórica.....	09
CAPÍTULO II – O JOGO NA APRENDIZAGEM E NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.	
2.1 – O papel do brincar na aprendizagem e desenvolvimento integral da criança.....	12
2.2 – Jogo, aprendizagem e desenvolvimento integral da criança.....	14
2.3 – A caracterização dos jogos de acordo com Vygotsky, Piaget e Wallon.....	17
2.4 – Jogo, motivação, aprendizagem significativa e superação de problemas de aprendizagem.....	24
CAPÍTULO III: A ESCOLA LÚDICA.	
3.1 – O funcionamento de uma escola lúdica.....	29
3.2 – As atividades lúdicas na escola de ensino fundamental: uma análise dos PNCs.....	30
3.3 – O educador e o lúdico.....	33
CAPÍTULO IV- METODOLOGIA DE PESQUISA	36
4.1 – Natureza da pesquisa.....	36
4.2 – Local e sujeitos da pesquisa.....	38
4.3 – Procedimentos metodológicos para a coleta e análise das informações.....	39
4.4 –Coleta de dados.....	40
CAPÍTULO V – ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	42
5.1 – Análise do primeiro dia de aplicação de jogos.....	42
5.1.1 – Primeiro grupo.....	43
5.1.2 - Segundo grupo.....	47
5.2 – Análise do segundo dia de aplicação dos jogos.....	50
CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60

RESUMO

O presente trabalho teve como objetivo evidenciar a utilização do lúdico como estratégia de ensino para a superação das dificuldades de aprendizagem dos alunos das 2^a séries do turno vespertino da escola Caic Albert Sabin, localizado na quadra 306 sul de Santa Maria – DF. Os principais autores que deram sustentação teórica foram: Kishimoto (1996), Piaget (1964), Almeida (1998), Vygotsky (1984) e Wallon (1968), destacando aspectos importantes tais como: o significado do brincar, o lúdico e a formação do professor, o jogo e o brincar como facilitadores da aprendizagem, o brinquedo como instrumento de desenvolvimento da sociabilidade e o lúdico no desenvolvimento psicomotor, afetivo-social e cognitivo dos educandos. Para atingir o objetivo proposto realizamos uma pesquisa de campo, fundamentada em pressupostos qualitativos, e na qual utilizamos os seguintes instrumentos de pesquisa: a observação a partir do método de laboratório de jogos, voltados para o desenvolvimento da aprendizagem. A análise dos dados evidenciou a importância do lúdico como recurso estimulador da aprendizagem e apontou para a necessidade de uma reavaliação do trabalho com o lúdico nas escolas e para a necessidade do educador estar sempre buscando novos conhecimentos. De modo geral, os resultados mostram que o lúdico pode vir a contribuir favoravelmente para o processo ensino-aprendizagem dos alunos, pois ao trabalharmos com atividades lúdicas naquele espaço ficou evidenciado que as brincadeiras e jogos privilegiam o raciocínio lógico e a aprendizagem uma vez que o brincar é parte inerente à vida da criança, tornando possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação e estará sempre presente em sua vida, que na infância, na adolescência ou na fase adulta.

Palavras chaves: ensino-aprendizagem, alunos, lúdico, jogos, brincadeiras.

INTRODUÇÃO

O brincar é inerente à vida, fazendo parte de todos os animais. A aprendizagem do homem dá-se através das brincadeiras, pois tudo que a criança aprende nos seus primeiros anos de vida é através delas. Enquanto o cientista dentro de seu laboratório descobre coisas pela curiosidade, a criança da mesma forma desperta para o conhecimento de forma curiosa dentro de um tanque de areia. O brincar é uma linguagem com conteúdos ocultos que nós adultos precisamos propiciar às crianças.

É indiscutível que brincar é coisa de criança. Apesar disto ser um fato, quando se trata de brincar na escola, o assunto torna-se polêmico; já não temos mais tanta certeza da afirmativa. É fácil perceber como a escola marginaliza as brincadeiras, valorizando apenas aquelas voltadas para um objetivo educacional, retirando a espontaneidade e a alegria que o faz-de-conta traz para a criança. Atualmente, alguns estudiosos da educação, têm se preocupado em mostrar ao professor caminhos para integrar o brincar a um projeto educativo e valorizar as brincadeiras na construção do cidadão.

Na nossa vivência enquanto educadoras, com muitos anos de experiência no Ensino Infantil, observamos que as atividades lúdicas para a criança se constituíam em um espaço propício para a descoberta, motivando a aprendizagem.

Ao longo da realização do curso de Pedagogia – Projeto Professor Nota 10, tivemos a oportunidade de vivenciarmos o trabalho com o Ensino Fundamental no Caic Albert Sabin, nesta oportunidade percebemos que as atividades lúdicas já não tinham o mesmo espaço que no ambiente da pré-escola. Assim, observamos que muitas das crianças que cursavam a 2ª série demonstravam dificuldade de aprendizagem, passamos a acreditar que tal fato pudesse ser desencadeado pelo pouco uso de atividades lúdicas naquele universo.

Por essa razão, este projeto de pesquisa teve o propósito de investigar as contribuições do lúdico para a superação das dificuldades de aprendizagem dos alunos da 2ª série do Ensino Fundamental do Caic Albert Sabin de Santa Maria – DF, no ano de 2005.

Este estudo teve sua relevância ao buscar compreender melhor o problema apresentado e refletir sobre ele no contexto da prática pedagógica. Espera-se sensibilizar o corpo docente do Caic Albert Sabin a refletir mais a prática e o aperfeiçoamento do trabalho

docente ali efetivado, a partir das ações baseadas no processo de reflexão, ação, reflexão.

Justificativa

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, da psicologia, fisiologia, como nas demais áreas do conhecimento.

Para Piaget, os jogos e as atividades lúdicas, não são apenas meios de entretenimento para as crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma ainda que a criança desenvolve-se, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados ela passa a reconstruir objetos, reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação consiste numa síntese progressiva de assimilação com a acomodação (CENED, 2004, p.12).

No Caic Albert Sabin em Santa Maria – DF, as dificuldades na aprendizagem dos alunos da 2ª série é um aspecto marcante e problemático, apresentando dificuldades para ser superado ou contornado. O trabalho pedagógico desenvolvido parece não fazer sentido no cotidiano das crianças que ali estudam, pois não contribuiu para a resolução dessa problemática.

Assim sendo, com experiência de vários anos como docentes na rede pública de ensino, e estagiárias do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB e do Curso de Pedagogia – Projeto Professor Nota 10 –DF, dispusemo-nos a investigar a importância das atividades lúdicas enquanto fator facilitador da aprendizagem, pois na maior parte do tempo dedicado ao magistério, passamos lecionando para o ensino infantil e neste contexto percebemos o quanto as atividades lúdicas despertavam o interesse e proporcionavam aprendizagem para as crianças na idade pré-escolar.

Acreditamos que a dificuldade de aprendizagem dos alunos da 2ª série do ensino fundamental da escola tem sido desencadeada pelo pouco uso de atividades lúdicas naquele universo. A medida que as crianças vão crescendo e mudando de série na escola, as brincadeiras vão ficando para trás, os brinquedos diminuem, o espaço e o horário também. Quando acontece é no recreio, no dia da brincadeira definido pela escola no pátio, não sendo considerada legitimamente escolar. Nesta perspectiva Marcelino, (1991, p.61), ressaltou que:

No âmbito da sala de aula, enquanto a seriedade é valorizada como forma de facilitador da aprendizagem, procura-se banir o lúdico como entrave para o saber. A colocação do jogo e da seriedade em campos diametralmente opostos, como analisa

HUIZINGA (1872 – 1945) , não é tão simples que se possa perceber à primeira vista. Se examinada a relação mais de perto, percebe-se que a não seriedade do jogo não significa que este não é sério, pelo contrário, muitas formas de jogo são extremamente sérias, a seriedade procura excluir o jogo ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade.

No jogo enquanto espaço de prazer e divertimento deve ser considerado pela escola que não pode desconsiderar que ele também pode ser um espaço de aprendizagem. É preciso, que a escola compreenda a importância do jogo para o desenvolvimento de habilidades e potencialidades na criança, bem como, um espaço para construção de aprendizagens significativas que são geradas pelo prazer que a brincadeira pode proporcionar.

Esperamos então, que o trabalho de investigação que será realizado venha a contribuir para sensibilizar o corpo docente da escola a buscar refletir sobre o trabalho até então realizado e levá-los a estarem sensibilizados quanto à necessidade de resgatar sempre a melhoria do processo de ensino aprendizagem naquele universo.

Delimitação do tema

Com base na proposta curricular dos PCNs, que diz que a escola pode utilizar das atividades lúdicas para trabalhar o repertório cultural do contexto do aluno, com brincadeiras e jogos populares, garantindo assim o acesso destas crianças à cultura que faz parte de sua vivência e de seus antepassados. Sem deixar de explorar as dimensões afetivas, cognitivas, físicas e socioculturais, garantindo assim a aprendizagem.

O projeto em questão buscou de uma forma contextualizada e fundamentada bibliograficamente, responder a questão que norteou todo o trabalho realizado: “ Até que ponto o uso do lúdico como estratégia de ensino pode contribuir para a superação das dificuldades de aprendizagem dos alunos da 2ª série do Caic Albert Sabin em Santa Maria –DF , no ano de 2005?

Objetivos

O presente trabalho teve como objetivo geral, evidenciar a utilização do lúdico como estratégia de ensino para a superação das dificuldades de aprendizagem na 2ª série do Ensino Fundamental.

Desenvolvem-se a partir deste objetivo geral, os seguintes objetivos específicos: verificar por meio de uma pesquisa de campo a importância do lúdico como estratégia de ensino para a superação dos problemas de aprendizagem; analisar a contribuição de jogos de regras na formação do cidadão na prática pedagógica; realizar pesquisa bibliográfica acerca da importância do uso do lúdico para o processo ensino-aprendizagem da 2ª série do Ensino Fundamental.

Os principais autores que deram sustentação teórica foram: Kishimoto (1996), Piaget (1964), Almeida (1998), Vygotsky (1984) e Wallon (1963). Suas idéias foram amplamente discutidas nos capítulos I, II e III do referencial teórico deste trabalho.

Quanto à utilização dos procedimentos técnicos foram adotados os bibliográficos, por serem de fundamental importância o levantamento em livros e periódico do conhecimento científico e a contribuição dos diversos autores sobre o tema proposto. Para a construção do referencial teórico, o levantamento, por caracterizar pela interrogação e observação direta das pessoas cujo comportamento se deseja conhecer, recolher informações de todos os integrantes do universo pesquisado, mediante procedimento descritivo.

Este estudo pretendeu contribuir com a reflexão dos educadores sobre o papel dos jogos na educação de maneira que a sua inserção na prática cotidiana seja cada vez mais freqüente, o que, sem dúvida, irá tornar mais rico o processo ensino-aprendizagem. Neste projeto foram elaborados cinco capítulos.

O **primeiro capítulo**, denominado “O lúdico e a educação – considerações históricas”, apresenta a importância do lúdico na escola e na sociedade.

O **segundo capítulo**, intitulado “O jogo na aprendizagem e no desenvolvimento da criança”, apresenta o jogo e a brincadeira como facilitador de aprendizagem e desenvolvimento da criança.

O **terceiro capítulo**, intitulado “A escola lúdica”, apresenta a realidade da escola lúdica no nosso contexto.

O **quarto capítulo**, “Metodologia de pesquisa”, apresenta os pressupostos e fundamentos de uma investigação científica e procedimentos e análise das informações obtidas.

O **quinto capítulo**, “Organização, análise e discussão dos dados”, apresenta a contribuição do lúdico para a superação das dificuldades de aprendizagem.

As considerações finais onde são apresentadas as recomendações sobre o trabalho construído.

As considerações finais apresentadas são apenas temporárias, recomendando-se que se façam estudos futuros.

CAPÍTULO I - LÚDICO E EDUCAÇÃO: CONSIDERAÇÕES HISTÓRICAS.

1.1– A importância do lúdico para a educação ao longo da história.

Na antiguidade, o brincar era atividade rotineira na vida de crianças e adultos. As crianças participavam do lazer, das festividades do adulto, mas também tinham seus momentos de jogos nas praças públicas sem o direcionamento dos adultos. As brincadeiras eram muito significativas na vida das pessoas; faziam parte de suas histórias de vida. Para Velasco (1996, p.41) “a brincadeira era o fenômeno social do qual todos participavam e foi só bem mais tarde que ela perdeu seus vínculos comunitários, tornando-se individual”.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, (Platão, 427-348) afirmava que os primeiros anos da vida da criança deveriam ser ocupados com os jogos educativos praticados em comum, pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças.(ALMEIDA, 1998,p.29)

A história dos jogos e brincadeiras na educação não é recente. Encontram registros de que na Grécia e Roma estas atividades já eram utilizadas como recursos para o desenvolvimento e aprendizagem. Para Platão, o esporte e a cultura tinham os mesmos valores educativos, servindo ambos para a formação da personalidade e caráter da criança.

Ao longo dos séculos, os jogos e brincadeiras vão ganhando espaço enquanto auxiliares no processo educativo da criança. Para Rosseau (1712-1778) há grande importância de se desenvolver na criança o interesse e incentivar a alegria natural da mesma para que a aprendizagem pudesse acontecer de fato.

Já Pestalozzi (1746-1827) acreditava que a escola era uma verdadeira sociedade na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação seriam suficientes para educar as crianças e o jogo um fator decisivo que enriquecerá o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. E Froebel (1782-1852) considerava o jogo como fator decisivo na educação das crianças.

Dewey (1859-1952) acreditava que o jogo era uma forma de ocupação ativa, parte da vida natural da criança, pois satisfazia suas necessidades e ajudava a organizar os conhecimentos.

Os jogos constituíam uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de danças, caça, pesca e outros eram tidos como de sobrevivência e, ultrapassando, muitas vezes, o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação e a educação representava a sobrevivência.(BENJAMIN, 1984)

Os jogos, na cultura antiga, serviam como meio utilizado para que as crianças aprendessem a cultura do grupo social no qual se inseriam. Neste sentido, os jogos se constituíam em atividades indispensáveis à sobrevivência e à perpetuação da cultura de um povo. Não se dissociava, até então, o corpo, a corporeidade, do meio social, a infância da cultura adulta. Os jogos, neste contexto, se caracterizavam como sendo parte da cultura do povo, na cultura se baseava a educação e da educação dependia a sobrevivência. Assim, existia uma cadeia de interdependência entre as atividades lúdicas e a sobrevivência de um povo, que tinha no jogo o veículo de perpetuação de sua cultura e de consolidação da educação dos mais velhos para os jovens.

Quanto ao valor social do jogo na história da educação, Benjamin (1984, p.20) considera que “mesmo entre os egípcios, romanos, maias, os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões de vida social”.

Ao longo da história da educação os jogos vêm se efetivando como meio de disseminação da cultura, dos costumes, dos valores morais dos velhos para os jovens, também de transmissão de conhecimento de uma geração para a outra. A vida social, pautada sobre regras de convivência, podia ser reproduzida através dos jogos e brincadeiras. Assim, a cultura de um povo encontrava em atividades prazerosas um veículo próprio de disseminação e perpetuação.

Já no século XX, nas pesquisas realizadas na área da educação, o jogo é visto como

fundamental ao desenvolvimento humano. No contexto do desenvolvimento social dá-se grande importância às trocas que se estabelecem através do jogo, entre a criança e o meio social no que está inserida. Assim, o jogo simbólico ganha importância como facilitador das relações sociais pela criança e oportunizador da construção da representação pela criança, o que a ajudará a compreender o mundo no qual se insere.

Não há como negar a sedução que o jogo e a brincadeira exercem sobre a criança e como essas atividades têm, ao longo dos séculos, contribuído para estabelecer a verdadeira vida social da criança, bem como estabelecer o desenvolvimento de habilidades físicas e cognitivas.

Atualmente, os estudos realizados na área educacional acabaram por comprovar que a educação tem o dever de proporcionar à criança a construção de sua autonomia, autoconceito positivo, criatividade, responsabilidade, sociabilidade, auto-estima, capacidade de reflexão e resolução de problemas. Todas estas habilidades podem ser desenvolvidas a partir do trabalho com atividades lúdicas.

Nas brincadeiras, a criança aprende a trabalhar de forma positiva as suas emoções; participa do jogo, representações, sem receio de errar ou de perder, aprendendo a superar seus medos.

Quando brinca, a criança se comunica com o mundo que a rodeia e estabelece vínculos com ele. Com a brincadeira a criança encontra espaço para a expansão dos seus sentimentos mais íntimos, tem também a oportunidade de criar vínculos de afetividade com outras crianças. Assim, a brincadeira se constitui em um rico espaço de vivência da autonomia da criança, onde ela pode aos poucos ir construindo sua identidade individual e a consciência de sua existência como um ser no mundo. São os vínculos criados a partir das relações sociais oportunizadas por meio da brincadeira que permite à criança acomodar os seus sentimentos de afeto e exteriorizar os sentimentos negativos estabelecendo assim o equilíbrio de suas emoções, o que resultará em um dado positivo no caminho da construção da personalidade, bem como a formação de sua capacidade intelectual.

Kishimoto considera que:

Durante essas interações proporcionadas pelos jogos, é garantido o respeito mútuo entre mediador e a criança, dentro de um clima afetivo, em que ele tem a oportunidade de construir seu conhecimento social, físico e cognitivo, estruturando assim, sua inteligência e interação com o meio ambiente.(1996, p.99)

Segundo Vygotsky (1984, p.123), “a brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas expressões de forma prazerosa. Brincar contribui assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto no âmbito dos jogos sociais diversos”.

1.2 – Conceção do papel social da escola, considerando sua evolução histórica.

Em Atenas, procurava-se formar espíritos delicados, sutis, embebidos de graça e harmonia, capazes de fazer o belo e os prazeres de pura especulação, em Roma, desejava-se especialmente que as crianças se tornassem homens de ação, apaixonados pela glória militar, indiferentes no que tocasse às letras. Na Idade Média, a educação era cristã antes de tudo. Na Renascença toma caráter mais leigo, mais literário, nos dias de hoje, a ciência tende a ocupar o lugar que a arte outrora preenchia.(DURKHEIM, 1978, P.41)

A educação tem o seu papel social variável de acordo com o tempo histórico ou a sociedade em que ela acontece. Na Grécia Antiga a educação estava pautada para a formação de guerreiros, homens fortes, cheios de graça e harmonia. Na Roma Antiga, predomina-se ainda a idéia de formar guerreiro, porém a beleza física já não era mais tão importante, importava a capacidade de liderança e a coragem. Na Idade Média a educação se volta para a religiosidade. Era preciso se educar para a alma. Na Renascença o estilo literário tomou conta da educação que deixou de ser religiosa.

A escola tradicional, presente no Brasil a partir do século XVI com o ensino jesuíta, foi pioneira em perceber o valor educativo dos jogos e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocar a prática lúdica no contexto da educação brasileira.

Áries, a respeito da relação da criança com o jogo afirma que:

Os padres compreenderam desde o início que não era possível, nem desejável suprimi-los, ou mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas. Ao contrário, propuseram-se a assimilá-los e introduzi-los oficialmente em seus programas e regulamentos e controlá-los. Assim, disciplinados, os jogos, reconhecidos como bons, foram admitidos, comentados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos.(1978, p.12)

A partir destas considerações, observa-se que, até nos tempos da escola tradicional os jogos educativos eram utilizados como atividades de importância para o processo de educação

e desenvolvimento infantil.

Compreende-se, desde já, que não seria possível fazer educação sem considerar a importância da atividade lúdica para a criança e não seria também favorável suprimi-los do currículo escolar.

Na Escola Nova, a idéia de aprender fazendo estava sempre presente. Valorizava-se o experimento, o método de solução de problemas, dentre outros. Dewey e Montessori são alguns nomes desta tendência. O professor norte-americano John Dewey (1859 – 1952) preocupou-se com o lado prático, pragmático da educação, principalmente, com a adequação desta ao meio e a evolução social.

Um dos nomes da escola nova Dewey considera que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas não correspondem ao interesse da criança.

Maria Montessori (1870 – 1952), médica italiana, trabalhava na recuperação de crianças anormais, utilizando materiais educativos. No entanto, o êxito conseguido nesse trabalho foi tal que ela passou a pensar na aplicação do mesmo para a educação de crianças normais. Afirma que os jogos educativos são necessários para a educação dos sentidos.

Assim, na Escola Nova, o jogo está presente por meio de filosofia do método ativo de ensino em que a criança aprende fazendo, manipulando, criando. A resolução de problemas presentes na filosofia da Escola Nova se faz útil para o desenvolvimento cognitivo e encontra seu espaço nas atividades lúdicas.

Na Escola Progressista, os passos de aprendizagem se dão através de codificação e problematização de situação. A educação se faz pela motivação da aprendizagem que se dá a partir da codificação de uma situação problema.

Freire (1991, p.9), representante desta tendência aborda o conceito de trabalho-jogo, afirmando que “ o ato de buscar, de apropriar-se dos conhecimentos, de problematizar, de estudar é realmente um trabalho penoso, difícil, que exige disciplina intelectual e que se ganha somente praticando”.

Na Escola Crítico-social dos Conteúdos, o objetivo é privilegiar a aquisição do saber vinculado às realidades sociais do aluno. O saber deve partir de uma experiência que o aluno possui confrontada com o saber que vem de fora.

Em todas as tendências pedagógicas no curso de história da educação observa-se a contribuição das atividades lúdicas para o processo educativo. Desde os jesuítas até os

educadores contemporâneos, todos percebiam a impossibilidade de se fazer à separação entre o lúdico e o pedagógico na escola, bem como, a importância de atividades lúdicas para o desenvolvimento infantil.

Assim, em todas as tendências valorizam-se as atividades lúdicas como estratégias de ensino e recurso de aprendizagem, sendo que os estudos psicogenéticos e sócio-interacionistas provaram a importância do jogo para a criança em seu processo de desenvolvimento. Atualmente a educação acompanha a evolução tecnológica, a cultura da modernidade e se baseia na formação do homem integral, capaz de sobreviver em uma sociedade globalizada onde as competências exigidas para que nela se insira são muitas.

CAPÍTULO II: O JOGO NA APRENDIZAGEM E DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

2.1– O papel do brinquedo na aprendizagem e na formação da criança.

A brincadeira é uma atividade própria da criança. O brinquedo pressupõe a imaginação em ação, na representação da realidade da criança.

Portanto, buscar definir os termos brincar, brinquedo e lúdico exige que se compreenda que embora ambos tenham a sua gênese no prazer que desperte na criança, brinquedo e jogo, supõe relações diferentes com a mesma.

Etimologicamente brincar vem de brinco + ar, brinco vem do latim, vinculu/viculum, laço através das formas vunculu, vrinco e vrinco. (Presença Pedagógica, 2001, p.90)

Os brinquedos fazem parte do imaginário da criança, supõe uma ausência de regras para a sua utilização e estimula a representação mental. Ao brincar a criança estabelece um vínculo com o objeto. Este é substituído pela imaginação da criança, se transformado naquilo que a mesma possa imaginar. Assim, o objeto serve à manipulação e imaginação livre da criança, a partir do vínculo que é estabelecido entre eles (criança/objeto).

Kishimoto (1996, p.18) considera: “diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. O jogo pressupõe um sistema seqüencial que, muitas vezes, vem seguido de regras que deverão ser obedecidas pelo jogador. Neste caso o objeto já não serve apenas para a livre imaginação da criança, mas ele estará vinculado a uma seqüência de regras que formarão o jogo.

Estudos arqueológicos em tumbas funerárias declaram a existência de miniaturas de barcos de madeira e bonecos representando artífices de algumas profissões, possivelmente utilizados como brinquedos, 2000 aC. No Egito, um milênio antes de Cristo, também foi encontrado chocalhos de argila recheados de pedrinhas. Em Roma divertiam-se com carrinhos de duas rodas imitando os guerreiros, cavalinhos construídos de madeira e pequenas réplicas de animais e soldados. (VELASCO, 1996, p.49)

Os brinquedos aparecem e desaparecem no decorrer das épocas, representando o tipo

de valores e concepções que se deseja passar e inculcar nas crianças e adolescentes em um determinado momento político-social. A sociedade atual vale-se de brinquedos de guerra, de jogos eletrônicos, de morte, de prazer, de jogos eróticos com o intuito de destruir, alienar e consumir. Faz-se necessário redefinir uma nova filosofia em relação ao brincar, para que a família e a escola recuperem o verdadeiro sentido do lúdico.

O brinquedo é inerente à vida da criança, tornando possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação e estará sempre presente em sua vida quer na infância, na adolescência ou na fase adulta. “O brinquedo faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade lingüística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação...” (ALMEIDA, 1998, P.37)

Considera-se a imaginação como um aspecto natural da criança, pois ao brincar ela convive com diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior.

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, representa uma forma especificamente humana de atividade consciente, não está presente na consciência de crianças muito pequenas e está totalmente ausente em animais. Como todas as funções da consciência ela surge originalmente da ação. (VYGOTSKY, 1984, p.122)

Ao encenar uma realidade, a criança está utilizando regras de comportamento, socializando sua imaginação e construindo seu conhecimento. “A situação imaginária de qualquer forma de brinquedo já contém regras de comportamento, embora possa não ser um jogo com regras formais estabelecidas a priori”.(VYGOTSKY, 1984, p.124)

Na nossa vivência observamos que as crianças menos favorecidas criam os seus brinquedos e os valorizam como se fossem uns brinquedos industrializados. Utilizam tampas, latas, palitos, pet e outros, transformando em carrinhos, bayblad, vai e vem, pipa... Porém, observa-se que muitas vezes estas habilidades não são valorizadas nas escolas. Isto constitui uma discrepância, pois sabemos das dificuldades enfrentadas pelas escolas públicas com relação ao acesso a materiais pedagógicos e lúdicos. Por esse motivo, a grande preocupação deve ser evidenciar que não somente com materiais sofisticados, o professor é capaz de tornar suas aulas mais diversificadas, criativas e agradáveis. Daí a importância da utilização de material de sucata, de fácil obtenção e que contribui para o desenvolvimento da imaginação e

da criatividade, onde a criança terá a oportunidade de explorar, perceber sobre um novo enfoque e utilizar forma criadora objetos que fazem parte de sua vida cotidiana.

...O ser humano nasceu para aprender, para descobrir e apropriar-se de todos os conhecimentos, desde os mais simples (levar a colher à boca) até os mais complexos (criar e solucionar problemas) é isso que lhe garante a sobrevivência e a integração na sociedade como participativo, crítico e criativo.(ALMEIDA, 1998, p.11)

2.2– Jogo, aprendizagem e desenvolvimento integral da criança.

Para Huizinga:

“Sendo parte integrante da vida em geral, o jogo tem uma função vital para o indivíduo, não só para distração e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários”.(1971, p.53)

O jogo vem assumindo papel importante no desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e motor da criança e tem sido utilizado na escola como espaço de aprendizagem para a criança.

Segundo Freire (1989) “o jogo pode ajudar a criança a lidar com situações-problema e isso provoca o raciocínio que traduz informações, adquirindo assim o conhecimento”.(apud PÍCOLLO, 1993, p.33)

Ao brincar, a criança entra em um universo imaginário onde sua capacidade de raciocínio é estimulada e incentivada. O jogo oferece oportunidades de lidar com as situações-problema nas quais a criança é desafiada a raciocinar logicamente para buscar resolvê-las. O estímulo da inteligência da criança fará com que a mesma se desenvolva no aspecto cognitivo e com isso o conhecimento virá a ser construído.

Para Piaget:

“A aprendizagem não é um processo durante o qual o sujeito limita-se a receber ou a reagir automaticamente ao que é recebido, mas uma construção complexa, na qual o que é recebido do objeto e o que é contribuição do sujeito estão indissolivelmente ligados. (1978,p.187)

Dentro do sistema Piagetiano a aprendizagem aparece como um processo que depende do desenvolvimento. Mas como este não procede nem do meio nem do organismo, com

exclusividade, mas da interação entre esses dois fatores regida pela auto regulação ou equilíbrio, a explicação interacionista coloca nas atividades do sujeito.

Piaget (1978, p.11) considera que “o desenvolvimento é uma equilibrção progressiva, uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio para um estado de equilíbrio superior”.

Para Piaget o desenvolvimento cognitivo na criança é produto da própria atividade que ela exerce, contrariando assim as idéias inatistas de que a inteligência era um fator inato adquirido por hereditariedade; ou seja, as crianças já nasciam com uma capacidade de desenvolvimento e a aprendizagem, fruto de sua inteligência hereditária.

Piaget (1978, p.12) considera que o desenvolvimento é responsável pela formação dos conhecimentos que resulta de uma interação entre o sujeito e o meio.

Assim, na interação entre o sujeito e o meio, as estruturas lógicas são construídas. Estas estruturas formam a base para o conhecimento. Neste contexto o jogo proporciona a oportunidade de interação da criança com o objeto e o meio físico o que irá se constituir em um caminho para o desenvolvimento e a aprendizagem.

Friedman coloca que:

O jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento infantil. Paralelamente, o jogo consolida habilidades já dominadas pela criança e a prática das mesmas em novas situações. (1996, p.64)

Além disso, o jogo favorece o desenvolvimento de habilidades como criatividade, comunicação social, dentre outros. Paralelamente desenvolve a memória, o pensamento abstrato, a reflexão. Pode também favorecer a construção da identidade da criança, facilitar a relação da criança com os seus sentimentos de afetividade, auto-imagem positiva, alegria e amor.

A partir desses aspectos observa-se a importância do jogo para o desenvolvimento cognitivo na criança e também para o desenvolvimento afetivo. Gordon (1972, p.6) afirma que“(...) jogando os alunos podem desenvolver sentimentos de afetividade, porque o jogo é essencialmente uma fatia simplificada de realidade”.

A afetividade e as emoções têm sido objeto de intenso interesse, tanto na civilização Ocidental como na Oriental, desde épocas como o sexto século antes de Cristo. A afetividade

pode ser conceituada como todo o domínio das emoções, das experiências de se poder entrar em contato com as sensações.

Piaget (1978, p.65) define afetividade como uma energia, “a afetividade é a mola propulsora das ações, e a razão está a seu serviço”. Para Piaget, o início do desenvolvimento moral da criança é inspirado pelos sentimentos de modo, do amor, do sagrado e do início desta construção encontram-se já presentes na criança bem pequena.

Vygotsky concebe o homem como um ser que pensa, raciocina, deduz e abstrai, mas também como alguém que sente, se emociona, deseja, imagina e se sensibiliza. Na sua perspectiva, cognição e afeto não se encontram dissociados no ser humano, pelo contrário, se inter-relacionam e exercem influência recíproca, ao longo de toda a história do desenvolvimento do indivíduo.

O lugar do afetivo, na obra de Vygotsky, torna-se particularmente interessante pelo fato de que esse autor que produziu sua obra nos anos 20 e 30 deste século e poderia ser atualmente considerado um cognitivista, propõe uma abordagem unificadora das dimensões afetiva e cognitiva do funcionamento psicológico que muito se aproxima das tendências contemporâneas.(OLIVEIRA, 1997, p.83)

Segundo Wallon é a emoção que estabelece a ligação entre a vida orgânica e a vida psíquica. A afetividade é o tema central em sua obra. Wallon identifica a relação entre a emoção e a inteligência.

Assim, a emoção consiste naquilo que une o indivíduo à vida social pelo que pode haver de mais fundamental na sua existência psicológica, e esta ligação não sofrerá ruptura, embora as reações orgânicas da emoção tendam a esbater-se à medida que a imagem das situações ou das coisas se intelectualizam. Existem, ao mesmo tempo, solidariedade e oposição na consciência entre o que é impressão orgânica e imagem intelectual. Entre as duas não param de desenrolar ações e reações mútuas que mostram como vão as distinções de espécies que os diferentes sistemas filosóficos gozam entre a matéria e pensamento, existência e inteligência, corpo e espírito.(WALLON, 1968, P.65)

Ao buscar compreender as contribuições de jogo para o desenvolvimento motor encontramos as palavras de Friedman (1996 p.67): “o jogo é um meio básico para promover o desenvolvimento físico-motor. O equipamento utilizado e os esforços para o jogo são fundamentais para a motivação de diferentes tipos de jogos motores”.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais

(cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social) o jogo contempla várias formas de representação da criança ou de suas múltiplas inteligências contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

A psicomotricidade leva a criança a desenvolver o pensamento e o desenvolvimento cognitivo. O jogo, portanto, constitui-se em espaço privilegiado para a promoção do desenvolvimento motor e psíquico na criança. A interação da criança com o meio e a exploração do corpo e do espaço próximo através do tato e ações motoras são muito importantes no desenvolvimento integral da criança.

2.3– A caracterização dos jogos de acordo com Vygotsky, Wallon e Piaget.

Comparando as teorias de Piaget, Vygotsky e Wallon, observa-se que Piaget considera o brincar como uma atividade exclusivamente prazerosa, enquanto que Vygotsky e Wallon discordam quando afirmam que muitas vezes os jogos são acompanhados de desprazer, quando o resultado é desfavorável para a criança.

Vygotsky (1984, p.105), aponta a existência de “jogos nos quais a própria atividade não é agradável. São jogos que só dão prazer à criança no fim da idade pré-escolar se ela considera o resultado interessante”.

Para o autor, o aprendizado começa muito antes da entrada da criança na escola. E a escola traz para a criança um aprendizado novo, estabelecendo, assim, dois níveis de desenvolvimento:

1 – real – que já foi adquirido pela criança e que determina o que ela é capaz de fazer sozinha;

2 – potencial – a capacidade da criança de aprender com outra pessoa.

À distância entre aquilo que a criança faz sozinha e o que ela é capaz de fazer com a intervenção de um adulto chamado por Vygotsky de **zona do desenvolvimento proximal**.

A distância entre o nível de **desenvolvimento real e desenvolvimento potencial** inter-relaciona aprendizagem e desenvolvimento e a zona de desenvolvimento proximal

define as funções que estão em processo de maturação.

Assim sendo, o que hoje é zona de desenvolvimento proximal, será nível de desenvolvimento real para a criança amanhã. De acordo com Vygotsky:

No brinquedo, a criança opera com significados desligados dos objetos e ações aos quais estão habitualmente vinculados; entretanto, uma contradição muito interessante surge, uma vez que, no brinquedo, ela inclui, também, ações reais e objetos reais. Isto caracteriza a natureza de transição da atividade do brinquedo: é um estágio entre as restrições puramente situacionais d primeira infância e o pensamento adulto, que pode ser totalmente reais.(1984,p.207)

Encontramos nas palavras de Wallon a coincidência em relação ao pensamento de Vygotsky, afirmando sobre o jogo poder inspirar “mais temor dos fracos do que o gosto de triunfar”. No jogo há possibilidade de sentimentos desagradáveis, anulando o prazer, através de inseguranças, temores excessivos. Dessa forma, pode-se tornar numa situação desagradável quando comparada a outras.

O autor criou uma teoria onde o ser humano é visto como um ser biológico e social, desenvolvendo-se integralmente quanto aos aspectos da afetividade, motricidade e inteligência.

O ser humano é organicamente social e necessita de cultura para se desenvolver e atualizar. Nesta perspectiva, o desenvolvimento cognitivo é centrado na psicogênese da pessoa completa e contextualizado em seu meio social.

O desenvolvimento para Wallon é caracterizado por etapas descontínuas, aonde os fatores biológicos vão gradativamente cedendo espaço de determinação ao social.

Segundo Wallon (1968, p.38), “o ser humano usa a emoção como recurso para se comunicar. Ao longo do desenvolvimento da criança a emoção se transforma em reflexão. As emoções são posteriormente controladas pela razão, à medida que a criança adquire condições neurológicas de controlá-las”.

Wallon criou uma teoria onde o ser humano é visto como um ser biológico e social, desenvolvendo-se integralmente quanto aos aspectos da afetividade, motricidade e inteligência.

Segundo Wallon, não é possível isolar um único aspecto do ser humano, e o estudo do seu desenvolvimento deve levar em consideração o sujeito como um todo, nos domínios

afetivo, cognitivo e motor. Deve-se estudar a criança contextualizada, em suas relações com o meio no qual está inserida, valorizando os aspectos orgânicos e os sociais. Essas duas dimensões não excluem uma à outra, mas estão sempre em interação, constituindo o sujeito.

De acordo com a teoria de Wallon a motricidade é a expressão corporal do ato mental variando dos reflexos até movimentos coordenados pela atividade intelectual. Os movimentos são expressões de natureza afetiva e cognitiva. A inteligência é a dimensão cognitiva do indivíduo que se estrutura por meio da linguagem e da interação com os elementos da cultura, passando por progressivas diferenciações ao longo da vida. O conceito de meio inclui a dimensão das relações humanas, a dos objetos físicos e a dos objetos e conhecimento, todas inseridas no contexto das culturas específicas.

A brincadeira foi e sempre será uma atividade espontânea, prazerosa, acessível a todas as pessoas, não importando a idade, classe social ou condição financeira. Brincar é pensar com o corpo inteiro, bem como, cantar, pintar, dançar, pular, dramatizar, conhecimentos em uma relação de restaurar maneiras de nos tornarmos pessoas de nossa história.

Segundo Piaget (1978) os jogos podem ser estruturados obedecendo três formas de assimilação: o exercício, o símbolo e a regra.

Os jogos de exercício se caracterizam pela forma de assimilação funcional ou repetitiva. A repetição constitui fonte de satisfação ou prazer para a criança. A repetição requerida pelas demandas da assimilação funcional dos esquemas de ação tem por consequência algo muito importante para o desenvolvimento da criança: a formação de hábitos.

Piaget diz “quase todos os esquemas sensório-motores dão lugar a um exercício lúdico”.(1978, p.145)

No jogo de exercício, as repetições motoras que têm a função de proporcionar prazer à criança, vão também dar espaço para o desenvolvimento da afetividade que pode derivar do prazer que a brincadeira proporciona à criança.

O jogo para a criança se constitui em um espaço livre para expressão de seus sentimentos, pensamentos, além de seu espaço de exercício e motricidade, lazer e entretenimento, pensamento, raciocínio e convivência social, dentre outros. Assim, o jogo se constitui em espaço de desenvolvimento infantil.

Os jogos simbólicos surgem a partir dos 3 a 4 anos de idade, caracterizam-se pela

liberdade total de regras, e pela fantasia. A criança transforma o significado da realidade pelo simbolismo, pela fantasia. É o jogo do faz-de-conta, da representação fictícia da realidade.

A função desse tipo de atividade lúdica de acordo com Piaget, “consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos”.(1978, p.29)

No jogo simbólico a criança envolve em suas próprias fantasias e emoções através da imaginação. Os gestos corporais vão acompanhar a atividade mental. Assim, a criança tem oportunidade de lidar com suas emoções, criar situações, repetir aquelas próprias de seu cotidiano e compreender a forma como se processam as relações no mundo adulto.

Os jogos de regras surge na faixa etária de 7 anos. As regras são produto de combinações entre as crianças, que as criam e as aceitam livremente. O tempo, o espaço, os critérios de vitória ou derrota são limites que regulam as condutas recíprocas dos participantes do jogo.

Piaget (1978, p.148) considera que: “a regra é uma regularidade imposta pelo grupo e de tal sorte que sua violação representa uma falta”.

Pode-se entender a partir da teoria de Piaget que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar as energias da criança, mas meios capazes de enriquecer o seu desenvolvimento afetivo, cognitivo, físico e social.

Quando no jogo de regras, situações-problema surgem para ser resolvida a criança deve buscar a solução por si, em meio ao grupo, o que requer atitudes de solidariedade e cooperação entre os membros do grupo, além de raciocínio lógico, aspectos necessários ao desenvolvimento social e cognitivo.

Macedo (1997, p.56) considera que no jogo de regras, a criança é colocada em contato com restrições, limites, possibilidades, com uma vida regularizada e harmônica. Já a regra é necessária para que haja solidariedade e compartilhamento.

O jogo de regras cria possibilidades para que as crianças entrem em contato com situações-problema. Também possibilita o contato com as suas possibilidades e limitações e com restrições pela regra.

Através destas experiências, a criança aprende com suas próprias limitações. As convenções sociais são respeitadas, os limites aceitos, o que possibilita à criança a construção de sua autonomia, através do exercício do diálogo, da interação entre os membros do grupo.

Há também os jogos cooperativos que trabalham o cognitivo e o desenvolvimento

social da criança.

Os jogos cooperativos: os princípios que caracterizam os jogos cooperativos são: cooperação, aceitação, envolvimento e diversão.

Com este tipo de jogo, busca-se trabalhar noções de respeito e solidariedade, além de um sentimento de pertinência ao grupo o que leva à consciência da interdependência entre as pessoas de um grupo.

Os jogos cooperativos são classificados em:

- 1 - Jogos cooperativos sem perdedores – todos fazem parte do mesmo time;
- 2 - Jogos coletivos - equipes colaboram entre si a fim de obter resultados coletivos;
- 3 - Jogos de inversão – troca de função entre os jogadores;
- 4-Jogos semicooperativos – indicados para o início com jogos cooperativos, principalmente com adolescentes num contexto de aprendizagem esportiva.

O principal objetivo dos jogos cooperativos é desenvolver nos participantes do grupo sentimentos positivos que visem a integração entre eles, e um consecutivo prazer em contribuir para o sucesso do grupo e não individual.

Na filosofia dos jogos cooperativos a escola deve educar para viver e conviver sem que com isso estes jogos não sejam utilizados para facilitar a aprendizagem do aluno, pois a cooperação que se estabelece através da ludicidade favorece as relações interpessoais em classe e possibilita a melhoria do processo de ensino, bem como, facilita a aprendizagem à medida que aqueles alunos que possuem maior facilidade na compreensão do conteúdo estudado buscam auxiliar os colegas que demonstram maior dificuldade.

Assim sendo, a escola passa a ser um espaço de solidariedade e cooperação reforçando valores como união, fraternidade e também amor.

Observa-se em todos os tipos de jogos o caráter lúdico que pode ser explorado no processo de formação humana e de construção do conhecimento bastando somente que a escola assim proceda.(Revista Presença Pedagógica, 2003)

Vygotsky (1984) considera que:

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, representa uma forma especificamente humana de atividades conscientes que não está presente na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Ela surge primeiro em forma de jogo, que é a imaginação em ação.

Para o autor, a brincadeira permite à criança exercer a sua imaginação livremente, o que lhe proporciona a oportunidade de agir na esfera cognitiva e lhe permite ultrapassar a dimensão da realidade, ao colocar a imaginação em ação.

Para Piaget (1978) “o jogo representa a predominância de assimilação sobre a acomodação e a transformação simbólica que sujeito às coisas à atividade da criança sem limitações”.

A exemplo de Vygotsky, Piaget considera a importância das situações imaginárias existentes nas atividades lúdicas para que a criança possa ampliar seu conhecimento do mundo e construir seu próprio conhecimento.

O jogo é um espaço privilegiado na promoção de desenvolvimento e de aprendizagem, os professores que trabalham com a estrutura dos jogos infantis em seus planejamentos poderão tornar suas propostas de atividades mais adequadas à forma como a criança se relaciona com fatos que procura conhecer.(Professor da Pré-escola, 1992, p.106)

Ao se considerar a importância do jogo para o desenvolvimento humano, integral na criança, é preciso que se perceba a necessidade da ação pedagógica do professor enquanto mediador da aprendizagem para o aluno. Faz-se necessário que o professor perceba o seu papel que é o de criar condições para que o aluno possa exercer atividades permitindo-o explorar livremente matérias variadas, conviver com situações-problema e ajudá-los a compreender o papel das regras do jogo, enquanto parte das relações sociais de um grupo.

Para Cool (1999):

A idéia de um ser humano fácil de moldar e dirigir, a partir do exterior, foi progressivamente substituída pela idéia de um ser humano que seleciona, assimila, processa, interpreta e confere significações aos estímulos e configurações de estímulos.

Ao aluno não era dada a oportunidade de pensar, refletir, discutir, participar e decidir. Atualmente considera-se a importância do aluno como sujeito na construção de seu próprio conhecimento. Portanto, entende-se que o mesmo é capaz de agir sobre o objeto, bem como, o seu mundo que o cerca e transformá-lo atribuindo-lhe significação.

Neste contexto, o jogo aparece como atividade essencialmente dinâmica que exige da criança habilidade de raciocínio, de escolha, de transformação de espaços e objetos.

Assim, através de situações vivenciadas a partir das atividades lúdicas a criança constrói seu conhecimento.

Ao analisar o papel do jogo na educação, Kishimoto (1996) considera que: “se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevalece a incerteza do ato e não se buscam resultados”.

Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente; buscam-se resultados sem relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Neste caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico. (p.14)

Neste contexto, faz-se necessário salientar o perigo em se fazer à ruptura entre o lúdico e o pedagógico na escola, sendo a atividade lúdica uma atividade rica em significados para a criança com sentido próprio não se pode ser vista pelo adulto como apenas uma atividade pedagógica que tem o objetivo de fazer aprender. Contudo, buscando, a criança pode conseguir importantes avanços na sua cognição.

Kishimoto (1996), considera que:

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

Observa-se que a autora não descarta a possibilidade de o jogo ajudar ou até mesmo penalizar o processo de aquisição do conhecimento e o desenvolvimento integral da criança.

Aponta apenas para o cuidado que o professor deve ter em não separar o lúdico do pedagógico e respeitar o caráter e natureza da atividade lúdica enquanto expressão própria da criança.

O jogo enquanto atividade própria da criança pode sim ser acompanhada de objetivos que subsidiarão a ação educativa se o educador consciente de seu papel de mediador do

processo educativo considere os objetivos estabelecidos, o nível de desenvolvimento cognitivo da criança, os instrumentos necessários ao desenvolvimento da ação pedagógica e a necessidade de sua intervenção na organização do trabalho com fins a facilitar a aprendizagem.

Piaget (1978, p.93), considera que:

O jogo e a contenção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvem a noção de casualidade, chegando a representação e finalmente a lógica.

À medida que evolui no processo de aquisição, logo a criança evolui também no processo de desenvolvimento cognitivo como considera Piaget. Assim cabe ao professor utilizar-se do interesse que a criança tem pelas atividades lúdicas, organizar o trabalho pedagógico no sentido de facilitar sua aprendizagem, pois, à medida que generaliza, reflete, considera, experimenta, observa, a criança faz das atividades lúdicas espaço de aprendizagem e desenvolve seus processos mentais.

Assim, a brincadeira e o jogo na escola podem se constituir em aliados na superação das dificuldades de aprendizagem e construir significados se forem respeitadas as características e a natureza de atividades lúdicas na escola.

2.4– Jogo, motivação, aprendizagem significativa e superação de problemas de aprendizagem.

Segundo Ausubel (1978), a aprendizagem significativa vai organizar-se na aprendizagem do aluno. Para ele o professor tem um papel central na aprendizagem significativa, pois cabe a ele verificar a presença de conceitos relevantes na estrutura cognitiva atual do aluno, conceitos que permitam a assimilação de novas idéias e conceitos.(apud TEIXEIRA, módulo 5 ,2003, p.26)

Para o referido autor o fator mais importante da aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe, seus conhecimentos prévios. A aprendizagem só é significativa quando uma nova informação não é aprendida mecanicamente. Sua concepção dá prioridade a continuidade do

processo de ensino e o posicionamento ativo do professor, no reconhecimento do conhecimento prévio do aluno.

A aprendizagem pressupõe uma evolução gradativa do desenvolvimento humano, envolvendo além das capacidades cognitivas, as habilidades e competências necessárias ao pleno desenvolvimento humano.

Freire (1977, p.15), ao discorrer sobre o conhecimento em sua importância para a vida humana, fala que: "[...] o ato de conhecer é tão vital como comer e dormir e eu não posso comer e dormir por alguém[...] assim, a busca do conhecimento não é preparação para nada e sim vida, aqui e agora".

O conhecimento, enquanto aspecto do desenvolvimento humano e vital para a existência e sobrevivência do homem no seu meio social, deverá ser visto, pela escola como direito primordial da criança e dever, por excelência, desta instituição de educação. Contudo, o conhecimento e a aprendizagem, para se fazer eficazes e duradouros, têm que vir munidos de significado para a criança.

Para Almeida (1998, p.24): "A educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos partindo das necessidades e interesses da criança".

Aprendizagem significativa refere-se àquela que tem sentido e aplicabilidade para o aluno, a partir daquilo que lhe é ensinado. Só é considerada significativa a aprendizagem que possibilita ao aprendiz estabelecer relações entre o que aprendeu e aquilo que ele conhece.

Segundo os PCNs (1997,p.36):

Conhecer é construir significados. Aprender implica necessariamente, o trabalho simbólico de "significar" a parcela de realidade que se conhece. O significado constrói-se a partir das relações que o sujeito estabelece entre o objeto a conhecer e as possibilidades de observação, de reflexão e de informações que já possui.

Para que uma aprendizagem seja significativa para o aluno é preciso que a mesma passe a ter sentido para a criança. Faz-se necessário que no processo de aprendizagem o aluno se sinta sujeito, que ele se organize e atue sobre o objeto de conhecimento, interagindo com o mesmo.

Para que o conhecimento seja significativo para o aluno, portanto, é preciso que lhe seja dado o direito de agir sobre ele, resolver problemas, intervir, reformular, criar e recriar conceitos refazê-los, construindo assim seu significado.

Guidano e Riott (1983) ao tratar de aprendizagem significativa consideram:

A construção de significado, a partir da experiência emocional, é uma exploração ativa que o sujeito realiza em contato com os outros. Não se trata de uma atividade solitária de construção de significados, mas torna-se possível pela interação social. (1983, p.59)

A interação das crianças na realização de atividades coletivas proporcionadas pela brincadeira possibilita o contato social e a consolidação de experiências emocionais. Esta interação vai possibilitar aos membros do grupo o estabelecimento de relações de confiança, solidariedade, empatia e simpatia. Neste contexto, o conhecimento vai sendo construído através de envolvimento de todos no processo, todos contribuirão para que as idéias do grupo sejam sintetizadas em uma só, o que se faz necessário a construção do conhecimento significativo, pelo aluno.

As interações sociais entre a criança e seus pares, a interação entre sujeito e objeto associada à experiência emocional são condições para uma aprendizagem repleta de significados, uma aprendizagem de qualidade pautada sob uma rede de relações que se constituem na bagagem pessoal e cognitiva necessária ao desenvolvimento humano.

“... Constitui, entretanto uma ilusão supor que o jogo pelo jogo possa abrigar o conhecimento cognitivo e estimular as relações interpessoais: quem dele poderá fazer esse instrumento será sempre o professor. Esse professor jamais poderá em suas ambições cognitivas e sociais esquecer o aspecto do prazer e da alegria. A infância não mais pode ser vista apenas como ante-sala da vida adulta, precisa ser reconhecida como uma fase admirável que deve ser apreciada em si mesma, razão pela qual a alegria e o prazer de jogar precisam sempre caminhar lado a lado com os propósitos de aprendizagem...”(ANTUNES,2003p.14 e 15)

No decorrer deste nosso trabalho, percebemos que apesar dos jogos fazerem parte essencial do cotidiano das crianças na Educação Infantil, observa-se que a corporeidade não foi bem trabalhada, pois os alunos na 2ª série apresentam dificuldades psicomotoras envolvendo as funções psiconeurológicas e operações mentais.

Segundo Antunes (2003, p.10) “o jogo possui implicações importantíssimas em todas as etapas da vida psicológica de uma criança e representa erro inaceitável considerá-lo como atividade trivial ou perda de tempo”.

Deparamos com alunos que apresentam problemas na linguagem oral e escrita, orientação espacial e temporal, memória e observação, coordenação motora, memória visual

e auditiva, esquema corporal, atenção coordenação viso-motora, análise e síntese; classificação, seriação. Notamos que essas deficiências são conseqüências de um trabalho deficiente na Educação Infantil, quando o professor só se preocupou em usar os jogos como recreação não ampliando o seu sentido para o desenvolvimento cognitivo da criança.

“Jogos bem organizados ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver e enriquecer sua personalidade e é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial”. (ANTUNES, 2003, p.11)

Nesse sentido, podemos dizer que como educadores não podemos classificar os jogos como simples ato de divertir ou de ensinar, pois o jogo como equilíbrio de respeito pelo amadurecimento da criança tanto exercita como coloca em ação desafios e experiências, promovendo sua relação interpessoal e exaltando as regras do convívio, tornando-se um jogo educativo – ensinando e divertindo.

O lúdico possibilita a construção do conhecimento e aquisição da aprendizagem de forma prazerosa e facilitada, o que viabiliza a interiorização do conhecimento, ou seja, uma aprendizagem significativa.

É preciso entender claramente que a atividade escolar deve ser mais que um jogo e menos que um trabalho restrito. É um equilíbrio entre o esforço e o prazer, instrução e diversão, educação e vida, um divertimento, desafio, e estará proporcionando a aproximação do trabalho, produção, construção, esforço, procura, descoberta do conhecimento significativo.

Ao considerar-se que, através da brincadeira, a criança se expressa livremente, cria suas próprias regras, libera a imaginação e obtém prazer, verifica-se que tal procedimento é repleto de significados para a criança é, portanto, um meio eficaz de conhecimento que traz consigo possibilidade de desenvolvimento para a criança.

Para Piaget (1978, p.158),

Os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já existe uma adaptação mais completa.

Para o autor, adaptação se constitui na síntese da assimilação que é um processo de incorporação. Através dele, os objetos e os fatos do meio são inseridos em um sistema de

relações, e passam a ter significado para o sujeito e com a acomodação de forma progressiva que é um processo que modifica as estruturas de pensamento do sujeito para que ele consiga assimilar os novos objetos e fatos do meio.

Assim, os jogos vão se constituído em um grande aliado ao processo de desenvolvimento humano e a aprendizagem, que quando associada ao interesse da criança passa a ser significativa e, portanto, duradoura.

CAPÍTULO III - A ESCOLA LÚDICA.

3.1– O funcionamento de uma escola lúdica

...A escola lúdica já é uma realidade, estando totalmente integrada ao nosso contexto. Suas finalidades educacionais não se diferenciam daquelas escolas mais modernas no que se referem à formação de alunos críticos, criativos, conscientes e transformadores, capazes de vivenciar atitudes de vida coletiva, solidária e de participação democrática.(ALMEIDA, 1998, p.69)

Em algumas escolas, esta realidade ainda é considerada uma utopia. Apesar de estarmos em pleno século XXI, parece que o tempo não mudou dentro dos muros de algumas escolas. Não há horário de recreio e os alunos só duas vezes na semana têm um horário de recreio de 15 minutos e 35 minutos de recreação por semana.

Na antiguidade, o brincar era atividade rotineira na vida de crianças e adultos. As crianças participavam do lazer, das festividades do adulto, mas tinham também seus momentos de jogos, nas praças públicas, sem o direcionamento dos adultos. As brincadeiras eram muito significativas na vida das pessoas; faziam parte de suas histórias de vida; eram fenômenos sociais do qual todos participavam.

Vários foram os motivos pelos quais as brincadeiras foram se modificando no Brasil e no mundo. Houve uma redução do espaço físico, em função do crescimento das cidades, que resultou na falta de segurança e refletiu na redução do espaço para as atividades lúdicas. Houve também uma redução do espaço temporal, nas famílias e na escola. Nas instituições educacionais o tempo para as brincadeiras foi reduzido, sendo substituído por atividades mais “produtivas”; e nas famílias o espaço do lúdico foi ocupado por horas de televisão, computador e por outras atividades extracurriculares, como as aulas de natação, de música e de línguas; não sobrando tempo para o brincar espontâneo.

A transformação do brincar ocorreu nas escolas, nas famílias, nas ruas, em todos os espaços onde a criança está presente. O brincar atualmente, tanto nas instituições educacionais como fora dela, é direcionado ao aprendizado de objetivos específicos.

De acordo com o Estatuto da Criança e do Adolescente (1991, art. IV p.13) “é dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer...”.

É de fundamental importância que os representantes da sociedade se preocupem com a infância e procurem resgatar o espaço do brincar em nossa sociedade; pois pensar em oferecer espaço físico e temporal para as brincadeiras é dar a criança a oportunidade dela interagir com outras crianças e com o adulto.

Verifica-se que o lúdico continua distante do dia a dia dos alunos, pois ainda observa-se que os alunos continuam enfileirados em sala de aula e os professores só se preocupam com o conteúdo como forma passiva de manter os alunos em silêncio.

Às vezes falta visão ao sistema escolar, às vezes faltam escrúpulos. É difícil explicar a imobilidade a que são submetidas as crianças quando entram na escola. Mesmo se fosse possível (e não é) que uma pessoa aprende melhor quando está imóvel e em silêncio, isso não poderia ser imposto, desde o primeiro dia de aula de forma súbita e violenta.(FREIRE, 1991, p.12)

Na escola “não dá tempo para brincar”, justifica os educadores. Por que? Há evidentemente um programa de ensino a ser cumprido e objetivos a serem atingidos, para cada faixa etária. Com isso o jogo fica relegado ao pátio ou destinado a “preencher” intervalo de tempo entre aulas. Entretanto o jogo pode e deve fazer parte das atividades curriculares, sobretudo nos níveis pré-escolar e das séries iniciais e ter um tempo pré-estabelecido durante o planejamento na sala de aula.

O Referencial Curricular Nacional para a educação fundamental considera que:

A educação tem por função criar condições para o desenvolvimento integral de todas as crianças considerando, também as possibilidades de aprendizagem que apresentam nas diferentes faixas etárias. Para que isso ocorra, faz-se necessário uma atuação que propicia o desenvolvimento de capacidades, envolvendo aqueles de ordem física, afetiva, cognitiva, ética, estética, de relação interpessoal e inserção social.(...) As capacidades de inserção social estão associadas à possibilidade de cada criança perceber-se como membro participante de um grupo, de uma comunidade e de uma sociedade (RCN/MEC,1998)

3.2– As atividades lúdicas na escola de ensino fundamental: uma análise dos PCNs.

Os PCNs de Educação Física para o Ensino Fundamental avaliam as situações lúdicas como contextos favoráveis à aprendizagem do aluno quando consideram:

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitem atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem, simultaneamente, a possibilidade de repetição para manutenção e por prazer funcional e a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. Além disso, pelo fato de o jogo constituir um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido.(1997, p.36)

Observa-se nestas considerações que as situações lúdicas se constituem em espaço de aprendizagem porque permite à criança o exercício do raciocínio, a oportunidade de resolver problemas, a possibilidade de interação social, bem como a possibilidade de desenvolver a atenção e percepção. Assim, o momento destinado às atividades lúdicas na escola passa a ser significativa para o desenvolvimento integral da criança: no aspecto físico-motor (através da dança, corrida, pular, saltar), no aspecto cognitivo (resolução de problemas, atenção, raciocínio), aspecto social (respeito às regras, saber ouvir, aprender a trabalhar em grupo), aspecto afetivo (exteriorização de sentimentos positivos e negativos, desenvolvimento de atividade na interação com o outro).

Com todas essas possibilidades, as atividades lúdicas na escola de ensino fundamental não perdem sua principal característica, a de proporcionar prazer à criança, o que lhe confere o poder de facilitar o processo de desenvolvimento da criança.

Quanto aos jogos na escola de ensino fundamental, os PCNs dispõem que:

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercícios com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como um simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos e brincadeiras regionais os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral.(1997, p.48)

Os PCNs (1997) demonstram que os jogos são atividades capazes de se adaptar ao espaço e materiais disponíveis na escola. Portanto, enquanto procedimentos de ensino são de

fácil aplicação e podem trazer excelentes resultados para o processo ensino-aprendizagem. Sejam eles competitivos, cooperativos ou recreativos exercem todos um papel importante no processo de desenvolvimento do aluno.

Tendo conhecimento da grande variedade de tipos de jogos disponíveis, a escola e o professor poderão escolher aquele que melhor se adapta às necessidades e interesse de seu aluno e que possa servir aos objetivos por ele estabelecidos utilizando-se do jogo como recurso do ensino em qualquer conteúdo ou disciplina que venha a ministrar e não apenas no pátio, nas aulas de educação física. Neste contexto, o jogo se faz um recurso interdisciplinar capaz de auxiliar o trabalho docente e garantir o sucesso do mesmo.

Segundo os PCNs de Educação Física:

As danças, esportes, lutas, jogos e ginásticas compõem um vasto patrimônio cultural que deve ser valorizado, conhecido e desfrutado. (...) o lazer e disponibilidade de espaço para atividades lúdicas e esportistas são necessidades básicas, e por isso direito do cidadão.(1997, p.29)

Os PCNs de Educação Física consideram que as atividades lúdicas se constituem com o patrimônio cultural da humanidade e assim, devem ser valorizados pela escola. Assim, faz-se necessário que a escola privilegie em seu currículo espaços para o desenvolvimento de atividades lúdicas também durante o Ensino Fundamental. É um direito do aluno, segundo os PCNs, desfrutar de lazer e atividades lúdicas no espaço da escola.

Nos jogos, ao interagirem com os adversários, os alunos podem desenvolver o respeito mútuo, buscando participar de forma leal e não violenta. Confrontar-se com o resultado de um jogo e com a presença de um árbitro permitem a vivência e o desenvolvimento da capacidade de julgamento de justiça (e de injustiça). Principalmente nos jogos em que é fundamental que se trabalhe em equipe, a solidariedade pode ser exercida e valorizada. Em relação à postura diante do adversário podem-se desenvolver atividades de solidariedade e dignidade, nos momentos em que, por exemplo, quem ganha é capaz de não provocar e não humilhar, e quem perde pode reconhecer a vitória dos outros sem se sentir humilhado.(1997, p.30)

Observa-se a partir das orientações dos PCNs que a prática das atividades lúdicas na escola pode favorecer as relações interpessoais desde que os jogos favoreçam atitudes de respeito mútuo, respeito às regras do grupo, desenvolvam a capacidade de julgamento, ajude a

desenvolver a solidariedade, tão necessárias às boas relações interpessoais se a convivência social.

Neste sentido, observa-se que o jogo na escola, além da psicomotricidade, favorece também as relações do afeto, respeito, solidariedade e dignidade, sendo assim, importante para o desenvolvimento psico-social da criança.

Os PCNs (1997,p.50) indicam possibilidade de prática lúdica na escola:

- Jogos pré-desportivos: queimada, pique-bandeira, guerra de bolas;
- Jogos populares: bocha, malha, taco, boliche;
- Brincadeiras: amarelinha, pula corda, bambolê, coelho-sai-da-toca,duro ou mole, etc.

Neste sentido, a escola pode utilizar-se das atividades lúdicas para trabalhar o repertório cultural do contexto do aluno, com brincadeiras e jogos populares, garantindo assim o acesso destas crianças à cultura que faz parte de sua vivência e de seus antepassados. Sem deixar de explorar o movimento e garantir a aprendizagem.

3.3– O educador e o lúdico.

“(…) Formar professores para uma plena introdução do lúdico na escola é, sem dúvida, a meta fundamental dessa proposta, e por sinal e tarefa mais difícil (..)” (ALMEIDA,1998,p.63). Verifica-se que os professores não possuem qualificação e não se empenham na busca de novos conhecimentos para estimulação e embasamento do seu trabalho.

(...) É fundamental que os professores redescubram seu papel de pesquisadores, buscando conhecimentos novos por meio de leituras, cursos, entrevistas palestras, ações que lhes darão embasamento e coragem para enfrentar o novo e um caminhar seguro. (ALMEIDA, 1998, p.64)

Temos consciência que os nossos alunos encontram-se desmotivados no dia-a-dia escolar devido às rotineiras, tradicionais e conteudistas. Para Leif, ”nada será feito em favor do aluno se os professores não interessarem diretamente por sua própria formação e se não levarem em conta suas aptidões e suas capacidades...” (apud ALMEIDA, 1998, p.64)

O professor no planejamento das aulas deve lançar mão de atividades que privilegie movimentos corporais. Segundo os PCNs: “ Todas as crianças sabem pelo menos uma brincadeira e um jogo que envolva movimentos. Esse repertório de manifestações culturais

pode vir de fontes como família, amigos, televisão, entre outros, e é algo que pode e deve ser compartilhado na escola.

O professor que elabora suas práticas pedagógicas dentro do lúdico é mais bem capacitado para perceber as dificuldades do aluno e resignificar seu ensino-aprendizagem através da observação e da intervenção nas brincadeiras com o objetivo não de impor regras ou de separar brigas, mas de estimular a atividade mental, social e psicomotora das crianças. Com seus questionamentos e sugestões de encaminhamento no brincar das crianças, o educador vai fazendo surgir uma nova proposta de trabalho voltada para as reais dificuldades do aluno que aparecem de forma muito mais clara e espontânea enquanto brincam. “(...) Desde que chega à escola, a criança traz consigo infinitos conhecimentos e experiências de leitura e de escrita. Compete à escola auxiliá-la no processo... Cabe ao mestre ajustá-lo e adequá-lo ao contexto de seus alunos”.(ALMEIDA, 1998, p.107)

O professor é peça fundamental no processo da educação, devendo estar preparado para atuar dentro das propostas, ser animado, guia, desafiador e estimulador. A criança deve gostar do professor não apenas porque mantém uma boa vivência com ele, mas porque descobre nele uma verdadeira fonte de informações. Hoje em dia ouve-se dizer que os jogos não servem para nada e não tem significado algum dentro das escolas a não ser por falta de conhecimento ou compreensão de seu verdadeiro sentido. De acordo com a citação anterior:

“... Formar professores para uma plena introdução do lúdico na escola é, sem dúvida, a meta fundamental dessa proposta e por sinal a tarefa mais difícil. O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido, se o educador estiver preparado para realizá-los...” (ALMEIDA, 1998,p.63)

Andando pelos corredores das escolas é fácil perceber a força da escola tradicional no dia a dia dos educadores, mesmo daqueles com formação de pós-graduação, com atitudes rotineiras fazendo dos alunos robôs e preocupando-se somente com a memorização dos conteúdos, esquecendo-se de valorizar a aquisição de conhecimentos dos alunos.

Segundo Almeida (1998, p.64) “a escola de hoje, por meio de seus educadores, não aprendeu a confiar no aluno... Mesmo os cursos de pós-graduação não passam às vezes de cursos tarefeiros, com intuito de fazer o aluno reproduzir o que os “grandes já produziram”.

Quando o professor utiliza atividades lúdicas como recurso didático, ele dá oportunidade para a criança compreender e tomar consciência de si mesma, dos outros e da

sociedade e não apenas limitando-se em repassar conhecimentos, mais sim em mostrar o caminho para o aluno se tornar preparado para a vida. Neste sentido, o lúdico deve ser visto como uma necessidade do ser humano e não apenas uma diversão.

Cool (1999), coloca que “nenhum conhecimento é construído pela pessoa sozinha, e sim em parceria com as outras que são mediadoras. A aprendizagem não acontece de forma isolada e é a partir dessa vivência que construímos o processo contínuo”.

Pois quando o educador manifesta uma atitude de compreensão e aceitação, e quando o clima da sala de aula é de cooperação e respeito mútuo, a criança sente-se segura emocionalmente e tende a aceitar mais facilmente o fato de ganhar ou perder como algo normal. O papel do educador é fundamental no sentido de preparar a criança para a competição sadia. Como afirma Rabioglio (1995) referindo-se ao espaço da sala de aula:

Infelizmente, há ambientes que fomentam a competição, neles cada ato é julgado, valorizado ou condenado, estando a comparação sempre presente (...) Nestes contextos, vencedores e perdedores já estão determinados.” (apud BRITO, 2002,p.42)

Nas escolas observa-se que não é respeitada a potencialidade dos alunos, há sempre uma estipulação de tempo para realização das atividades. Cabe ao professor condicionar um caminho buscando otimizar a capacidade individual, possibilitando-se o tempo necessário para cada aluno. “Os professores poderiam, em conjunto, elaborar estratégias que se relacionassem com os interesses de cada estágio do desenvolvimento, visando proporcionar ao estudante o seu envolvimento continuado, nos momentos em que ele estiver ocioso”.(BRITO, 2002, p.42)

CAPÍTULO IV: METODOLOGIA DE PESQUISA.

O presente estudo quanto aos objetivos, pode ser classificado como uma pesquisa exploratória, pois teve o objetivo de proporcionar maior familiaridade com o problema de pesquisa apresentado na introdução “Até que ponto o lúdico como estratégia de aprendizagem pode contribuir para a superação das dificuldades dos alunos”.

Será utilizado o método monográfico que parte do princípio de que qualquer caso que se estude em profundidade pode ser considerado representativo de muitos outros ou até de todos os casos semelhantes.

Nosso interesse por esta temática surgiu a partir da nossa vivência enquanto docentes com muitos anos de experiência nas quatro séries do ensino fundamental, dos quais a maior parte foi trabalhada na pré-escola e primeira série. Neste período, ao trabalhar com jogos e brincadeiras percebíamos, de uma forma geral, que os alunos se interessavam pelo conteúdo e demonstravam entusiasmo. Desse modo, surgiu nosso interesse em estudar esta temática. Sempre nos sentimos incomodadas com a situação vivenciada em nosso trabalho com o ensino fundamental que apresenta defasagem série/idade e que demonstram pouco interesse pelas atividades propostas.

4.1– Natureza da pesquisa

Ao buscarmos realizar a pesquisa nos orientamos, inicialmente, por alguns pressupostos e fundamentos que pudessem deixar claro e explícito o sentido e o papel fundamental de uma investigação científica. Segundo Freire:

Assim, como a educação, a investigação que a ela serve, tem de ser uma operação simpática, no sentido etimológico da expressão. Isto é, tem de constituir-se, no sentir comum uma realidade que não pode ser vista mecanicistamente compartilhada, simplesmente “bem comportada”, mas na complexidade de seu permanente vir a ser. Neste processo de investigação simpática, não se trata, portanto, de termos os homens como objetos da pesquisa como se fossem peças anatômicas. (...), a pesquisa sobre o pensar do povo pode ser feita sem o povo, mas com ele, como sujeito do pensar. Se seu pensar é mágico ele mesmo se superará. E a superação não se faz no ato de consumir idéias, mas no de produzi-las e de transformá-las na ação e comunicação. (1977, p.28)

Ao assumirmos esses pensamentos e buscando concretizá-los, a pesquisa que realizamos é de natureza qualitativa, participativa tendo como pressupostos e fundamentos teórico-metodológicos aspectos das epistemologias de cunho fenomenológico e crítico-sociais ou dialéticas. Sob essa perspectiva, daremos vozes aos sujeitos –pais, professores e educandos - envolvidos na problemática das dificuldades de aprendizagem dos alunos das 2ª séries do ensino fundamental.

Como antes mencionado, destacamos também, com base em pensamentos de Serpa (2001), que nossa crença de que uma pesquisa tem como papel fundamental a melhoria e a transformação da realidade social em prol da felicidade e emancipação do homem. Movidos por essas intenções, nos dedicamos à pesquisa sobre a importância do lúdico nas escolas pretendendo, ao compreender a questão em toda sua complexidade e propormos, junto à comunidade escolar estratégias de prevenção dessa situação problemática e logo, contribuirmos para a construção ou resgate da aprendizagem nas escolas.

A propósito, nos parece ainda relevante destacar que, no âmbito das pesquisas sobre a dificuldade de aprendizagem nas escolas, é justamente o enfoque qualitativo que vem sendo requerido, conforme mostram estudos de Bogdan e Biklen (1982, p.11) ao destacar a importância dessas pesquisas, pois ao adotarem uma abordagem abrangente, centrada no interesse da racionalidade e das perspectivas dos sujeitos investigados, se propõem como objetivos investigar determinados indivíduos, profissões, condições, e no caso desta pesquisa as dificuldades de aprendizagem dos alunos das 2ª séries do ensino fundamental do DF, as relações professor x aluno x família, enfim a teia de significados que envolvem a questão. Minayo diz que:

A pesquisa qualitativa se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.(apud ZINATO, 2004, p.2)

Enriquecendo e dando continuidade a idéia de Minayo, Lüdke e André afirmam que:

A análise dos dados qualitativos é um processo criativo que exige rigor intelectual e muita dedicação. Não existe uma forma melhor ou mais correta. O que se exige é sistematização e coerência do esquema escolhido com o que pretende o estudo. (apud ZINATO, 2004, p.9)

De acordo com Brandão:

A pesquisa participativa é um enfoque de investigação por meio da qual se busca a plena participação da comunidade na análise de sua própria realidade com o objetivo de promover a participação social para o benefício dos participantes da investigação.(1985, p.162)

4.2– Local e sujeitos da pesquisa

Através deste estudo pretendemos investigar a problemática do Caic Albert Sabin, situado na quadra 306, área especial, Santa Maria Sul – DF.

É uma instituição de ensino que oferece educação significativa desde a educação infantil até a 4ª série. Foi inaugurado no dia 12 de março de 1993. Sua finalidade, a princípio, era atendimento integral às crianças com assistência à saúde, à cultura e ao lazer. Foi projetado para atender 800 (oitocentos) alunos, mas devido a demanda seu funcionamento passou a ser nos dois turnos.

Em 2005, o Cais Albert Sabin, passou a ser uma Escola Inclusiva. Atualmente atende creche, Educação Infantil e Séries Iniciais do Ensino Fundamental. Quanto à direção, à escola possui um diretor, um vice-diretor, quatro assistentes e dois secretários.

Seu espaço físico compreende 38 (trinta e oito) salas de aula, 02 (duas) salas de apoio, 01 (um) refeitório, 01(um) ginásio coberto e 06 (seis) banheiros.

Esta escola está inserida em uma comunidade cujas condições econômicas são desfavorecidas, em sua maioria carroceiros, pedreiros, domésticas, industriários, comerciários e moradores do bairro. As turmas objeto desse estudo foram as 2ª séries A, B e C, constituídas por alunos que estudam desde a pré-escola no Caic Albert Sabin. São crianças que vem apresentando dificuldade de aprendizagem desde os anos anteriores e que estão com defasagem série/idade. Seus pais são pessoas com baixo nível de escolaridade e em casa, a maioria dessas crianças não têm assistência nos estudos.

Foi conhecendo esta realidade que resolvemos investigar a prática pedagógica naquele universo com a finalidade de “analisar a utilização do lúdico como recurso no processo ensino- aprendizagem dos alunos das 2ª séries do turno vespertino do Caic Albert Sabin”.

O universo da pesquisa será os alunos dessa série com 6 (seis) meninas e 6 (seis) meninos, numa faixa etária de 10 a 14 anos de idade, totalizando 12 (doze) alunos.

4.3– Procedimentos metodológicos para coleta e análise das informações.

A pesquisa será realizada em duas etapas: pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo.

Quanto a utilização dos procedimentos técnicos serão adotados: os bibliográficos por ser de fundamental importância o levantamento em livros e periódicos do conhecimento científico e a contribuição dos diversos autores sobre o tema proposto, para a construção do referencial teórico.

Segundo Pedron (2003, p.134) “pesquisa bibliográfica consiste no exame do conjunto de livros escritos sobre determinado assunto ou documentos deixados por autores conhecidos ou inéditos, é o levantamento do que já se disse sobre o assunto que estamos pesquisando”.

De acordo com Pedron (2003, p.138) “a pesquisa de campo consiste na observação dos fatos, tal como eles ocorrem espontaneamente. É usada na área de humanas. Ao se fazer uma pesquisa de campo há necessidade de, em primeiro lugar, se fazer uma pesquisa bibliográfica”.

A pesquisa de campo foi realizada em dois momentos, no primeiro momento foi aplicado o jogo da Amarelinha e no segundo momento o jogo da memória.

No primeiro momento foi aplicado o jogo da Amarelinha, que pertence ao grupo dos jogos de regras e é uma atividade sensório-motora.

É uma atividade que exercita os movimentos do próprio corpo, seu ritmo, sua cadência e seu desempenho bem como os efeitos que sua ação pode produzir.

O professor pode explorar com essa brincadeira a coordenação motora, orientação espacial e temporal, lateralidade, forma e equilíbrio, noção de quantidade, percepção visual, atenção, afetividade e socialização.

Para realizar o jogo da amarelinha, faz-se necessário desenhar no chão o traçado do jogo, usando giz ou tinta.

As regras podem ser definidas por cada grupo. A pedra não poderá cair na linha e nem nas casas demarcadas, o jogador perderá a vez quando a pedra não acertar o alvo, quando

estiver pulando com um pé só, pisar na linha ou na casa do adversário; quando estiver andando com os olhos fechados, não poderá pisar nas linhas ou na casa do adversário. O aluno que demarcar mais casas será o vencedor.

No segundo momento foi aplicado o jogo da memória que se constitui num recurso didático-pedagógico de alto alcance na alfabetização tanto na construção da base alfabética (evolução dos níveis da escrita e leitura pré-silábica, silábico-alfabética e alfabética), quanto a construção da base ortográfica (ortografia correta) a ser construída após o aluno vencer o nível alfabético.

O jogo da memória tem o objetivo de verificar e observar o desempenho de cada aluno em aspectos tais como: as relações e esquemas que formulam os recursos que utilizam as dificuldades que apresenta a linguagem verbal que utiliza, o cumprimento das regras, as tentativas de ludibriar o colega, a capacidade de concentrar, de memorizar, de localizar espacialmente e de identificar os pares de cartões, além do grau de socialização (entrosamento de cada aluno com o colega e com o grupo como um todo). Participação, interesse, respeito aos direitos dos colegas, liderança, timidez, respeito às regras do jogo.

Este jogo é composto por 24 cartões de papel cartão com gravuras e 24 cartões com os respectivos nomes. Neste jogo consta: 8 nomes de calçados: sapato, chuteira, kichute, tênis, tamanco, chinelo, mulle e bota; 8 nomes de animais: girafa, elefante, vaca, frango, cavalo, foca, cachorro e gato; 8 nomes de frutas: morango, jabuticaba, maracujá, limão, uva, manga, laranja e carambola, com suas respectivas gravuras.

O jogo desenvolve-se embaralhando as cartas e os competidores tentando formar o maior número de pares. O aluno que formar mais pares ganha o jogo.

4.4- Coleta de dados

A pesquisa foi realizada no 3º bimestre do ano letivo de 2005.

Escolhemos trabalhar com o laboratório de jogos, apenas para apontar o contexto da localização, isto é, onde os jogos são realizados, na sala e no pátio da escola. O método de laboratório consiste em observar os alunos individualmente.

Para a coleta de dados foi utilizado o método de observação direta, no qual segundo

Lüfke e André é possibilitado “um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado. A observação permite que o observador chegue mais perto da “perspectiva dos sujeitos”, um importante alvo nas abordagens”.(1986, p.26)

Usando este método como instrumento de investigação recorreremos aos conhecimentos e experiências pessoais como auxiliares no processo de compreensão e interpretação do fenômeno estudado. Segundo Lüdke e André, “na medida em que o observador acompanha”in loco” as experiências diárias dos sujeitos, pode tentar aprender a sua visão de mundo, isto é, o significado que eles atribuem à realidade que os cerca e às suas próprias ações”.(1986, p.26)

Através desta pesquisa poderemos estar descobrindo aspectos novos de um problema.

Para facilitar a observação, cada aluno usou um crachá com uma letra do alfabeto.

Escolhemos o laboratório de jogos com o objetivo de evidenciar a importância do lúdico como estratégia de aprendizagem, analisando a contribuição do jogo de regra na formação do cidadão na prática pedagógica. Este instrumento de pesquisa também favorece o relacionamento afetivo entre alunos e professor pesquisador, além de favorecer a capacidade de observação e análise dos alunos pelo professor durante a realização das atividades lúdicas.

Foram utilizados dois tipos de jogos na seguinte seqüência: Amarelinha e Jogo da Memória.

CAPÍTULO V - ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.

Após a aplicação dos instrumentos de coleta de dados foi realizada a organização, análise e discussão dos dados coletados à luz do referencial teórico que será discutido priorizando os aspectos qualitativos.

Para a escolha da amostra da pesquisa foi considerado como critério para selecionar os alunos com dificuldade de aprendizagem apresentada pelos alunos: serão selecionados 12 (doze) alunos dos quais todos apresentam a defasagem série/idade.

Este estudo pretende contribuir com a reflexão dos educadores sobre o papel dos jogos na educação de maneira que a sua inserção na prática cotidiana da escola seja, cada vez mais freqüente, o que, sem dúvida, irá tornar mais rico o processo ensino-aprendizagem.

Os dados serão apresentados em forma de texto descritivo, sendo analisados e discutidos a partir das observações realizadas, conforme cada dia de aplicação dos jogos.

5.1 . Análise do primeiro dia de aplicação dos jogos.

No dia 03 de outubro de 2005, foi trabalhada a atividade lúdica: Amarelinha com um grupo de 12 (doze) alunos oriundos de três 2ª séries do Caic Albert Sabin de Santa Maria – DF. Esta escola pertence a Rede Pública de Ensino do Distrito Federal.

O jogo começou com a distribuição dos crachás aos alunos e a formação de duas equipes: grupo um, composto pelos alunos **A, B, C, D, E e F**; grupo dois, composto pelos alunos **G, H, I, J, L e M**.

Logo após a identificação dos mesmos, foi explicado as regras e o traçado do jogo.

Através da brincadeira par ou ímpar, foi escolhido o representante de cada grupo com a função de traçar o esquema do jogo no chão, utilizando um pedaço de giz. O jogo iniciou-se com os participantes bem entusiasmados. Nesse momento observamos que o representante do grupo um, apresentou dificuldade para traçar o esquema do jogo, pedindo ajuda para o aluno D que fazia parte do seu grupo. Ele imediatamente orientou traçando o esquema corretamente. A partir dessa intervenção o representante do grupo sentiu segurança, foi capaz de refazer o seu traçado, possibilitando o desenvolvimento do jogo.

Neste caso observou-se que o desempenho do aluno ocorreu mediante a interação com os colegas observando, imitando, trocando idéias com eles. De acordo com as teorias de Vygotsky, neste momento ocorreu um nível de desenvolvimento potencial, pois segundo o mesmo, esse nível é determinado pelo que o aluno pode fazer ou aprendeu mediante a interação com outras pessoas.

Também se observou que o jogo trás contribuição para o desenvolvimento cognitivo da criança nos conteúdos escolares, pois, ao traçar o esquema do jogo da Amarelinha, foi utilizado formas geométricas. Neste contexto é necessário considerar que:

O jogo é um espaço privilegiado na promoção de desenvolvimento e da aprendizagem, os professores que trabalham com a estrutura dos jogos infantis em seus planejamentos, poderão tornar suas propostas de atividades mais adequadas à forma como a criança se relaciona com fatos que procuram conhecer.(Professor da Pré-escola,1992)

O professor pode fazer do jogo um espaço privilegiado para o desenvolvimento e também para a promoção e a aprendizagem em todas as áreas do conhecimento, respeitando a fase de desenvolvimento cognitivo do aluno e sem interesses pelas atividades lúdicas.

Assim, seria interessante observar o que diz Almeida(1989 p.24)” a educação não tem outro caminho senão organizar o seus conhecimento partindo das necessidades e interesses das crianças”.

Um outro aspecto observado no desenvolver da atividade foi quando o aluno apresentou dificuldade ao traçar o esquema do jogo o que evidenciou falta de coordenação motora fina.

A possibilidade de refazer o traçado do jogo nos deu a entender que as atividades lúdicas proporcionam mais que prazer e diversão pois as mesmas constituem como meio eficaz para o desenvolvimento e facilitação da coordenação motora, corporeidade,, interação, ação e raciocínio.

O que para Gallardo significa que:

O jogo nesta perspectiva pode ser considerado como facilitador do processo de desenvolvimento integral na criança por possibilitar processo de ação, raciocínio, interação e coordenação motora, além do exercício da corporeidade integral na descoberta das possibilidades e potencialidades da criança.(1998,p.96)

5.1.1. Primeiro grupo.

No primeiro momento observamos o desenvolvimento do grupo um. O jogo iniciou-se com o **aluno E** jogando a pedrinha na primeira casa. A pedrinha caiu na linha, o que demonstrou falta de coordenação motora, por este motivo ele perdeu a vez ficando irritado, não aceitando o fato de ser eliminado na primeira tentativa. A professora fez intervenção explicando novamente as regras do jogo esclarecendo que no jogo já perdedores e vencedores e que o importante é competir. Mesmo assim o aluno continuou inconformado e começou a chorar de raiva. Esse fato demonstrou que o aluno apresentou um estado emocional agressivo por não ter uma segunda chance, o que evidenciou a falta de cumprimento à regra.

Segundo Piaget (1978,p.148) “ a regra é uma regularidade imposta pelo grupo que de tal sorte sua violação representa uma falta”.

Quanto ao estado emocional do aluno considera-se como fato normal que depende do seu nível de desenvolvimento. De acordo com sua idade ele deveria estar na fase das operações formais, mas isto não demonstrado no decorrer da atividade, quando a criança não foi capaz de pensar logicamente e se tornar apto a aceitar a realidade do jogo.

Piaget nos esclarece que nesta etapa a criança já começa a utilizar hipóteses e constrói o raciocínio hipotético-dedutivo, permitindo ao adolescente estender o seu pensamento até o infinito.

Na seqüência do jogo o **aluno B** jogou a pedra na primeira casa, acertando o alvo, fez o percurso num pé só (direito) e voltou pulando com o pé esquerdo completando o percurso com facilidade. Sendo aplaudido pelos colegas, não perdendo a vez, continuou competindo acertando todas as casas, apresentando dificuldade apenas no momento de andar com os olhos fechados pisando na linha. Este episódio lhe causou constrangimento, pois ele estava muito confiante e este erro o fez perder a vez. Mesmo chateado aceitou a perda, demonstrando a compreensão do pré-estabelecimento das regras. Quanto à dificuldade em andar com os olhos fechados, ficou claro que o mesmo falta desenvolver mais a noção de espaço. Desta forma, podemos compreender que o jogo possibilitou a este aluno uma situação de aprendizagem, pois a experiência com o erro é precursora de aprendizagem. O aluno observou o seu erro e colocou sua imaginação em ação para ultrapassar a dimensão da realidade.

Vygotsky considera que:

A imaginação é um processo psicológico novo para a criança, representa uma forma especificamente humana de atividades conscientes que não está presente na consciência das crianças muito pequenas e está ausente nos animais. Ela surge primeiro em forma de jogo que é a imaginação em ação.(1984)

Prosseguindo, o **aluno C** conseguiu acertar as casas, pular com um pé só, alternando no momento estipulado, mas desequilibrou-se na hora de abaixar e pegar a pedrinha. Neste momento verificou que o aluno apresentou dificuldade de equilíbrio; mas neste tipo de jogo esta dificuldade é comum, o que nos chamou atenção foi quando ele quis continuar no jogo, impondo seu desejo como se nada tivesse acontecido. E só pelos seus colegas lhe chamarem a atenção, ele convenceu-se facilmente, como quem usou essa atitude somente para tentar ludibriar os colegas convencendo pela sua reação. De acordo com esse fato verifica-se que o jogo privilegia o espaço para as regras e o raciocínio, o que favorece a aprendizagem e a convivência social, atitude de cooperação e solidariedade, que fazem parte do desenvolvimento da criança.

Demonstrando compreensão passou a vez ao **aluno A** que apesar de ter apresentado dificuldade no traçado do jogo, executou todo o percurso e quando deveria ficar de costa para o esquema, demonstrou falta de concentração ao demorar no lançamento da pedra, conseguindo assim acertar o alvo, demarcando a mesma, saiu do jogo aplaudido pelos colegas como vencedor. Apesar da vitória, saiu calmamente dando a entender que o jogo para ele foi apenas uma diversão e não uma competição.

Prosseguindo, o **aluno D** acertou a pedrinha nos alvos pré-estabelecidos, pulou com um pé só, alternando no momento estipulado, sem pisar na linha, de costa acertou a pedrinha no alvo, ganhando e demarcando uma casa. Demonstrando assim maior grau de desenvolvimento e a facilidade de construir e elaborar teorias abstratas.

Segundo Piaget, “a criança passa de uma etapa para outra, buscando um novo equilíbrio, que depende das construções passadas”.

Neste clima de euforia, o **aluno D**, passou a vez para o **aluno F**, que aparentava ser tímido, porém, ao jogar demonstrou ser capaz de elaborar as estratégias quando ao jogar a pedra na casa anterior à demarcada pelo **aluno D**, pediu licença para pisar na casa demarcada e quando foi fazer o percurso com os olhos fechados também pediu licença para pisar, licença concedida, o jogo ficou fácil e ele completou o percurso, ganhando também uma casa e

demarcando-a, surpreendendo a todos com sua vitória, vibrando, correndo, batendo na mão dos colegas falando: Yes!!!

Podemos observar que nem sempre a criança é o que aparenta em determinado momento, daí o cuidado que devemos ter para não rotular os alunos.

Devido à aceitação por parte dos alunos e sabendo que quando trabalhamos com qualquer jogo de regras os alunos aprendem a criar as suas próprias regras, que serão aplicadas em diversas situações da vida, por estes motivos, o lúdico deve fazer parte do cotidiano do aluno.

Macedo (1997, p.56) considera que, no jogo de regras, a criança é colocada em contato com restrições, limites, possibilidades, com uma vida regularizada e harmônica. A regra é necessária para que haja solidariedade e compartilhamento.

O jogo de regras cria possibilidades para que as crianças entrem em contato com situações-problema. Também possibilita o contato com as suas possibilidades e limitações e com as restrições impostas pela regra.

Através destas experiências, a criança aprende com suas próprias limitações. As convenções sociais são respeitadas, os limites são aceitos, o que possibilita à criança a construção de sua autonomia, através do exercício do diálogo, da interação entre os membros do grupo.

Como nesta fase quem ganhava saía como vencedor, os **alunos A, D e F** saíram dando lugar aos alunos **E, B e C**, que na primeira rodada não marcaram ponto.

Por serem somente três, ficaram se recusando a ser o primeiro até que o aluno E manifestou-se sendo o primeiro. Reiniciando, agora mais calmo, acertou com a pedra no alvo, fez o percurso com um pé só, obedecendo toda estratégia, andou com os olhos fechados sem pisar na linha e errou quando de costa jogou a pedra fora do esquema, desta vez demonstrou superação quanto ao problema da coordenação motora, equilíbrio e aceitação das regras, pois o mesmo comemorou por ter um número maior de acertos.

O que podemos compreender com Wallon quando coloca que:

O ser humano usa a emoção como recurso para se comunicar. Ao longo do desenvolvimento da criança a emoção se transforma em reflexão. As emoções são posteriormente controladas pela razão, à medida que a criança adquire condições neurológicas de contorná-las.(1968,p.38)

O **aluno E** passou a vez com tranquilidade para o **aluno B** que acertou a pedrinha devidamente nas casas, pulou com um pé só alternando conforme o estipulado, andou com os olhos fechados e de costa para o esquema acertou a pedrinha em uma casa, demarcando a mesma. O que demonstra ter superado a dificuldade quanto a noção de espaço. Verifica-se que esta superação se deu devido a sua observação e assimilação dos procedimentos do jogo durante a competição.

Como considera Coll (1999), quando coloca que “ nenhum conhecimento é construído pela pessoa sozinha e sim em parceria com as outras que são mediadoras. A aprendizagem não acontece de forma isolada e é a partir de vivência que construímos o processo contínuo”.

O **aluno B** saiu com a auto-estima elevada, deixando o espaço para o aluno C que no primeiro momento não havia conseguido equilibrar com um pé só na hora de pegar a pedrinha, já na segunda chance equilibrou-se conseguindo abaixar num pé só, andar de olhos fechados, de costa para o esquema acertou uma casa, demarcando-a e saiu do jogo feliz da vida.

Ficando claro que o jogo enquanto espaço de prazer e divertimento deve ser considerado pela escola como também um espaço de aprendizagem. É preciso que a escola compreenda a importância do jogo para o desenvolvimento de habilidades e potencialidades na criança.

5.1.2.Segundo grupo

Os alunos do segundo grupo, devido a demora apresentada pelo primeiro grupo na realização do jogo, reformularam a regra para dar agilidade ao mesmo. Ficando acertado que todos teriam direito a um erro e não a outra rodada.

Assim o segundo grupo composto pelos alunos:**G, H, I, J, L e M**, iniciaram o jogo com o **aluno G**, demonstrando dificuldade para acertar a pedrinha na casa, errou o alvo. Recomeçando acertou a pedrinha nas casas, pulou em um pé só, andou com os olhos fechados sem pisar nas linhas, de costas para o esquema acertou a casa, demarcou a mesma, demonstrando segurança e domínio das habilidades; pois no início do jogo o aluno demonstrou falta de atenção e concentração. Como teve uma segunda chance, ele respirou

fundo, e com o incentivo dos colegas ele conseguiu realizar a atividade, saindo do jogo conforme o combinado. Quem ganha uma casa, sai dando oportunidade para outro colega.

Assim, deu oportunidade para o **aluno H**, que dominou a estratégia do jogo até o momento de pular com o pé direito, confundindo com o esquerdo, onde imediatamente foi observado e corrigido pelos colegas. Como ele ainda possuía uma chance, conseguiu vencer esta dificuldade, continuando no jogo até o momento de demarcar a sua casa, saindo da competição com uma vitória. Ele foi aplaudido pelos colegas.

Ao confundir o pé direito com o esquerdo, ficou evidenciada uma dificuldade quanto à lateralidade, que foi corrigida com a interferência dos colegas, sendo possível através da mudança das regras.

Continuando, o **aluno I**, apesar de ter feito muito bem o traçado do esquema do jogo, recusou-se a participar do mesmo, demonstrando timidez. As professoras e os colegas tentaram convencê-lo, mais ele foi irredutível dizendo que não gostava daquele jogo.

Vygotsky (1984, p.105) aponta a existência de “jogos nos quais a própria atividade não é agradável, são jogos que só dão prazer à criança no fim da idade pré-escolar se ela considera o resultado interessante”.

Prosseguiu o jogo com o **aluno J** que ao jogar a pedrinha na última casa, errou o alvo, caindo a mesma na casa anterior. O aluno ficou chateado, tentou novamente, errou de novo. Sapateou e recusou-se a sair do jogo, cabendo aos professores interferirem explicando as regras novamente. Ele saiu muito insatisfeito.

Segundo Piaget, no jogo de regras surge o fator social. Através deste tipo de jogo, a criança passa a conviver com situações de submissão às regras de convivência social que possibilitarão a ela compreender a forma como a sociedade se organiza. Também esse tipo de jogo favorece o raciocínio e parte da situação problema que ele pode trazer, exigindo assim atitude de cooperação e solidariedade que fazem parte do desenvolvimento social da criança.

Na seqüência, o **aluno L** que venceu todas as etapas do jogo sem cometer erros, demonstrando capacidade no desempenho das habilidades. Ele foi considerado o melhor jogador desse grupo, e chorou com os aplausos dos colegas. Esse aluno demonstrou uma boa formação do esquema mentais e corporais, pois o mesmo dominou a coordenação motora, o equilíbrio, a noção de espaço (lateralidade), orientação espacial, atenção e concentração. Brincando as crianças aprendem a controlar seu corpo, observar e analisar a realidade,

expressar sentimento, retratar a realidade através de manifestações.

Nesta perspectiva, observamos que o aluno L manifestou seus sentimentos, pulando, gritando, dando cambalhotas, abraçando os colegas e batendo no peito, chorando e dizendo: eu sou o bom! Campeão!

O último aluno a participar foi o **aluno M** que não aceitou o abraço do **aluno L**, não vibrou com a vitória, dizendo que a vitória foi marmelada e recusou-se a participar da brincadeira. Procuramos saber o motivo da indiferença, o mesmo respondeu que gostaria de ser o primeiro vencedor do grupo.

Explicamos que a regra do jogo era seguindo a ordem alfabética e por ele representar a letra M, ele não poderia ser o primeiro jogador do grupo, mas esse fato não impedia de ser um vencedor. Mesmo assim recusou-se a participar dizendo que não joga em time que perde, só no que ganha.

O aluno demonstrou frustração por sentir que seu grupo não teria mais a chance de ganhar a competição.

De acordo com os PCNs:

Depurar com suas potencialidades e limitações para buscar desenvolvê-las é parte integrante do processo de aprendizagem das práticas da cultura corporal e envolve sempre um certo risco para o aluno, pois o êxito gera um sentimento de satisfação e competência, mas experiências sucessivas de fracasso e frustração acabam por gerar uma sensação de impotência que, num limite extremo, inviabiliza a aprendizagem.(1997, p.38)

5.2. Análise do segundo dia de aplicação dos jogos

No dia 5 de outubro de 2005, foi trabalhada a atividade lúdica: Jogo da Memória, com um grupo de 12 alunos oriundos de três 2ª séries da escola da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal, Caic Albert Sabin, localizada em Santa Maria, seguindo o método de laboratório.

Dessa forma iniciamos o jogo embaralhando os cartões, e realizando um sorteio através da brincadeira de par ou ímpar, para escolher qual grupo começaria o jogo. Ganhou o **grupo 1**, começando o jogo com o **aluno H** recebendo muito apoio da torcida. O aluno demonstrou segurança e facilidade ao formar os pares e ler as palavras referentes às gravuras, **chuteira, tênis e uva**, perdeu a vez quando não conseguiu formar o quarto par, quando levantou a gravura do **chinelos** e ao formar o par pegou a palavra **vaca**, mesmo assim leu a palavra apresentando domínio da linguagem.

O domínio da língua, oral e escrita, é fundamental para a participação social efetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende ponto de vista, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimentos. (PCNs,1997,p.15)

Ao trabalharmos com o jogo da memória, estamos contribuindo para a construção do conhecimento como a formação dos esquemas mentais do aluno, para melhor desenvolvimento das potencialidades.

O aluno aceitou o erro saindo do jogo e deixando a vez para o **aluno M** do grupo dois que formou apenas um par, o mesmo leu corretamente a palavra **chinelos**, não conseguindo formar o segundo par com a gravura da **uva**, pois levantou a palavra **limão**. Observa-se que houve falta de concentração e que no momento em que realizou a leitura, demonstrou capacidade de assimilação quando identificou de imediato as diferenças da grafia das palavras. Isso representa uma das contribuições do jogo no desenvolvimento cognitivo do aluno.

Quanto ao problema da concentração, verifica-se a necessidade do uso de atividade lúdica que contempla essa carência, pois ao trabalhar com atividades lúdicas, de acordo com as necessidades e interesses do aluno, ela poderá estar contribuindo na estimulação e superação das habilidades e potencialidades que às vezes a criança já tem, mas não foram

desenvolvidas.

Como nos afirma Piaget, “os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

Ao sair do jogo, o aluno demonstrou-se chateado, alegando ter sido prejudicado pelo **aluno J** que tirou sua concentração e atenção ao ficar dando palpite no jogo. Por isso ele pediu para continuar no jogo, mas seu pedido foi negado pelo grupo 1.que falou.

Nesta perspectiva, verificou-se que a prática de jogo em grupo gera direitos e deveres, sugere hierarquias e valores, exige identificação com o grupo ao mesmo tempo em que mantém sua individualidade, aprendendo a sobreviver com individuo que convive e participa. O jogo também eleva o desenvolvimento moral, contribui no cumprimento de normas, no estabelecimento de regras e na autonomia.

Piaget considera que “a autonomia se constrói entre o sujeito e o meio. Esse meio se constitui num conjunto de pessoas, com as quais a criança se relaciona”.

Após ouvir a resposta do grupo, o aluno não insistiu em continuar, demonstrando assim aceitação ao cumprimento de regras, passou a vez ao **aluno B** do grupo um que não conseguiu formar nenhum par. Nisso o aluno demonstrou falta de memorização, atenção e concentração.

Daí o que podemos ver é a possibilidade de contribuição do jogo no dia a dia do aluno, pois se sabe que o jogo da memória desenvolve todas essas competências e habilidades, pois através da manipulação dos cartões e uso contínuo, ele vai memorizando as posições e até mesmo os conteúdos dos cartões para os jogos posteriores e os cuidados para não deixar pista para seu adversário.

Brincando com os mais variados jogos de memória, a criança desenvolve a percepção espaço-temporal, o raciocínio, a memória, a atenção, dentre outros aspectos como a leitura e a escrita.

Como nos afirma Almeida (1998, p.73) “pensar descobrir, recriar, refletir, analisar... São algumas ações do pensamento que auxilia no processo de aprendizagem da leitura e escrita, no cálculo matemático e na formação de conceitos relativos à ciências, e estudos sociais”...

Ao aceitar a perda saindo do jogo sem questionar, evidenciou-se que o aluno teve

obediência ao pré-estabelecimento das regras, passando a vez para o aluno J que já estava inquieto aguardando seu momento de participar.

Ao jogar o aluno conseguiu formar todos os pares, embora tenha apresentado uma leitura fragmentada e troca de fonemas, pois ao pronunciar a palavra vaca falou faca, o que foi motivo de gargalhadas para alguns colegas e de grande constrangimento para o aluno que chorou e empurrou os cartões, demonstrando um descontrole no estado emocional afetivo.

Para Wallon ao longo do desenvolvimento da criança a emoção se transforma em reflexão. Mesmo as crianças que já dispõem da linguagem verbal, ainda se comunicam pelas emoções. Quando crescem, não se expressam apenas pelo choro, alguns se expressam pelo corpo inteiro e principalmente pelas expressões faciais.

Evidencia-se que o fato do aluno chorar e empurrar os cartões foi apenas um extravasamento dos sentimentos que lhe afetou diante das reações de desrespeito e discriminação dos colegas.

Quanto às reações tanto do **aluno J** como dos adversários, poderão ser contornadas com mais uso de jogos na escola.

Vygotsky (1984, p.123) ressalva que: “Além do espaço do conhecimento sobre o mundo externo, a atividade lúdica capacita a criança a conviver com diferentes sentimentos que fazem parte de sua realidade interior”.

Brincar contribui assim para a interiorização de determinados modelos de adultos, no âmbito dos grupos sociais diversos.

Quanto ao problema da troca de fonema observou-se que o aluno apresentou problema de omissão dos fonemas substituindo o **v** pelo **f**, isso não significa que esse problema venha aparecer na escrita, pois muitas vezes já vimos alunos que tem essa dificuldade apenas na linguagem oral e outros que são pelo contrário, omite o som oral e a troca na escrita.

Para que o problema possa ser contornado, será necessário um trabalho com este tipo de jogo ou outros jogos que possam ser adaptados de acordo com a necessidade ou outra que possa apresentar.

Os jogos contribuem na leitura e escrita e através deles o aluno amplia seu universo de palavras, e utilizam seu esquema de assimilação, identificação, semelhanças e diferenças entre palavras e desenhos. Além de contribuir para a interação entre pares, possibilita a socialização e conseqüentemente a autonomia moral que hoje é uma das metas da educação

em geral.

Compreende-se também como uma contribuição do jogo a superação da falta de respeito e aceitação das diferenças e das dificuldades. Como afirma Jaquim Guy (1963,p.7) “ Jogo supõe relações sociais, supõe interação. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade e cooperação”.

O grupo um recomeçou o jogo com o **aluno A** que iniciou muito otimista formando o primeiro par com a palavra laranja, o segundo com a palavra sapato, a terceira a palavra elefante, já na quarta encontrou a gravura kichute e a palavra correspondente. só que ao ler apresentou dificuldade,lendo-a de forma fragmentada, não conseguindo expressar oralmente a palavra. Alguns dos colegas ajudaram pronunciando as sílabas compassadamente e assim ele conseguiu pronunciar corretamente. Prosseguindo o jogo, o referido aluno, formou mais dois pares, lendo normalmente as palavras **morango e** cavalo, considerando-se vencedor, por ter formado maior número de pares.

Isso nos fez acreditar que o jogo faz com que a criança adquira um conhecimento significativo por meio da interação com os colegas. Pois, para que um conhecimento seja significativo para o aluno, é preciso que lhe seja dado o direito de agir sobre ele, resolver problemas, interferir, reformular, criar e recriar conceitos e refazê-los, construindo assim seu significado.

Guidano e Riott ao tratar de aprendizagem significativa consideram:

A construção de significado, a partir de experiência emocional, é uma exploração ativa que o sujeito realiza em contato com os outros. Não se trata de uma atividade solitária de construção de significados, mas torna-se possível pela interação social (Revista Pátio, 2003, p.59)

Tendo aluno conseguido vencer o jogo, saiu feliz dando oportunidade ao **aluno L** do segundo grupo, este formou apenas um par com a palavra **chinelo** , e ao formar o segundo par levantou a gravura do **maracujá** , ao levantar o cartão , a palavra foi **girafa** que ao pronunciar falou **gilafa** trocando o fonemas na omissão dos sons **r/l**. Esse fato é constante no nosso dia a dia de sala de aula,pois são vários alunos que apresentam esse problema.

Para a superação dos mesmos existe várias possibilidades de trabalhar com jogos da memória, do mico, dominó de sílabas ou palavras que podem ser adaptadas de acordo com as

dificuldades.

Segundo Freire (1989) “O jogo pode ajudar a criança a lidar com situações problemas e isso provoca o raciocínio que traduz informações adquirindo assim conhecimento. (apud PICOLLO, 1993, p.33)”.

Chegando a vez do aluno G que se demonstrava seguro e confiante, conseguiu formar todos os pares do jogo e ler corretamente, saindo sorridente. A partir desse resultado verificamos que o aluno apresentou boa memorização, atenção e concentração, domínio da leitura e linguagem oral e bom humor.

De acordo com a citação anterior dos PCNs:

O domínio da língua oral e escrita é fundamental para a participação social efetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso à informação, expressa e defende pontos de vista, partilha ou constrói visão de mundo. Produz conhecimento pois isso, ao ensiná-la, a escola tem a responsabilidade de garantir a todos os seus alunos o acesso aos saberes lingüísticos, necessários para o exercício da cidadania, direito inalienável de todos’. (PCNs, 1997, p.15)

Chegando a vez do **aluno O**, ele se recusou a jogar, bateu a mão com força na mesa. Não dando chance de diálogo.

De acordo com Winnicott (1896 – 1971):

Brincar é sinal de saúde, pois dificilmente uma criança que está bem se nega a entrar em uma atividade lúdica. Mas, até para detectar problemas físicos e psicológicos, as brincadeiras são úteis, porque enquanto brinca, a criança expressa seus sentimentos, tanto de alegria e envolvimento como de angústia, timidez, hostilidade, agressividade, medo, solidão, tristeza, esses momentos servem para o professor entender como o aluno está se relacionando com o mundo”. (1971, p.205)

Observou-se que houve um caso conflituoso que merece uma observação mais freqüente do professor.

Com a recusa do aluno em participar, foi dada a seqüência com o **aluno F** que formou os seis pares compostos pelas palavras: **limão, kichute, morango, chinelo, sapato e uva**, só que ao ler o aluno demonstrou dificuldade quanto ao som do **ch**, onde houve interação dos colegas que o auxiliaram na leitura.

Neste momento ficou evidenciado que o jogo contribui na aprendizagem, pois no momento em que ele apresentou a dificuldade, automaticamente foi corrigido pelos colegas, demonstrando assim sensibilização e envolvimento na necessidade de partilhar os

conhecimentos com o colega.

Rizzo Pinto (1997), afirma “não há aprendizagem sem atividade intelectual e sem prazer”.(p.336)

Se não há aprendizagem sem o lúdico, a motivação através da ludicidade parece ser uma boa estratégia no auxílio da aprendizagem, como nos afirma Medinick :

É evidente que precisamos de ambas as coisas, aprendizagem e motivação para o desempenho de uma tarefa. A motivação sem aprendizagem redundará, simplesmente, numa atividade às cegas; aprendizagem sem motivação resultará meramente na inatividade, como no sono.(1983,p.21)

Continuando o jogo foi observado o **aluno I** o mesmo sem nenhum motivo aparente recusou-se a participar, os colegas falaram que era porque ele não sabia ler, trocava as letras, mas ele falou que não era por isso que não ia jogar, disse que seu grupo estava perdendo e ele só jogava para ganhar. Os colegas chamaram sua atenção dizendo que iriam perder se ele não jogasse, pois ele era bom. Com esse elogio, o mesmo se convenceu, participou do jogo demonstrando realmente sua capacidade, formando todos os pares.

Ao ler realmente apresentou problemas de distorção ao pronunciar a palavra **chuteira** falou **juteira** , os colegas o auxiliaram dizendo compassadamente e ele ao acompanhá-los conseguiu falar corretamente. Verificou-se que houve um momento de colaboração, persistência, auto-estima e autoconfiança, todos esses valores fazem parte dos jogos competitivos.

Desta forma podemos entender o papel das atividades lúdicas numa relação cognitiva-afetiva-emocional concordando com Vygotsky (1984) quando afirma que a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do indivíduo com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante de sua inserção em atividades socialmente compartilhada com outros.

Esse tipo de aprendizagem não causa constrangimento, pois através dos jogos tudo se torna prazeroso, aprende enquanto brinca sem sentir-se punido pelo que não sabe. O aluno sentiu-se vitorioso, pois comprovou o que os colegas falaram sobre ele, levantando assim sua auto-estima.

Logo após ele passou a oportunidade de jogar para o **aluno G** do grupo dois que no

primeiro momento formou um par com a palavra **jabuticaba** pronunciou a palavra corretamente, demonstrando autoconfiança e ao tornar a jogar, encontrou a gravura do **tamanco** e a palavra formando assim o par, mas ao ler apresentou dificuldade trocando o **t** pelo **d**, pronunciando **damanco**. Um caso que em nossa experiência é muito raro na linguagem oral, embora muito comum na escrita. Para alguns colegas foi motivo de graça, já para o **aluno G**, serviu de chance para que treinasse a leitura, pois rapidamente leu com boa entonação, expressão e omissão do som. Isso contribuiu muito com o colega, pois sua colaboração chamou a atenção quanto ao uso da linguagem correta, contribuindo assim para o desenvolvimento cognitivo e até mesmo social ; o que pode ser contornado com o uso contínuo do jogo. Brincando as crianças aprendem a observar, a sentir, a ouvir, a falar e até mesmo a escrever, se interagem com outras, expressam idéias e sentimentos que muitas vezes estão acumulados no seu interior, atrapalhando um desenvolvimento maior.

Quanto aos outros pares, o aluno formou corretamente lendo sem apresentar outras dificuldades, saindo como vencedor, deixando o comando do jogo com o **aluno N**, que conseguiu formar todos os pares lendo corretamente cinco palavras: **bota, cavalo, jabuticaba, tamanco e chinelo**, demonstrando dificuldade no quarto par ao realizar a leitura da palavra **frango**, expressou **flango**, o mesmo fez a auto-correção rapidamente, mostrando assim que o ato de repetição faz com que o aluno se esforce mais desenvolvendo o raciocínio e a concentração.

Os jogos como atividades que envolvem disputas ou desafios são considerados sucessos garantidos. Além de estimular o raciocínio e a concentração, os jogos ajudam a compreender regras importantes na escola e na vida.

O jogo possibilita o aluno a se expressar de forma verbal, romper barreira com a timidez, a vencer as inabilidades, a vergonha e também perceber seu erro para reforçar a aprendizagem, percebendo que todos podem errar e aprender a respeitar os erros dos outros.(SOARES, 2005, p.57)

Em seguida o jogo prosseguiu com o **aluno P**, o mesmo conseguiu formar o primeiro par, já no segundo levantou a gravura do **limão** e não conseguindo a palavra para formar o par, quis ludibriar os colegas baixando o cartão e tentando pegar outro, o que não foi aceito pelos colegas que ao perceberem, reivindicaram suspendendo a permanência do aluno no

jogo, o mesmo irritou-se e ficou marcando os alunos **D e A** como culpados por ter corrigido o erro no momento.

O aluno apresentou descumprimento às normas e regras do jogo e falta de respeito aos direitos e deveres dos colegas. Há necessidade que se trabalhe mais atividades em grupo para melhor socialização, interação e aceitação dos seus próprios erros e controle de suas emoções.

De acordo com os PCNs:

Nos jogos, ao interagirem com os adversários, os alunos podem desenvolver o respeito mútuo, buscando participar de forma leal e não violenta. Confrontar-se com o resultado de um jogo e com a presença de um árbitro permitem a vivência e o desenvolvimento da corporeidade, de julgamento, de justiça (e de injustiça). Principalmente nos jogos em que é fundamental que se trabalhe em equipe, a solidariedade pode ser exercida e valorizada. Em relação à postura diante do adversário podem-se desenvolver atividades de solidariedade e dignidade, nos momentos em que, por exemplo, quem ganha é capaz de não provocar e não humilhar, e quem perde pode reconhecer a vitória dos outros sem se sentir humilhado (1997,p.30)

Observa-se a partir da orientação dos PCNs que, a prática das atividades lúdicas na escola pode favorecer as relações interpessoais desde que os jogos favoreçam atitudes de respeito mútuo, respeito às regras do grupo, desenvolvam a capacidade de julgamento, ajuda a desenvolver a solidariedade, tão necessária às boas relações interpessoais e a convivência social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa se propôs a investigar “Até que ponto o uso do lúdico como estratégia de ensino pode contribuir para a superação das dificuldades de aprendizagem dos alunos da 2ª série ,do turno vespertino, no Caic Albert Sabin, Santa Maria – DF no ano de 2005?

A análise dos dados, pautada no referencial teórico evidencia que os jogos e brincadeiras consistem numa excelente proposta de trabalho e recurso auxiliar para a criança no seu processo de alfabetização. Desta forma, se faz necessário uma conscientização das instituições de ensino para que os professores possam incluir nos seus planejamentos um espaço especial para que a criança tenha oportunidade de ser criança e aproveitar a infância na sua essência que é a brincadeira e o jogo.

À medida que as crianças vão mudando de uma série para outra na escola, as brincadeiras e jogos diminuem o seu espaço ou até mesmo acabam de vez. A prática pedagógica escolar necessita reencontrar caminhos novos, um desafio, uma luz no fim do túnel, a aprendizagem por meio de atividades lúdicas é uma ótima sugestão.

A homogeneização de todas as atividades e do tempo corre o risco de fechar as portas para que as crianças façam suas próprias descobertas, trilhem seus próprios caminhos, usem a sua criatividade e possam construir suas próprias regras na medida das suas necessidades. Brincando e jogando, a criança pode realizar atividades próprias do mundo adulto, o que facilitará seu ingresso neste mundo futuramente.

No jogo é fundamental que a criança descubra por si mesma, e para tanto o professor deverá oferecer situações desafiadoras que motivam diferentes respostas estimulando a criatividade e a redescoberta.

Durante os jogos de laboratório, as crianças desfrutaram com toda intensidade, alegria e prazer. Os conflitos que apareceram serviram de experiências para possíveis soluções. Apresentaram solidariedade, cooperação e amizade, respeitando as regras.

O confronto entre a abordagem teórica e as práticas pedagógicas desenvolvidas neste trabalho, pretende estabelecer possíveis caminhos ao educador que propicie aos educandos uma aprendizagem voltada para suas vivências, fazendo com que eles construam seus

conhecimentos de forma prazerosa e significativa.

Isso evidencia que o planejamento das atividades lúdicas neste ambiente deve ser melhorado, buscando-se ampliar o repertório das atividades e a metodologia de trabalho.

Refletindo o trabalho como um todo, o que achamos importante foi perceber como as crianças pensavam, agiam e solucionavam a respeito das brincadeiras, principalmente nas demonstrações afetivas.

Durante a realização deste trabalho, vivenciamos momentos agradáveis nos encontros semanais, pois houve muita troca de conhecimentos e reforçou nossos laços de amizade. Também tivemos dificuldades quanto a orientação do professor, pois em alguns momentos ficávamos confusas, o que nos levou a refazermos o trabalho várias vezes; tudo isso teve seu lado positivo, pois contribuiu na qualidade do mesmo e aquisição de novos conhecimentos.

Verificamos que houve mais necessidade de lermos e refletirmos, pois as leituras realizadas ampliaram mais nossa prática pedagógica, enriquecendo e contribuindo para a aprendizagem e desenvolvimento global do aluno.

Nossa experiência fez com que repensássemos o nosso agir pedagógico voltado para a criatividade, flexibilidade, atendendo assim a individualidade e o coletivo.

Este trabalho não teve a pretensão de dar uma resposta para a questão, mas analisar alguns pontos que possibilitem uma maior reflexão sobre o problema que tanto incomoda os professores do ensino fundamental e infantil.

A partir deste estudo acreditamos que seja necessária a realização de um estudo mais abrangente que tenha o objetivo de propor alternativas ao problema apresentado

Observamos que o lúdico é um eixo organizador da aquisição e da construção do conhecimento, que contribui para que as crianças passem de um patamar a outro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica, técnicas e jogos pedagógicos. 9ª ed. 1998.
- ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis: Vozes, 1999.
- ARIES, Philipe. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: Guanabara, 1978.
- BENJAMIN, Walter. Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação. São Paulo: Summus, 1984.
- BIGNOTTO, C. Anísio Teixeira e a escola nova na obra de Monteiro Lobato. in Revista Presença Pedagógica. V.6, n.35. BH/MG: Dimensão, set/out, 2000.
- BRANDÃO, Carlos R. Repensando a pesquisa participante. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- BRITO, Marcelo. Linhas críticas. V.8, n.14, jan/jun. 2002.
- CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.
- COOL, C. A. Aprendizagem: escola e contenção de conhecimento. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.
- DURKHEIM, Émile. Educação e sociologia. São Paulo: Melhoramentos, 1978.
- FREIRE, João B. De corpo e alma – o discurso da motricidade. São Paulo: Summus, 1991.
- FREIRE, Paulo. Ação cultural como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- FRIENDMANN, Adriana. Buscar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- GALLARDO, Jorge S.P.(org). Didática da Educação Física: a criança em movimento, jogo, prazer e transformação. São Paulo: FTD, 1998.
- HUIZINGA, Johan. Homo ludens –. São Paulo: Perspectiva, 1971.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1996.
- LÜDKE, Menga, ANDRÉ, Marli E.D.A. A pesquisa em educação: as abordagens qualitativas. São Paulo: E.P. U, 1986.
- MACEDO, Lino, PETTY, Lúcia S., PASSOS, Norimar C. Aprender com jogos e situações-problema. Porto Alegre: Artmed, 1997.
- MARCELINO, Nelson C. A sala de aula como espaço para o “jogo do saber”. São Paulo: Papirus, 1991.
- MEDINICK, K.S.A. A aprendizagem. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.
- OLIVEIRA, M.C. Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.
- Parâmetros curriculares nacionais: Educação Física/SEF- Brasília: MEC/SEF, 1997.
- PEDRON, Ademar João. Metodologia científica. Brasília: Scala gráfica e editora, 2003.
- PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978
- PÍCOLLO, Vilma L. Educação física escolar: ser ou não ter? Campinas S.P. Unicamp, 1993.
- PINTO, José Rizzo. Corpo, movimento e educação. Sprint. 1997.

Revista Pedagógica Pátio, anoVII, n.27/ago. a out. Porto Alegre: Artmed,2003.

Revista Presença Pedagógica,2001,p.90.

SERPA, Maria da Glória Noronha. Orientações para a realização de pesquisas científicas. Texto apresentado no curso de especialização e extensão em educação do campo e desenvolvimento sustentável. Brasília: UNB, DEX, GRA, 2001.

SOARES, Carlos. Revista nova escola. São Paulo: Abril, 2005.

TEIXEIRA, Fátima Emilia da C.(org.)Aprendendo a aprender. V.05. Brasília:UniCEUB,2003.

VELASCO, Cacilda G. Brincar, o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint,1996.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WALLON, Henri. A evolução psicológica da criança. Lisboa: ed.70,1968.

WINNICOLT,Donald Woods. O brincar e a realidade. Imago, 1971.

ZINATO, Vitorin A. M. MONTENEGRO, Maria E. Orientações metodológicas de uma pesquisa qualitativa. Apostila UniCEUB – Brasília, 2004.