

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

**CRISTIANE MARTINS DA SILVA
LUCIANA DAMASCENO GONÇALVES**

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Brasília, 2005.

**CRISTIANE MARTINS DA SILVA
LUCIANA DAMASCENO GONÇALVES**

O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

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

Professora Orientadora: Nanci Martins de
Paula

Brasília, 2005.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, nosso maior companheiro.

Aos familiares, pelo amor, compreensão, respeito e paciência que foram o incentivo maior em nossa trajetória.

Aos amigos que estiveram sempre nos motivando e dando assistência durante a caminhada.

Resumo

Atualmente é bem visível a preocupação do professor em proporcionar condições para que o indivíduo possa conhecer-se como agente, além de refletir sobre as teorias da aprendizagem, com um novo olhar e organizar o ambiente de aprendizagem, contando com o apoio das tecnologias educacionais adequadas aos interesses e às necessidades do educando. Nessa concepção, considera-se a língua um produto das interações sociais e o seu domínio: oral e escrito são fundamentais 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 e constrói visões de mundo, produz conhecimento. Por 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. Nesse contexto em que estamos inseridos as atividades lúdicas têm se constituído em grandes referenciais para o desenvolvimento da criança. Assim, a partir de um embasamento bibliográfico, este estudo teve como objetivo maior investigar e aprofundar conhecimentos a respeito da contribuição que o lúdico pode oferecer no processo de alfabetização na primeira série do ensino fundamental. Porém percebe-se claramente que há uma restrição do conhecimento e compreensão do verdadeiro sentido do lúdico, isto é, faz-se necessário ser compreendido não apenas como mero objeto de recreação e sim como fonte de conhecimento e desenvolvimento da criança. O referido trabalho aborda alguns aspectos do uso da ludicidade no âmbito educacional, abrangendo habilidades concernentes ao desenvolvimento humano. Analisa situações onde o lúdico é utilizado como instrumento principal para estimular habilidades e alcançar metas estabelecidas. Retrata uma nova concepção de alfabetização, analisando as etapas do processo de construção da leitura e da escrita e indica o lúdico como auxílio valioso nas aulas de alfabetização. Nesse estudo percebemos que através de jogos e brincadeiras a criança demonstra seu nível de estágio cognitivo e constrói conhecimentos, percebendo assim de forma natural e prazerosa o processo de alfabetização, pois o lúdico mantém contato estreito e direto com as demais linguagens expressivas:

Lúdico, Alfabetização e Socialização.

SUMÁRIO

LISTA DE TABELAS.....	VI
I – INTRODUÇÃO.....	7
II – REFERENCIAL TEÓRICO.....	11
2. O Jogo e suas Origens.....	11
3. Conceito de Jogos.....	12
4. Classificação dos Jogos.....	14
5. O Lúdico no Desenvolvimento Humano.....	16
5.1 A Importância do Jogo na Alfabetização.....	17
5.2 Desenvolvimento Físico.....	18
5.3 O Jogo e o Desenvolvimento Intelectual.....	19
5.4 O Jogo e o Desenvolvimento Social.....	19
5.5 O Jogo e o Posicionamento Ético.....	21
5.6 O Jogo e o Desenvolvimento Afetivo.....	23
6. O Processo de Alfabetização.....	24
6.1 A Construção da Leitura e da Escrita.....	24
6.2 A Produção Escrita.....	28
7. O Lúdico como Instrumento Principal nas Aulas de Alfabetização.....	30
III – ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS.....	34
IV – ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....	37
4.1 Organização dos Dados.....	37
4.1.1 Questionário/Professor.....	37
4.1.2 Roteiro de Observação em Sala de Aula.....	40

4.1.3 Roteiro de Observação dos Jogos.....	42
4.2 Análise dos Dados.....	45
4.3 Discussão dos Dados por Categoria.....	47
4.3.1 Categoria: Os Jogos no Desenvolvimento e na Formação da Criança.....	47
4.3.2 Categoria: O Brincar na Escola.....	48
V – CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	50
CRONOGRAMA.....	52
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	53
APÊNDICES.....	54
Apêndice A – Questionário/professor.....	54
Apêndice B – Roteiro de observação em sala de aula.....	56
Apêndice C – Roteiro de observação dos jogos.....	57

LISTA DE TABELAS

Tabela I – O lúdico e a Prática Pedagógica.....	37
Tabela II – Atividades Lúdicas.....	37
Tabela III – A Utilização do Lúdico.....	38
Tabela IV – O Lúdico e o desenvolvimento do Aluno.....	39
Tabela V – O Lúdico e a Formação Continuada.....	39
Tabela VI – Observação não participante.....	40
Tabela VII – O Lúdico em Sala.....	41
Tabela VIII – Realização das Atividades.....	41
Tabela IX – Recursos Materiais.....	41
Tabela X – Período das Atividades.....	42
Tabela XI – Observação Participante.....	42
Tabela XII – Dificuldades na Realização dos Jogos.....	42
Tabela XIII – O Lúdico e as Regras.....	43
Tabela XIV – Os Jogos e o Desenvolvimento Psicomotor.....	43
Tabela XV – O Lúdico e suas contribuições em Sala.....	44

I-INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras sempre estiveram presentes na vida do homem, o lúdico é uma forma de expressão encontrada em todos os grupos humanos e vem sendo utilizado das mais variadas formas. Dentre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas faziam parte de seu cotidiano, ultrapassando o sentido apenas de sobrevivência e diversão.

A sociedade brasileira atualmente tem enfrentado grandes dificuldades em seu contexto, e principalmente no que se refere à educação. Fica claro que o sistema educacional tem apresentado melhoras significativas referentes a algumas dificuldades enfrentadas anteriormente como, evasão, reprovação escolar, falta de recursos materiais e desinteresse dos alunos e professores.

Cada vez mais as escolas estão utilizando o lúdico nas práticas pedagógicas, ele vem sendo utilizado para alfabetizar, servindo de integração entre as crianças. O lúdico serve de motivação, eleva a auto-estima, aumenta a sensibilidade, a criatividade, a capacidade de concentração e fixação de dados, além de estimular diferentes áreas do cérebro (memória, linguagem, fala, dentre outras), conforme comprovações de Piaget (2003).

Na sala de aula, os jogos e brincadeiras são verdadeiros aliados dos educadores e atualmente a divulgação de trabalhos bem sucedidos envolvendo o lúdico têm aumentado.

Uma educação de qualidade é com certeza a preocupação de muitos, e a prova disso é a criação da lei nº 11.114 que regulamenta que o Ensino Fundamental seja de nove e não mais de oito anos, com o ingresso obrigatório da criança aos seis anos de idade na vida escolar, o que já vem ocorrendo este ano na Regional de Ceilândia.

Não estamos afirmando que o problema educacional é responsabilidade apenas do governo, pois como apresenta a LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO (9394/96, art. nº 2):

“A educação, dever da família e do estado, tem por finalidades desenvolver o educando, assegurando-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhes meios para progredir no trabalho e estudos posteriores”.

Dentro desta realidade educacional, desperta-nos maior atenção o processo de alfabetização que ocorre nas 1ª e 2ª séries do ensino fundamental, que apesar dos esforços despendidos para diminuir os índices de retenção, ainda merece atenção especial.

Algumas das dificuldades apresentadas no desenvolvimento do processo de alfabetização foram: descaso econômico e material, falta de interesse do educando, falta de participação da família no processo educacional, carência de uma constante reciclagem e formação continuada para se trabalhar com esses alunos.

O Referencial Curricular da educação Básica (2002,pág.18) apresenta:

“Para que a escola não se torne fonte de tortura e de sofrimento para os alunos, é importante que o professor alfabetizador não só possua uma formação sólida e constante nessa área, domine conhecimentos lingüísticos básicos, como também seja sensível as experiências importantes que as crianças estão vivenciando”.

Com este pensamento, nós enquanto educadores devemos buscar alternativas pedagógicas para enriquecer a prática docente, e uma delas é a utilização de jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem.

E em meio a tantos questionamentos e reflexões sobre a prática pedagógica, destacamos a avaliação como ação necessária em todo fazer pedagógico, para que ocorra uma

constante e efetiva reorganização do planejamento e reestruturação dos objetivos educacionais, que em nosso caso é o alfabetizar.

Diante deste olhar pedagógico, percebo o quanto foi significativo os estudos feitos nos módulos Educação e Movimento, Psicologia do Desenvolvimento e Educação e Arte, os quais inseridos numa perspectiva questionadora e reflexiva, influenciaram-nos na busca de novos caminhos, para uma educação em que nossos alunos percebam-se sujeitos ativos deste processo, de auto construção do conhecimento.

Reconhecendo que o aluno constrói e reconstrói seu conhecimento por meio da relação dele com o outro, dentro de um processo de criação e significações, acredito que o lúdico seja uma opção para uma aprendizagem efetiva e significativa dentro do processo de alfabetização, já que brincar é uma ação característica de real significação para a criança, pode conseqüentemente melhorar seu aprendizado.

Nesse sentido fica evidente a importância que o lúdico tem no processo de alfabetização, pois brincando a criança assimila conhecimentos, estamos assim concordando com Piaget quando afirma:

“O jogo não pode ser visto como simples divertimento ou brincadeira para desgastar energia, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual, moral, social e cognitivo”.

Tendo em vista essas dificuldades apresentadas no processo de alfabetização, o tema abordado teve o propósito de possibilitar o enriquecimento do processo de alfabetização na 1ª série com a utilização de jogos e brincadeiras.

Buscamos então com este trabalho verificar como o lúdico pode impulsionar o processo de alfabetização, tendo como relevância inverter os altos índices de retenção na 1ª série do Ensino Fundamental.

Essa pesquisa apresentou grande importância para nosso sistema de ensino, pois a partir dos resultados obtidos pudemos estar compartilhando com os colegas de trabalho os resultados de como o lúdico pôde auxiliar e muito no processo ensino-aprendizagem, e quem sabe mais adiante poderemos expor nosso trabalho para a Gerência de Ensino de Ceilândia.

A pesquisa também se fez relevante para as ciências educacionais, pois a partir dos resultados obtidos contribuimos de alguma forma para o melhoramento das mesmas, seja dando opiniões ou mesmo apresentando o trabalho desenvolvido para que ele seja estudado e a partir daí dê sua contribuição para o desenvolvimento educacional como ciência.

II –REFERENCIAL TEÓRICO

2. O jogo e suas origens

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas eram tidas como de sobrevivência, 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.

Na Grécia Antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de crianças. Segundo ele todo o pensamento grego da época, a educação propriamente dita deveria começar aos sete anos de idade.

Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultura intelectual e em estreita colaboração com ela na formação do caráter e da personalidade. Por isso investia contra o espírito competitivo dos jogos que, muitas vezes, usados de forma institucional pelo Estado, causavam danos à formação das crianças e dos jovens.

Platão introduziu também, de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica, tão enfatizada hoje em dia. Ele aplicava exercícios de cálculos ligados a problemas concretos, extraídos da vida e dos negócios. Afirmava: “Todas as crianças devem estudar a matemática, pelo menos no grau elementar, introduzindo desde os inícios atrativos em forma de jogo”. Platão ia além da concretização: não queria que os problemas elementares de cálculos tivessem apenas aplicações práticas; queria que atingissem um nível superior de abstração.

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 e padrões de vida social.

Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo seu valor, pois eram considerados profanos e sem nenhuma significação.

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos, e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. Impuseram, pouco a pouco, as pessoas de bem e aos amantes da ordem uma opinião menos radical em relação aos jogos.

3. Conceito de jogo

A palavra jogar (do latim iocari) significa fazer algo com espírito de alegria e com a intenção de se divertir ou de se entreter. A palavra jogo provém etimologicamente do vocábulo latino iocus, que significa brincadeira, graça, diversão, frivolidade, rapidez, passatempo. Para seu estudo, deve – se considerar também o significado do vocábulo ludus – i: o ato de jogar, o prazer da dificuldade gratuita. Esse vocábulo latino dá mais um sentido ao jogo: ludus – ludere, ludus – us e ludicrus (ou cer – cra, crum). O aspecto lúdico do jogo são essas atividades secundárias relativa ao jogo, que se cultiva unicamente pelo prazer.

O ser humano pratica atividades ao longo de sua vida, denominadas lúdicas, que lhe servem de distração, recreação, educação, entretenimento, relaxamento de outras atividades consideradas mais sérias, como, por exemplo, o trabalho. Mas quando se estuda a brincadeira no mundo infantil, observamos tanta seriedade e alegria; divertimento e responsabilidade acompanhada de alegria, prazer, paixão ou amor. A esse respeito, Delgado e Del Campo (1993) nos explicam a brincadeira como necessidade na vida, recordando uma citação de Sófocles: “Quem se esquece de brincar que se afaste do meu caminho, porque, para o homem, é perigoso”.

Tal necessidade psicobiológica nasce com a criança e acompanha o ser humano ao longo da vida, mesmo que com diferentes objetivos, até a mais avançada idade. A brincadeira envolve toda a vida da criança, é um meio de aprendizagem espontâneo e exercita hábitos intelectuais, físicos, sociais e/ou morais. Isto também pode seguir vivo no estado adulto, como a outra face do trabalho.

A brincadeira nasce espontânea e cresce junto com a criança durante os diferentes estados evolutivos até chegar, como ela com ela, ao estado adulto e à velhice, superando a idade biológica mesmo que com conteúdo diferente e cumprindo distintos objetivos na vida.

“ O sábio sabe que brinca e saboreia jogar, seriamente, qualquer jogo. Assim, pode brincar consigo mesmo. A brincadeira, o humor, o sorriso, a ternura brotam com a compaixão do quebra-cabeças da vida” (Delgado e Del campo. 1993).

Assim, todos os jogos fazem jogo. Traduz-se como espírito, estado emocional do ser humano e se mostra através do ato motor em movimento, em sua energia, traduzindo-se matéria. O jogo é parte do caráter do ser humano em sua formação, em sua personalidade, na configuração da inteligência, na própria vida.

Alguns autores afirmam que toda atividade é jogo desde os primeiros meses da existência humana, excetuando a nutrição ou as emoções observadas, como medo ou raiva. Piaget (1946), contudo não situa a aparição ou a formação do jogo até o estágio sensório-motor. Nesse período, podemos observar que a criança reproduz determinadas condutas somente pelo prazer que isso lhe dá, como sons guturais, as brincadeiras com as mãos em seu campo visual, pegar e largar objetos. Assim a brincadeira é a “assimilação do real ao eu”, ou seja, quando a criança pratica repetindo um fato para encaixá-lo e consolidá-lo, fazendo dele uma conduta conhecida.

4. Classificação dos jogos

Apresentaremos a seguir a classificação dos jogos do ponto de vista cognitivo, baseado na contribuição de Jean Piaget no livro “A formação do símbolo” (1946), na qual ele expõe, entre outras questões, a natureza do jogar e propõe uma classificação geral. Ele parte da idéia de que o jogo evolui e muda ao longo do desenvolvimento em função da estrutura cognitiva, do modo de pensar concreto de cada estágio evolutivo. Em conseqüência, e atendendo à evolução cognitiva, podem ser destacadas quatro categorias:

Jogo de exercício ou de ação: durante os dois primeiros anos de vida e antes que apareça a capacidade de representação e o pensamento simbólico, a criança envolve-se em atividades que se enquadram na categoria de jogo de exercício. Entre tais atividades, estão tanto as ações que a criança realiza sobre seu próprio corpo quanto sobre objetos, caracterizadas por ausência de simbolismo. São ações que carecem de normas internas e se realizam pelo prazer que produz a ação em si mesmo, sem que exista outro objetivo diferente do da própria ação. Dentro dos nove primeiros meses de vida, a criança explora o próprio corpo. A partir dessa idade até os vinte e quatro meses, as formas de jogo de exercício tornam-se mais variadas e devido à possibilidade de deslocar-se de modo independente no espaço.

A criança pode passar longos períodos se divertindo enquanto vai de uma parte à outra da casa. A maior parte dessas atividades é desenvolvida solitariamente ou em interação com adultos, que se convertem nessa etapa em principais companheiros de brincadeiras da criança, propondo atividades em que ela começa a intervir, colaborando adequadamente. Nesse período o interesse por outras crianças é praticamente inexistente e se limitam a olhar o brinquedo do amigo e tentar pegá-lo ou tentativas esporádicas de entrar em contato físico com outra criança. O jogo de exercício, apesar de ser predominante nessa idade não desaparece depois dessa idade, diferentes formas dessa categoria estão presentes na vida adulta, como andar de bicicleta, ir a uma festa, etc.

Jogos de construção: durante esse mesmo período etário, surgem às primeiras manifestações de construção, mesmo que bastante simples. São atividades que consistem na manipulação de objetos com a intenção de criar algo, como construir um castelo de areia, fazer uma torre com blocos. Diferentes autores indicam que esse tipo de atividade

mantêm-se ao longo do desenvolvimento e que não é específico de nenhuma fase, aparecendo as primeiras manifestações no período sensório-motor, porque a criança carece, nessa etapa de capacidade representativa. Por isso, tal jogo ganha complexidade nos anos seguintes.

Jogo simbólico: a partir dos dois anos e como consequência da emergente capacidade de representação, surge uma nova forma de atividade, denominada simbólica, representacional ou sóciodramática, a qual é dominante no estágio pré-operatório e se constitui na atividade mais freqüente da criança entre dois e sete anos; nela, predominam os processo de “assimilação” das coisas às atividades do sujeito, ou seja, através do jogo a criança manifesta comportamentos que se tornam parte de seu repertório, acomodando ou modificando a realidade de acordo com seus interesses.

A atividade simbólica pode ter caráter individual ou social, bem como diferentes níveis de complexidade. Ele evolui de forma simples, nas quais a criança utiliza os objetos e seu próprio corpo para simular algum aspecto da realidade, até jogos de representação mais complexos em que pode haver interação social. Isso exige que a criança tenha um certo conhecimento do roteiro, ou seja, tenha uma representação geral da seqüência habitual de ações e acontecimentos em um contexto familiar, assim como das funções de cada participante.

Jogos de regras: a partir dos sete anos a criança inicia formas de jogar eminentemente sociais, em que se divide a tarefa com outros. Esse tipo de atividade surge porque a criança começa a ter certo conhecimento das normas e regras. Constitui-se de um conjunto de normas e regras que cada participante deve reconhecer, assumir e respeitar se quer realizar a atividade sem que demasiadas interferências e obstáculos.

Para que a criança seja capaz de se envolver em jogos dessa complexidade normativa, deve superar o egocentrismo característico do pensamento pré-operatório, ou seja, deve ser capaz de se colocar no lugar de outra pessoa.

Quando a criança começa a desenvolver atividades com regras, tem como desafio controlar seus desejos pessoais, os quais, às vezes, poderiam interromper o processo.

5. O lúdico no desenvolvimento humano

Homens e mulheres autônomos e construtivos são o objetivo mais adequado para a formação do cidadão deste novo milênio. Perante os novos desafios que a sociedade impõe devemos nos preocupar em formar pessoas independentes, capazes de ser o principal agente de seu desenvolvimento. Que saibam usar seus saberes e habilidades na construção ativa de uma comunidade igualitária, prosperem e possam, ao mesmo tempo, alcançar as mais simples e também mais ambiciosas das aspirações: ser feliz.

As atividades lúdicas podem colaborar com o desenvolvimento pessoal, a formação do ser humano autônomo, e ao mesmo tempo, com a melhoria na participação comunitária, o homem construtivo.

“É preciso organizar o jogo de tal forma que, sem destruir ou sem desvirtuar seu caráter lúdico, contribua para formar qualidades do trabalhador e do cidadão do futuro.”(G, Snyders, 2001)

O desenvolvimento pessoal pode ser conseguido através do estímulo da autodescoberta e a apresentação de situações que propiciem o surgimento da autoconfiança e do senso crítico. Para que estas novas habilidades possam ser aproveitadas, principalmente em um sentido societário, é necessário que sejam expressas, e a habilidade de expressão pode ser conseguida através do uso de diversas manifestações lúdicas, a dramatização, e o trabalho com a música, por exemplo.

A formação da criança e do jovem para uma atitude cooperativa com a sociedade dá-se pela melhoria de suas relações com o grupo, e com uma equipe em particular, onde ele exercita a liderança, o manejo de regras, a harmonização e potencialização das diversas habilidades dos elementos da equipe em proveito do grupo.

5.1 A importância do jogo na alfabetização

No atual sistema educacional, jogos e brincadeiras podem ser entendidos a partir de três perspectivas complementares:

Como objeto de estudo: é um bloco de conteúdos que apresenta diferentes modalidades segundo a complexidade das normas que o regulam, o grau de envolvimento que exige dos participantes e as capacidades que pretende desenvolver.

Como estratégia metodológica: é uma atividade intrinsecamente motivadora que facilita a aproximação natural à prática normalizada do exercício físico. Não resulta unicamente em aprendizagens esportivas, tem sentido em si mesma e favorecem a exploração corporal, as relações com os demais e o aproveitamento coletivo do ócio.

Como meio globalizador: inter-relaciona conteúdos de educação física com outras áreas e eixos transversais. Sua prática potencializa atitudes e hábitos de tipo cooperativo e social baseados na solidariedade, tolerância, no respeito e na aceitação das normas de convivência.

O jogo constituiu-se com o passar do tempo, em instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens, longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, é um dos conteúdos mais universais do currículo da educação básica, estando presente na maioria dos currículos de diferentes países. O tratamento que recebe não é homogêneo e há contradições entre a tradição e a nova concepção que, com a reforma “educativa, luta por um” lugar ao sol” nas escolas e entre os professores.

“ Como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível na criança com a educação que se deve dar-lhe? Muito simplesmente fazendo do jogo o meio de educar a criança. O jogo é um fim em si mesmo para a criança; para nós, deve ser um meio. Daí este nome de “jogos

educativos”, que tende a ocupar cada vez mais espaço em nossa linguagem de pedagogia maternal. Não se trata, portanto, de deixar a criança livre de sua atividade, abandonada a si mesma: a criança deve jogar, mas todas as vezes que você lhe dá uma ocupação que tem a aparência de um jogo, você satisfaz essa necessidade e, ao mesmo tempo, cumpre seu papel educativo (Brougère, 1998: 122)

Então para a criança o jogo constitui um fim, ela participa com o objetivo de obter prazer. Para os adultos que o utilizam com objetivos educacionais, este é visto como um meio, um veículo capaz de levar até a criança uma mensagem educacional.

Apontaremos a seguir algumas áreas do desenvolvimento humano onde os jogos estão presentes:

5.2 Desenvolvimento físico

Os jogos colaboram com o desenvolvimento de habilidades onde se empregam a força: puxar; levantar, empurrar; a agilidade: correr, saltar, rastejar; a destreza: atirar, mirar, esquivar. Como também habilidades físicas que exigem uma maior sensibilidade, como por exemplo, jogos onde as crianças necessitam se ocultar ou executar alguma atividade ligada à psicomotricidade fina, como: enfiar uma agulha, equilibrar um ovo etc.

Este desenvolvimento físico está ligado aos movimentos do corpo ou ao uso dos sentidos. Nesta segunda categoria estão os jogos de observação, que trabalham a astúcia, memória, identificação de semelhanças, diferenças e composição de conjuntos.

5.3 O jogo e o desenvolvimento intelectual

Os jogos podem provocar o desenvolvimento intelectual de forma direta usando-se jogos cujo objetivo requeira inteligência e raciocínio e de forma indireta usando-se o raciocínio estratégico para a conquista de um objetivo que poderá ser físico, artístico etc.

‘O jogo elaborado, prolongado, variado é mais útil para o ser humano que o estereotipado, vazio e descontínuo. Para a criança e o adulto é o espaço para usar a inteligência, um banco de provas, viveiro para experimentar formas de combinar o pensamento, a linguagem e a fantasia’(kishimoto, 1998: 149).

Na forma direta encontramos jogos que utilizam o raciocínio lógico, o pensamento abstrato, rapidez de raciocínio, normalmente são jogos onde se encontram cálculos, charadas etc. este tipo de objetivo pode ser combinado com atividades que requeiram ação, o que entusiasmará mais as crianças que normalmente têm mais interesse por atividades agitadas.

“Aprender a pensar é o mesmo que aprender a aprender, ou seja, o método por excelência de viver democraticamente, ou, em outras palavras, o método de desenvolver hábitos de pensamento e ação requeridos pela participação efetiva na vida comunitária” (Amaral apud kishimoto, 1998: 106).

5.4 O jogo e o desenvolvimento social

O jogo é a maneira de as crianças interagirem entre si, vivenciando situações, manifestando indagações, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros, e

poderem, através deles, reformularem, sem qualquer punição, seu planejamento e as novas ações.

“O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo, proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situação de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamentos que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição” (kishimoto, 1998: 140).

Um jogo é um grande campo onde as crianças vivenciam de forma livre e autônoma o relacionamento social. Muitas vezes esse relacionamento passa despercebido pelo adulto que esta coordenando o jogo, mas quando acontece o contrário, o educador fica maravilhado com as observações que pode fazer do comportamento de seus alunos, descobrindo entre eles quem tem vocação para a liderança, cooperação etc. o educador que deseja fazer do jogo uma ferramenta educacional usara estas observações, aplicando jogos que suscitem diferentes formas de cooperação entre os alunos, mesclando times e elementos, trabalhando com as lideranças, dando maiores desafios às lideranças estabelecidas e criando situações que façam surgir novas.

Outra faceta do convívio social é o confronto das diversas habilidades de cada um. Certamente cada um dos jogadores possui as suas habilidades e as suas limitações, há aqueles que tem melhor destreza física e aqueles que tem maior facilidade de raciocínio lógico, enfim cada ser humano é uma combinação original e exclusiva de habilidades e limitações. E as crianças percebem logo como tirar maior proveito das habilidades e como compensar as limitações de cada elemento de seu time. Na verdade, as crianças sabem, e exercitam de forma espontânea conceitos e atitudes de relacionamento, que os dirigentes dos times nacionais de esporte e de grandes empresas gastam fortunas para ensinar aos adultos...

Para que estes relacionamentos ocorram de forma efetiva é preciso que o educador esteja atento a isto, variando os objetivos de forma a requisitar ao Máximo o feixe de habilidades de cada um dos alunos, estimulando novas combinações de “forças”, novas combinações de habilidades. Uma vez que o objetivo proposto é diferente, a vitória também caberá a pessoas e times diferentes, o que colabora com o autoconhecimento e a formação da auto-estima de todos. Ficará clara a situação que cada um tem seu papel a desempenhar e que cada papel tem a sua importância e o seu momento.

O tipo de desafio que o jogo encerra também irá influenciar no desenvolvimento social, pois se aplicando sempre jogos competitivos o grupo poderá ficar muito deslumbrado com a vitória e gerar efeitos negativos. Assim, o equilíbrio entre jogos competitivos e cooperativos é o adequado.

5.5 O jogo e o posicionamento ético

As crianças normalmente têm uma noção de ética e de valores acentuada que passa, às vezes, despercebida pelos educadores. A observação de crianças em um jogo demonstra, muitas vezes, a lealdade e a justiça que permeia as relações entre os pequenos.

O educador poderá observar como a vontade de vencer o jogo testa estes valores em seus alunos, qual deles resiste e qual se deixa vencer, deixando o prazer da vitória preponderar sobre a lealdade. Assim, os jogos podem funcionar como um elemento de avaliação do comportamento e uma ligação com valores que cada um de seus alunos tem.

O envolvimento com o jogo irá permitir que se discutam aspectos de ética e de valores, dando contexto a discussão. Por exemplo, discutir lealdade é um tanto abstrato para se tratar, especialmente com crianças, mas esta discussão, uma vez incluída na avaliação do cumprimento das regras de um jogo, fica muito mais fácil. O educador também poderá aplicar jogos que exercitam mais ou menos este aspecto, fazendo com que os alunos venham estabelecer parâmetros para a discussão.

“O jogo é também uma forma de sociabilização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta. O conhecimento das modalidades lúdicas garante a aquisição de valores para a compreensão do contexto” (Kishimoto, 1998: 147).

Os jogos funcionam como uma oportunidade de conviver com regras, e este convívio não se limita à aceitação e a obediência, mas também leva a criação de uma normatização e até uma jurisprudência.

Piaget fez um minucioso estudo da relação da criança com a regra, através da análise de depoimentos de diversas crianças entre um e doze anos sobre o jogo de bolinhas de gude. Estas experiências o levaram a afirmar que:

“Os jogos infantis constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas entre os meninos comporta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é, todo um código e toda uma jurisprudência” (Piaget, 1994: 23).

O comportamento das crianças em relação às regras pode ser classificado em quatro estágios que variam de acordo com a faixa etária.

No primeiro estágio a criança desconhece as regras. No estágio seguinte a criança começa a perceber regras externas e procura imitá-las, como uma atitude de respeito. No terceiro estágio, que acontece em média, a partir dos dez anos, “a regra do jogo se apresenta à criança não mais como uma lei exterior, sagrada, enquanto imposta pelos adultos, mas como resultado de uma livre decisão e como digna de respeito na medida em que é mutuamente consentida” (Piaget, 1994: 60). O último estágio é o de codificação das regras, que pertencem e são respeitadas por todo o grupo.

Segundo Piaget, os dois primeiros estágios demonstram a existência de uma coação moral do adulto que leva ao respeito. O respeito é a origem da obrigação moral e do sentimento do dever. O terceiro e o quarto estágios marcam uma relação de cooperação, que é consequência da autonomia em relação à regra. A criança aceita as regras quando as compreende e concorda com elas.

Esta relação se estenderá aos fatos de sua vida diária: aceitar a obrigação de dizer a verdade, de não brigar, de não roubar. No momento em que a criança passa a aceitar essas regras porque as compreende, está estabelecido um código de ética verdadeiro. Desta forma os jogos permitem vivências com regras importantes para a formação ética.

5.6 O jogo e o desenvolvimento afetivo

O clima de ludicidade, em geral, colabora com o surgimento de laços afetivos. As pessoas sentem-se mais descontraídas.

Segundo Huizinga, o lúdico é uma espécie de bolha que se abre no cotidiano e as pessoas lá entram sabendo que o que irão fazer não tem compromissos futuros e as consequências de seus atos estão limitadas ao espaço de tempo que encerra a atividade lúdica.

Isto faz com que as pessoas se relacionem com mais liberdade, pois não estão influenciadas com o papel que os seus companheiros tem no mundo exterior e não estão preocupadas com o julgamento que os seus companheiros irão fazer dela, pois o seu comportamento só tem validade enquanto todos estiverem “dentro da bolha”. Além disso, as pessoas se dão melhor.

Estes conceitos válidos para adultos aplicam-se melhor ainda para crianças que quase sempre estão dentro das bolhas da ludicidade.

Além do descompromisso e do ambiente alegre, os jogos irão proporcionar momentos para que os participantes se conheçam melhor e, conseqüentemente, tenham oportunidades de encontrarem nos outros atitudes e habilidades que causem admiração, que combinem

com a sua maneira de pensar, que causem vontade de conhecer melhor o outro. São caminhos para se erigirem amizades.

6-O Processo de Alfabetização

6.1 A construção da leitura e da escrita

As grandes modificações pelas quais passou a sociedade brasileira nas últimas décadas exigiram que os programas de democratização da leitura também se transformassem. Foi necessário intensificar a atuação, tornando-as mais efetivas, para fazer frente aos apelos imediatos de um mundo cada vez mais seduzido pela imagem, pela comunicação rápida, pela velocidade, e ao mesmo tempo ampliar quantitativamente os esforços para incluir parcelas cada vez maiores da população.

Nesse percurso, muitas vezes descontínuo e cheio de obstáculos, aprendemos que qualquer iniciativa em direção ao estímulo à leitura deve envolver diversos agentes e diferentes segmentos sociais: famílias, escolas, professores, bibliotecários, especialistas, pesquisadores, autores, meios de comunicação, instituições governamentais e não-governamentais. Se queremos socializar o direito à leitura, como forma de conhecimento, interpretação e compreensão do mundo e do ser humano, é imprescindível uma articulação contínua, intensa e harmoniosa entre esses atores.

O incentivo à leitura, segundo Emília Ferreiro, depende:

- ✓ Convívio contínuo com histórias, livros e leitores, desde a primeira infância; confirmando a já mencionada importância de se cantar para as crianças;
- ✓ Valorização social da leitura pelo grupo social a que pertence;
- ✓ Disponibilidade de acervo de qualidade e adequado aos interesses, horizontes de desejo e aos diferentes estágios de leitura dos usuários;
- ✓ Tempo para ler, sem interrupções, previsto e assegurado no planejamento escolar;
- ✓ Espaço físico agradável, confortável estimulante e atrativo;
- ✓ Ambiente de segurança psicológica e de tolerância dos educadores em relação ao percurso individual de superação de dificuldades;

- ✓ Valorização da leitura pelo grupo;
- ✓ Oportunidades para expressar, registrar e compartilhar interpretações e emoções vividas nas experiências de leitura;
- ✓ Acesso à orientação qualificada sobre por que ler, o que ler, como ler e quando ler;

Nos métodos modernos, porém, o princípio da progressividade se substitui, cada vez com maior frequência, pelos métodos globais. De acordo com o pedagogo belga Ovide Decroly (1973,p.20), “ a criança é capaz de aprender a palavra e a frase antes de saber distinguir seus constituintes, desde que tal palavra ou frase corresponda a seu contexto cultural ou vivencial”.

Para aproximar o texto da realidade da criança, as técnicas de Célestin Freinet (1973), introduziram os princípios da atividade na aproximação da criança ao texto, de forma que tal texto seja elaborado pelo próprio estudante, mediante o livre exercício da capacidade de expressão (a escrita de músicas que sabem de cor, por exemplo). Leitura e escrita se adquirem de forma simultânea e integrada, para o que se utilizam técnicas como o desenho livre, a troca de desenhos e textos que devem ser interpretados e, às vezes, se montam pequenas gráficas.

A atividade de intercâmbio revela, além disso, o papel social do texto escrito e favorece sua utilização fora do ambiente escolar. No mesmo princípio de integração texto-realidade se baseia o método do educador brasileiro Paulo Freire. Escreveu ele em sua obra “ A Importância do Ato de Ler” (1985):

“A leitura do mundo percebe a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não pode prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre texto e o contexto” (p. 32).

E acrescenta em outra passagem, que ilustra sua concepção lúdica do aprendizado:

“Fui alfabetizado no chão do quintal de minha casa, a sombra das mangueiras, com palavras do meu mundo e não do mundo maior de meus pais. O chão foi meu quadro-negro; gravetos, o meu giz (p.47).

Trataremos aqui das formas de participação dos educadores no processo de formação de leitores auto confiantes, seguros e competentes, ao mesmo tempo que desenvolvemos nossa visão sobre o que é ler.

Segundo Tourinho(1993), para aprofundar a reflexão relativa a natureza do ato de ler, é necessário considerar que se trata, simultaneamente, de uma experiência individual única e de uma experiência interpessoal profunda e intensa, um exercício dialógico ímpar, pois entre leitor e texto desencadeia-se um processo discursivo de decifração, interpretação, reflexão e reavaliação de conceitos absolutamente renovados a cada leitura. Nenhuma atividade humana permite, até hoje, a espécie de diálogo atemporal que a leitura proporciona.

Entretanto é preciso cuidado, pois a linguagem pode ser usada tanto para desvelar, como para velar, tanto para mediar como para enganar. Pode ser uma linguagem desgastada e esvaziada de sentido. Por isso necessitamos de discurso alegórico, narrativo, lúdico, metafórico (como é o caso das cantigas de roda), que é uma forma de conhecimento que escapa a ciência e que reinaugura o sentido da linguagem pela palavra do poeta.

Faz parte da própria construção original do texto essas possibilidades ilimitadas, infinitas, de diálogo, esse caráter interativo primordial de que fala Bakhtin (1930 a). O universo discursivo, no qual somos inseridos pela leitura e pela escrita, tem um princípio dialógico inerente a si mesmo de três ordens:

- É dialógico porque a enunciação tem uma orientação social, é orientada para o outro e é por ele determinada. Escrevo para outro que, por sua vez orienta e conduz o que escrevo e a maneira como escrevo.

- É dialógico porque sua compreensão depende de formulação ativa de resposta, de contra palavras.

Quando escrevo espero uma resposta, que é a participação e a inserção do outro no diálogo que proponho.

Quando leio formulo respostas.

- É dialógico porque é essencialmente polifônico. Não há discurso solitário, todos os discursos, todos os enunciados são permeados por outras vozes que atravessam a leitura e a escrita. No universo discursivo não há solidão. Cada texto traz o eco e faz repercutir as várias vozes que o constituíram através da história.

Um escritor é feito de todos os textos que conheceu. Nas palavras de Bakhtin:

“Vivo no universo das palavras do outro. E toda a minha vida consiste em conduzir-me nesse universo, em reagir às palavras do outro (as reações podem variar infinitamente) a começar pela minha assimilação delas (durante o andamento do processo do domínio original da fala), para terminar pela assimilação das riquezas da cultura humana (verbal ou outra). A palavra do outro impõe ao homem a tarefa de compreender esta palavra’.

E impõe a todos os homens a tarefa de democratizar esse acesso, de levar a possibilidade de compreensão da palavra a todos os outros, pois é um direito inerente a todo ser humano participar desse circuito de circulação de idéias e de discursos.

Não se trata de uma doação pura e simples, já que direitos não são doados. Não podemos doar a nossa leitura, mas podemos compartilhar a consciência do direito de ler, porque,

assim como a linguagem, os direitos são construções sociais, estabelecidos e conquistados em conjunto, no coração das lutas sociais. Como não se luta pelo que não se conhece, é necessário dar a conhecer a parcelas cada vez mais largas da sociedade as infinitas possibilidades de leitura. Essa necessidade justifica a existência de tantos movimentos em prol da leitura.

A experiência da linguagem, e da leitura especialmente, não é solitária, é um produto construído na interação em que os participantes atuam de forma ativa. Todo o percurso de aquisição, desenvolvimento, construção da linguagem se inicia na interação social para então realizar-se, consolidar-se no interior do indivíduo, ou seja, internalizar-se. Não como cópia, mas como reelaboração.

É assim, segundo Emília Ferreiro, nesse movimento do social para o individual, pela mediação do outro, que surgem o pensamento abstrato, a memorização, a atenção voluntária, o comportamento intencional, as ações conscientemente controladas, a generalização, as associações, o planejamento, as comparações, ou seja, as funções superiores da mente, as quais nos fazem humanos, de que fala Vygotsky.

As atividades a serem propostas na escola com o objetivo de desenvolver procedimentos eficazes de leitura precisam aproximar-se o máximo possível da forma como funciona a leitura na vida diária, de maneira que venham a estimular o uso imediato e a autoconfiança do leitor.

6.2 A produção escrita

Para descobrir como a criança pode interpretar e produzir escritas, mesmo antes de chegar a ser um escritor ou leitor, no sentido convencional. Emília Ferreiro e seus colaboradores realizaram uma série de investigações com crianças de diferentes procedências.

As conclusões desta pesquisa afirmam que a escrita infantil segue uma linha de evolução. Os resultados encontrados demonstram uma grande convergência em torno da seqüência de aparecimento de problemas, dos conflitos cognitivos que surgem e das soluções que a

criança busca para resolvê-los com os objetivos de compreender o sistema de sinais que constituem nossa escrita alfabética. Se existe por um lado, uma mesma ordem de progressão nas condutas observadas, o ritmo da evolução pode ser diferente, algumas crianças chegam a descobrir os princípios fundamentais do sistema de leitura e escrita antes de começar a escolarização, enquanto que outras ainda estão neste momento bastante longe de tê-lo conseguido.

O conceito de ler e escrever começam com o primeiro rabisco, que para a criança se reveste sempre de significado. Contudo sua reprodução gráfica passa quase sempre despercebida, já que costumam ser considerada de “simples garatuja” não lhes sendo atribuída nenhuma significação.

De início a criança não faz diferenciação clara entre o sistema de representação de desenho (pictográfico) e o sistema de representação da escrita (alfabético), supondo que embora as formas significantes sejam diferentes, o significado de ambos é o mesmo. A escrita é percebida como etiqueta do desenho e não dá para ler se não tiver figura. Pensa a criança.

As primeiras tentativas de leitura correspondem á necessidade de estabelecer diferença entre esses dois universos gráficos, fazendo uma dicotomia entre o desenho e a escrita e paralelamente, entre imagem e o texto, o texto contém o nome do objeto representado pela imagem.

Uma vez realizada esta distinção, tem início um trabalho cognitivo envolvendo o texto, surgindo a hipótese de quantidade mínima de caracteres. Não basta que haja letras, é preciso um número mínimo de letras em torno de três, para que se possa ler. A partir de dois anos, ela começa a “rabiscar”. É a época das garatujas.

O período de fonetização da escrita pode ser subdividido em níveis que variam de complexidade e que obedecem a uma seqüência, podendo ser assim constituídos:

Nível pré-silábico: Neste nível escrever é reproduzir os traços típicos da escrita que a criança identifica como forma básica de escrita. A escrita é alheia a qualquer tipo de

correspondência entre grafias e sons. Nessa fase, a criança usa sempre os mesmos sinais gráficos (que podem ser letras convencionais ou outros símbolos quaisquer).

Nível silábico: Quando a criança chega a este nível sente-se confiante porque descobre que pode escrever com lógica. Ela conta com os “pedaços sonoros”, isto é, as sílabas, e coloca um símbolo (letra) para cada pedaço. Essa noção de que cada sílaba corresponde a uma letra pode acontecer com ou sem valor sonoro convencional.

Neste nível o aluno pode usar de soletração (m+a=ma). Isso é normal e muitas vezes necessário para alguns alunos.

Nível Silábico-alfabético: Essa fase pode caracterizar-se pela omissão de letras pela criança, mas na verdade ela está acrescentando letras à sua escrita da fase anterior (silábica). Trata-se de uma progressão e não um retrocesso. É importante o trabalho com letras e sílabas móveis nos jogos e atividades.

Nível Alfabético: Ao chegar nesse nível pode-se considerar que o aluno atingiu a compreensão do sistema de representação da linguagem escrita. Ele percebe que a palavra é constituída de subconjuntos de letras que são as sílabas. O aluno já é capaz de fazer a análise sonora dos fonemas das palavras, porque descobre que cada letra corresponde a valores menores que a sílaba.

Nível ortográfico: O aluno descobre que para cada som existe vários grafemas, diferente da hipótese fonética absoluta, ou seja, que não dá para confiar só na fala para escrever corretamente, que é preciso recorrer às regras ou ao dicionário. Ele agora escreve de acordo com o código social vigente e usa acentos e a pontuação.

7-O lúdico como instrumento principal nas aulas de alfabetização

Segundo estudos desenvolvidos por Kishimoto (2003,p.78), constatou-se que a presença de momentos lúdicos na vida escolar da criança leva-a a grandes descobertas, ao

crescimento e ao desenvolvimento cognitivo, à construção de julgamentos ético-morais, ao aprendizado de fazer escolhas.

Nesse cenário, sabendo que a educação também é um processo sócio-histórico-cultural permeado por concepções, valores e tradições construídos ao longo dos anos pelo homem não se pode deixar em segundo plano uma releitura dessa influência quanto ao papel do lúdico no ato de brincar e de jogar, tomando por base a sua relevância para a educação, concebendo-se esta como promoção do desenvolvimento pessoal, social, afetivo, motor e cognitivo da criança mediante a criação de espaços significativos de interação e construção de conhecimento, bem como, da apropriação do saber elaborado socialmente, visando ao pleno exercício da cidadania desde tenra idade por meio da garantia de direitos individuais e indispensáveis para o crescimento e desenvolvimento saudável dessa criança.

Nesse sentido, conhecer o cotidiano da criança significa conhecer o seu brincar e sua imagem elaborada pelo adulto. A partir daí, fica mais fácil entender o processo de fundamentação legal ou orientação de criação dos mesmos, cabe ressaltar conforme afirma Kishimoto, que:

“... O jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil. O jogo e a criança caminham juntos desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Portadora de uma especificidade que se expressa pelo ato lúdico, a infância carrega consigo as brincadeiras que se perpetuam e se renovam a cada geração” (2003, p.11).

Fica claro que o jogo é parte fundamental do desenvolvimento harmônico do ser humano e de importância tal que o conhecimento dos interesses lúdicos, sua evolução, seu amadurecimento e sua observação sistemática são imprescindíveis para a vida. Vários pensadores como: Claparède e Dewey, Wallon, Leif e Piaget, defendem que a atividade lúdica é berço obrigatório das atividades intelectuais, sociais e motoras, por isso indispensáveis à prática educativa.

Jean Piaget cita, em diversas de suas obras, fatos e experiências lúdicas aplicadas em crianças, e deixa transparecer claramente seu entusiasmo com esse novo processo. Para ele, os jogos não são apenas formas de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Ainda segundo Piaget, os jogos tornam-se 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 exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação, que deve ser realizada pela infância, consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais do trabalho afetivo, a ponto de, nas classes elementares de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrerem entre o jogo e o trabalho.

Podemos constatar a partir dessa afirmativa que os jogos e brincadeiras podem ser um grande suporte no processo educacional da criança e mais direcionado neste caso em questão à fase de alfabetização, que não se refere apenas à memorização de símbolos e decodificação de palavras; requer um conjunto de habilidades psicomotoras e estruturas de pensamento.

Para aprender a ler e escrever a criança precisa construir conhecimentos de natureza conceitual e compreender de que forma acontece a representação gráfica da linguagem. Através do brincar, pode ser possível desenvolver todas as habilidades necessárias à aquisição do processo de alfabetização.

Nesse sentido para a criança o jogo é sinônimo de prazer, e para nós educadores ele possui um objetivo educacional, é visto como um meio, um veículo capaz de levar até a criança uma mensagem educacional. Cabe a nós enquanto educadores escolher e analisar qual o jogo adequado para cada fase da criança.

A escola deverá, portanto, aproximar a criança o que for interessante, fomentar seus interesses para que não diminua. Para tanto, deverá proporcionar situações motivadoras

que deslanchem sua atividade: jogos, brincadeiras, movimento, linguagem, diversão, situações que enriqueçam seus sentidos, que lhe ajudem a explorar, descobrir, etc.

III – ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Segundo Brandão (2000,42), pode-se definir pesquisa como o processo formal sistemático de desenvolvimento do método científico. E tem como objetivo fundamental, descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos. A pesquisa buscou auxiliar o progresso da ciência.

No trabalho proposto, pretendeu-se a efetivação de uma pesquisa qualitativa com suporte de dados quantitativos, onde a teoria e a prática, a observação, a reflexão e a ação fossem elementos fundamentais de continuidade processual do grupo de trabalho.

A metodologia da pesquisa do trabalho de investigação foi de natureza prática, com características de pesquisa-ação, voltada à práxis, ou seja, à prática histórica em termos de conhecimento científico para fins explícitos de intervenção.

Este trabalho foi subsidiado por princípios qualitativos, tendo como elementos caracterizantes o ambiente natural como sua fonte direta de dados predominantemente descritivos, mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de estudo, procurando-se desenvolver um relacionamento dialógico, houve preocupação com o processo e não apenas com o produto final, assim nesta análise dos significados, a busca de seus determinantes, situou o objeto estudado num contexto histórico social que determina e pode ser determinado.

O objeto de estudo foi o lúdico como recurso na alfabetização, por meio da observação participante, forneceu dados que puderam ser comparados e analisados quanto ao processo de construção da leitura e da escrita nas crianças.

A observação participante parte do pressuposto de que o ambiente exerce grande influência sobre os indivíduos. O pesquisador interagiu com sujeitos no meio desses (contexto natural), e realizou coleta de dados sistemática, realizando anotações sobre as mudanças ou alterações no comportamento dos alunos durante as aulas onde se utilizou os jogos e brincadeiras.

O campo de observação foi a sala de aula de turmas de primeira série do Ensino Fundamental, da Regional de Ensino de Ceilândia.

Os sujeitos da pesquisa foram professores atuantes em classes de alfabetização de primeira série e os respectivos alunos.

Os professores têm entre 25 e 30 anos, e fazem parte do quadro de funcionários da RPDF a 5 /6 anos.

A primeira turma que foi observada é composta por 35 alunos, pertencentes à faixa etária de 7 a 11 anos, sendo 19 meninos e 16 meninas, composta por quatro alunos repetentes e os demais provenientes da Pré-escola, quanto ao nível de conhecimento encontra-se em fases variadas.

A segunda turma que foi observada é uma classe inversa, por ter dois alunos portadores de necessidades especiais, composta por 14 alunos, com idade entre 7 e 13 anos, sendo 9 meninas e 5 meninos, assim dividida: 2 alunos repetentes, 3 alunos vindos do lar e 9 provenientes da Pré-escola. Em relação ao nível de conhecimento a turma é heterogênea.

A terceira turma que foi observada é composta por 30 alunos com idade entre 7 e 9 anos, sendo 14 meninos e 16 meninas. Destes 4 são oriundos do lar, 2 repetentes e 24 vindos da Pré-escola. Em relação ao nível de desenvolvimento ensino-aprendizagem, a classe está entre os níveis silábico-alfabético e alfabético.

Os instrumentos utilizados na pesquisa foram: questionário-professor, ficha de observação em sala de aula e aplicação e observação de laboratório de jogos.

O questionário destinado aos professores abordou questões referentes à utilização do lúdico como meio de aprendizagem, como é utilizado, as dificuldades encontradas para utilização do lúdico, bem como sua opinião quanto ao benefício que o lúdico traz no processo de alfabetização.

O roteiro de observação de sala de aula buscou perceber se há utilização do lúdico, como ela se faz, em quais disciplinas está mais presente e se há contribuição do mesmo para o melhor desenvolvimento do processo de alfabetização.

O roteiro de aplicação e observação dos jogos buscou perceber e analisar quais as contribuições, dificuldades e pontos positivos em se desenvolver um trabalho com o auxílio dos jogos e brincadeiras e ainda no que se refere ao desenvolvimento da psicomotricidade.

A pesquisa foi iniciada com a aplicação do questionário para os professores regentes em classes de alfabetização da referida escola, houve certa resistência de alguns professores para o preenchimento do mesmo, talvez seja pelo fato de acharem que estão sendo avaliados, mas após esclarecimentos não tivemos dificuldades posteriores, não foi estipulado prazo para entrega dos mesmos, mas todos foram devolvidos na mesma semana.

A etapa seguinte foi o trabalho de observação que ocorreu em três dias diferentes com as duas pesquisadoras em sala, no turno matutino. A mesma não foi participante estávamos nesse momento apenas como ouvintes, e não houve dificuldades nesta etapa, tendo sido a observação muito proveitosa.

Por meio da observação participante, pôde-se confirmar os benefícios causados pela utilização do lúdico no processo ensino-aprendizagem. A aplicação dos jogos foi iniciada com a leitura da história “Nós” de Eva Furnari, onde foram trabalhadas a atenção, memorização, a psicomotricidade, a socialização, a criatividade, e a produção escrita entre outros, contamos ainda com o auxílio da professora regente para preencher o roteiro de observação do jogo.

Trabalhou-se ainda nas turmas o jogo “Pulo Inteligente” que buscou trabalhar a coletividade, atenção, organização, raciocínio, a motricidade, o espírito de competitividade sadia, e o desenvolvimento cognitivo, uma vez que os questionamentos utilizados foram sobre temas e habilidades referentes à série.

IV – ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

4.1 Organização dos dados.

4.1.1 Questionário-professor

Os dados coletados com o questionário e as observações estão organizados a seguir em tabelas, por instrumentos.

Tabela I

O lúdico e a prática pedagógica

1- O lúdico se faz presente em sua prática pedagógica? E em quais atividades ele se faz mais presente?

Respostas	Percentual
<p>Acredito que impossível realizar um trabalho de qualidade sem o auxílio do lúdico. Utilizo-o nas atividades de leitura e escrita.</p> <p>Sim. Praticamente em todas, mais posso destacar o português e a matemática.</p> <p>Sim. Em português e matemática.</p> <p>Sim. Trabalho com crianças de sete anos e procuro sempre relacionar as atividades propostas com o lúdico.</p> <p>Sim. Matemática e português.</p> <p>Sim. Nas atividades de matemática e língua portuguesa.</p> <p>Sim. Atividades de motivação e fixação de conteúdo.</p>	<p>Sim</p> <p>87,5%</p>
<p>Às vezes. Mas quando está presente se faz geralmente nas aulas de artes e matemática.</p>	<p>Às vezes</p> <p>12,5%</p>

Constatou-se que 87,5% dos professores entrevistados fazem uso do lúdico em sala de aula principalmente nas atividades de português e matemática. E que 12,5% pouco fazem uso do lúdico.

Tabela II

Atividades lúdicas

2-Quais as atividades lúdicas mais utilizadas em sua classe?

Respostas	Percentual
Cantigas de roda e danças. Dramatizações, músicas, danças. Histórias e cantigas de roda.	37,5%
Jogos e brincadeiras. Brincadeiras que envolvam a psicomotricidade. Jogos de acordo com o objetivo que se deseja alcançar. Jogos como: a força. Jogos e brincadeiras que estimulem o raciocínio.	62,5%

Constatou-se que 37,5% dos professores utilizam cantigas de roda, músicas, danças e histórias em suas classes e 62,5% utilizam jogos e brincadeiras.

Tabela III

A utilização do lúdico

3-Quais as dificuldades mais freqüentes que você observa para utilização do lúdico em sala de aula, tanto para você quanto para o aluno?

Respostas	Percentual
A falta de material adequado para um bom desenvolvimento das atividades e espaço físico insuficiente. A falta de material e espaço adequado. A falta de espaço físico.	37.5%
Falta material concreto como; bolas, cordas, bastões, colchonetes. Falta de materiais concretos.	25%
As salas muito cheias e a falta de material. A superlotação das salas e a falta de material concreto.	25%
A empolgação e o entusiasmo das crianças diante do novo às vezes desvia o objetivo da atividade.	12.5%

Constatou-se que 37.5% das dificuldades mais freqüentes são a falta de material concreto e a falta de espaço físico adequado, 25% citou apenas a falta de material concreto, 25% que as salas super lotadas e a falta de material concreto dificultam o trabalho e apenas 12.5% citou o excesso de entusiasmo dos alunos como dificuldade.

Tabela IV

O lúdico e o desenvolvimento do aluno

4-Na sua opinião em que aspectos o lúdico contribui para o desenvolvimento do aluno?

Respostas	Percentual
Desenvolve a atenção, memorização e coordenação motora. Desenvolve atenção, raciocínio lógico, atitudes positivas e noções de regras. O lúdico contribui para que o aluno aprenda brincando.	37.5%
Dentre vários destaco o cognitivo. Em minha opinião desenvolve mais o aspecto cognitivo. O lúdico contribui principalmente no cognitivo da criança, pois é a partir dele que a aprendizagem se torna significativa. O lúdico proporciona ao aluno novas formas de adquirir conhecimentos.	50%
O lúdico de um modo geral desenvolve todas as habilidades dos alunos.	12.5%

Constatou-se que 37.5% dos professores acreditam que o lúdico contribui no desenvolvimento da coordenação motora, atenção, raciocínio, ética, 50% que o aspecto que mais é desenvolvido através do lúdico é o cognitivo e 12.5% que desenvolve as habilidades de modo geral.

Tabela V

O lúdico e a formação continuada

5-Em sua formação você já participou de cursos que o auxiliaram a trabalhar com o lúdico em sala de aula? Quais?

Respostas	Percentual
Somente em algumas disciplinas do curso de pedagogia.	Sim

Sim. No curso de pedagogia. Sim, o Bia. Sim, A arte de Contar Histórias e o Bia. Sim, A Arte de Contar Histórias. Sim, Jogos e Brincadeiras na Educação Infantil, Interdisciplina no Processo de Desenvolvimento da Primeira Infância, Contribuição da Psicologia na Educação Infantil.	75%
Não. Não.	Não 25%

Constatou-se que 75% dos professores já realizaram cursos que os auxiliam na utilização do lúdico e 25% não participaram de nenhum curso.

4.1.2 Observação de Sala de Aula

Na pesquisa foram observados três salas de aula de primeira série do turno matutino, os itens e critérios utilizados (sim, em parte e não) e questões complementares estão na tabela a seguir.

Tabela VI
Observação não participante

Itens observados	Sim	Em parte	Não
Há utilização do lúdico em sala de aula.	1	2	
As atividades realizadas contemplam o desenvolvimento psicomotor.		3	
As aulas despertam o interesse dos alunos.		3	
O professor apresenta domínio na realização das atividades.	2	1	
Foram alcançados os objetivos estabelecidos.	2	1	

Durante a observação realizada nas três turmas, constatou-se que a utilização do lúdico ainda é bastante escassa na sala de aula, mas que quando ocorre desperta o interesse dos

alunos e contempla o desenvolvimento psicomotor, e que há domínio por parte do professor da atividade realizada, alcançando quase sempre os objetivos propostos.

Tabela VII

O lúdico em sala

1- Em que atividades o lúdico se faz mais presente?

Respostas	percentual
Nas aulas de português. Em português e matemática.	67%
Não houve a utilização do lúdico em sala de aula.	33%

Durante a observação nas salas de aula constatou-se que 67% das atividades lúdicas desenvolvidas são em atividades de português e matemática e que em apenas uma não houve utilização do lúdico.

Tabela VIII

Realização das atividades

2-Onde são realizadas as atividades?

Respostas	Percentual
Em sala de aula. Em sala de aula e no pátio da escola. Em sala e no pátio.	100%

Constatou-se que as atividades são sempre realizadas em sala de aula ou no pátio da escola.

Tabela IX

Recursos materiais

3- Quais os recursos materiais utilizados?

Respostas	Percentual
Quadro-negro, giz, caderno, lápis, borracha e livro. Os que são usados diariamente como: caderno, livros, giz,..	67%
Alfabeto móvel, corda, bola, livros de histórias infantis.	33%

Constatou-se que 67% dos professores utilizam apenas o material básico em sala de aula e que apenas uma professora faz uso de recursos extras para enriquecer as aulas.

Tabela X

Período das atividades

4- Qual o tempo de execução das atividades?

Respostas	Percentual
O tempo varia de acordo com a atividade realizada. Depende da atividade desenvolvida. Não há como determinar precisamente depende da atividade desenvolvida.	100%

Constatou-se que 100% dos professores não determinam tempo exato para realização das atividades.

4.1.3 Observação dos jogos aplicados

Tabela XI

Observação participante

Na pesquisa foi aplicado o laboratório de jogos, em três turmas de primeira série. Os resultados se encontram na tabela a seguir.

Itens observados	Sim	Em Parte	Não
No desenvolvimento das atividades demonstraram:			
Interesse	3		
Iniciativa	3		
Criatividade	2	1	
Agitação	1	2	
Passividade			3
Os alunos sentiram-se à vontade com a presença das pesquisadoras	3		
Os objetivos propostos foram alcançados	3		
O tempo planejado para execução das atividades foi:			
Suficiente	3		
Insuficiente			

Tabela XII

Dificuldades na realização dos jogos

1- Quais as dificuldades encontradas pelos alunos na realização das atividades?

Respostas	Porcentagem
Conseguir acompanhar o número de vezes que a palavra nós era citada na história e desfazerem os nós. Pular a fileira toda de uma vez sem soltar a cintura do colega. Acompanhar o número de nós falados e desfazê-los. Pular segurando a cintura do colega sem poder soltar e cair. Durante a execução dos nós e na hora de pular com as mãos na cintura do colega.	100%

Constatou-se que 100% das dificuldades encontradas foram comuns entre os alunos.

Tabela XIII

O lúdico e as regras

2- Os jogos oferecidos pelas pesquisadoras foram escolhidos segundo a tabela de Piaget que divide as atividades de acordo com as fases da criança, ou no caso das turmas em questão os jogos são os de regras. Na execução das atividades os alunos corresponderam às expectativas esperadas ou apresentaram dificuldades em cumprir as regras propostas?

Respostas	Percentual
Alguns sentiram dificuldades em cumprir as regras. Sentiram dificuldade em manter-se em silêncio	67%
Não, as atividades ocorreram dentro do previsto.	33%

Constatou-se que durante a aplicação dos jogos 67% dos alunos sentiram dificuldades em cumprir as regras e apenas 33% conseguiram cumpri-las totalmente.

Tabela XIV

O jogo e o desenvolvimento psicomotor

3-De que maneira os jogos aplicados auxiliaram no desenvolvimento psicomotor dos alunos?

Respostas	Percentual
No movimento com as mãos para dar nós e com o corpo para pularem. Na coordenação motora fina e grossa devido aos movimentos feitos com as mãos e o corpo. Nos movimentos executados com todo o corpo.	100%

Constatou-se que foi trabalhada a parte física e motora dos alunos de forma geral.

Tabela XV

O lúdico e suas contribuições em sala

4-Os alunos demonstraram maior motivação na realização das atividades propostas com o auxílio do lúdico?

Respostas	Percentual
Sim, os alunos demonstraram maior entusiasmo nas atividades e a participação da turma foi total. Sim, sentiram-se mais empolgados. Sim.	100%

Constatou-se que o interesse dos alunos é maior quando há utilização do lúdico em sala de aula.

4.2 Análise dos Dados

Por meio de questionário aplicado aos professores atuantes em classes de alfabetização, pôde-se confirmar que existem alguns educadores que ainda demonstram certa resistência quando o assunto é o lúdico, pois, muitas vezes, fazer o melhor pelo seu aluno, significa ir contra um sistema que já foi assimilado e está enraizado, além de ir contra a própria natureza de acomodação de cada indivíduo.

Contudo esses casos mostraram-se minoria entre os professores, que em sua maioria reconhecem a importância da utilização do lúdico em sala de aula, que ainda não se faz uma constante por vários fatores, como: falta de espaço físico e de material concreto.

Observamos que apesar de todas as dificuldades apresentadas pelos professores, os mesmos não se sentem desmotivados, e dentro das condições, sempre que há possibilidade o lúdico é introduzido como meio para enriquecer as aulas.

Com o auxílio do questionário de observação não participante, constatamos que as aulas que seguem um “planejamento tradicional” apresentam maiores dificuldades de captação de atenção dos alunos, bem como o resultado do rendimento dos mesmos não é tão satisfatório. Os alunos mostraram-se desinteressados, alguns alheios ao que lhes estava sendo repassado, e foi necessário por parte da professora regente, utilizar mais rigidez para “prender” a atenção do seu aluno.

E quando questionados sobre o que foi trabalhado em sala, muitos se mostravam alheios ao que acontecia.

Enquanto que através da aplicação e observação por parte das pesquisadoras do laboratório de jogos, o simples fato da presença das mesmas em sala de aula, já deixou os alunos eufóricos. Os alunos demonstraram total atenção e interesse no desenvolvimento das atividades desenvolvidas.

Constatamos então, que nossa pesquisa tem uma fundamentação bastante consistente, que mudou a nossa forma de pensar, passamos a olhar a criança com outra ótica e a dar maior importância ao ato de brincar, como fator importante para o desenvolvimento da

criança. O brincar nos oferece a possibilidade de tornarmo-nos mais humanos, expressando-nos e crescendo de uma forma mais agradável.

Com a realização desta pesquisa, constatamos que com os jogos e brincadeiras, a inteligência e sensibilidade estão sendo desenvolvidas. As situações problemas contidas na manipulação de jogos e brincadeiras contribuem, sobremaneira, quando a criança busca soluções e alternativas para resolvê-las. Favorecem a concentração, o empenho e a imaginação, estimulando, assim, a inteligência.

Quanto mais ricas e atraentes forem as aulas com a utilização da ludicidade, mais distantes estarão aos olhos dos alunos a visão de obrigatoriedade, a aula virá cheia de conhecimentos e significados, e os resultados com certeza serão mais produtivos.

4.3 Discussão de dados por categoria

Categoria: Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança

Os jogos e brincadeiras são importantes instrumentos de desenvolvimento de crianças e jovens. Longe de servirem apenas como fonte de diversão, o que já seria importante, eles propiciam situações que podem ser exploradas de várias maneiras educativas.

Piaget destaca a influência dos jogos e brincadeiras na articulação dos mecanismos mentais da criança. Os jogos não só expressam o desenvolvimento cognitivo, mas atuam como agentes de transformação, mudança e incorporação de conceitos de linguagem e socialização.

Devemos então enquanto educadores, conciliar essa necessidade de jogar que é típico da própria criança com a educação. A princípio essa tarefa pode parecer um pouco difícil, mas se vista de outra forma fica claro como é possível a sua utilização, pois para a criança o jogo tem o objetivo do prazer, enquanto brinca a criança assimila conhecimentos e transforma a realidade, que são para nós objetivos educacionais.

Ainda segundo Piaget as brincadeiras mais simples de que a criança participa são verdadeiros estímulos ao desenvolvimento intelectual. Quanto mais informações receber, mais registro ocorrerá em seu cérebro. Piaget também afirma: “Jogando, as crianças chegam a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permaneceriam exteriores à inteligência infantil”.

Após a lei de Diretrizes e bases, de 1996, as idéias de Piaget foram repaginadas. Vygotsky, por exemplo, teve também grande destaque, por ser interacionista, pois concebia o conhecimento como resultado que se passa entre sujeito e objeto e vice-versa. Valorizou-se o papel do aluno como agente de seu conhecimento e o do professor como facilitador e compartilhador da aprendizagem.

“ O lúdico no Processo de Alfabetização é um trabalho que buscou mostrar aos educadores que, pensadores, há muito tempo atrás, já demonstravam que brincar é

importante e os jogos e brincadeiras devem ser trazidos para sala de aula como recursos que proporcionem uma aprendizagem mais prazerosa.

Fica claro então que o jogo é uma maneira natural das crianças interagirem entre si, e com o mundo que a cerca, ela vai assimilando a realidade, manifestando indagações, formulando estratégias e hipóteses, e percebendo seus erros e acertos, podendo com o auxílio do mesmo, reformular suas novas ações.

Categoria: O brincar na escola

Transformar o panorama educacional é um desafio aos educadores. A preocupação que se tem, atualmente, é que a formação do professor contemple uma prática educacional significativa, mesmo que ele não seja o responsável, diretamente, pelo sucesso ou insucesso do aluno, a sua atuação como pessoa e profissional influenciam, sobremaneira, o desenvolvimento global do aluno sob sua responsabilidade. E no desenvolvimento de nossa pesquisa percebemos o quanto é importante o papel do professor no desenvolvimento do aluno.

Educar não pode ficar restrito ao repasse de informação. O professor precisa ter em mente que seu aluno não é uma tábua rasa que será preenchida com a sabedoria daquele que detém o saber acumulado da humanidade, porque educação, numa nova visão, não se faz em uma única direção privilegiando somente a uma dimensão do ser humano, a dimensão cognitiva. A educação se faz com troca, respeito, incentivo, afetividade.

É possível, então, na inter-relação entre sentimentos, os afetos e as intuições, haver a construção do conhecimento, com o auxílio da ludicidade.

A formação lúdica do educador deve escorar-se em propostas que mesquem teoria e prática com a valorização da criatividade, o cultivo da sensibilidade e a busca da afetividade. Segundo Almeida : “ A ênfase na formação lúdica do professor, favorecerá

sua reflexão, sensibilizando-o a desenvolver com seus alunos atividades dinâmicas e desafiadoras que, conseqüentemente, refletirá em sua vida fora dos muros da escola. O desafio do novo professor é ensinar seu aluno a se situar e ser alguém no mundo”.

Ainda sobre a aprendizagem, segundo Vygotsky, aprendemos quando vivenciamos, experimentamos, sentimos, relacionamos, estabelecemos vínculos entre o que estava solto integrando-o em um novo contexto, dando-lhe um novo significado, encontrando um novo sentido, quando equilibramos o sensorial, o racional, o emocional, o pessoal e o social. Todavia o lúdico contempla esses aspectos apresentados pelo autor como indispensáveis à aprendizagem.

Dessa forma achamos correta a afirmação do autor, pois, incentivar uma formação de professores, que de ênfase a metodologias que se alicerçam no brincar, no facilitar as coisas para aprender com os jogos e brincadeiras, permite que o outro construa por meio da alegria e do prazer de querer fazer.

Concordamos então que com o auxílio da atividade lúdica a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura de seu meio, integrando-se, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece, aprendendo a competir, cooperar, enfim, viver como um ser social.

V-CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em um mundo onde o volume de conhecimentos multiplica-se a cada segundo, a escola deixou de ser a detentora e transmissora do conhecimento produzido e passou a ensinar o aprender a aprender, conferindo também ao educando um papel dinâmico na busca pelo conhecimento.

O processo educacional não está circunscrito unicamente à razão, mas deve utilizar-se das múltiplas inteligências como formas de interpretação e expressão da realidade. Música, dança, esporte e artes cênicas são novas formas de se trabalhar o conhecimento e prática social das quais a escola deve estar preparada para fazer uso.

Torna-se necessário, então, organizar ambientes de aprendizagem, contando com o apoio das tecnologias educacionais adequadas aos interesses e às necessidades do educando, afinal entende a aprendizagem segundo uma abordagem sociointeracionista, que enfoca as dimensões. Existem diversas teorias educacionais que convergem para um ponto comum: a aprendizagem se constrói através de um processo interno do aluno, fruto de suas próprias experimentações, em que nós enquanto educadores atuamos como mediadores das interações aluno-aluno e aluno-objeto de ensino.

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Quais, como e quando usar estes instrumentos lúdicos é tarefa do professor, que determinará objetivos e planejará como alcançá-los.

Sabemos ainda que essa tarefa do professor não é fácil, pode sim ser vista como um desafio, diante de tantas dificuldades vivenciadas no cotidiano escolar. Contudo devemos, motivados por esse desafio, buscar formas de levar para a sala de aula, a magia e a emoção de um processo de aprendizagem com o auxílio dos jogos e brincadeiras.

Ao término da pesquisa, pudemos verificar que o lúdico exerce fascínio sobre a criança. É um tipo de linguagem que favorece a organização do pensamento, o desenvolvimento, a inteligência e o conhecimento.

Logo, constatamos que a idéia de leitura e escrita com a utilização do lúdico é um método eficaz e inovador. O lúdico deve ser enxergado de uma maneira mais ampla em seus significados. O processo de alfabetização nesta concepção ganha missão de encantamento.

Trabalhar com jogos e brincadeiras significa desenvolver habilidades como: percepção auditiva e visual, socialização, afetividade, criatividade, psicomotricidade, interpretação e sensibilidade. O lúdico permite que os alunos se envolvam com diversas manifestações culturais, permitindo a compreensão da diversidade cultural.

Concluimos então que é possível encontrar novos caminhos para a prática pedagógica escolar, uma espécie de desafio a você caro colega educador, que busca obter melhores resultados quanto ao processo de ensino-aprendizagem em especial na alfabetização.

Deixamos então enquanto idéia a educação lúdica como uma boa alternativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física**, volume 7, 1997.

DISTRITO FEDERAL (BRASIL). Secretaria de Estado de Educação. **Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal: Ensino Fundamental – 1ª à 4ª série**. 2ª edição, 2002.

ALMEIDA, P.A. **Educação Lúdica – Técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª edição, Editora Loyola, São Paulo, 2003.

CUNHA, N.H. **Brinquedo - Linguagem e Alfabetização**. Editora Vozes, São Paulo, 2004.

DOHME, V. **Atividades Lúdicas na Educação**. 2ª edição, Editora Vozes, São Paulo, 2004.

FERREIRO, Emília & TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre. Artes Médicas, 1985.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 7ª edição, Editora Cortez, São Paulo, 2003.

KISHIMOTO, T.M. **Brincar e suas Teorias**. Editora Pioneira, São Paulo, 2002.

MURCIA, J.A. **Aprendizagem Através de Jogos**. Editora Artmed, Porto Alegre, 2005.

PIAGET, J. **A Psicologia da Criança**. Editora Bertrand Brasil, Rio de Janeiro, 1998.

TEIXEIRA, F.E. **Psicologia da Criança e do Adolescente**. Módulo 3. **Educação e Movimento**. Módulo 5. **Educação e Arte**. Módulo 4. Guia de formação de Professores das Séries Iniciais. Aprendendo a Aprender. Brasília, Uniceub. 2003.

VYGOTSKY, L.S. **A formação Social da Mente**. Editora Martins Fontes, São Paulo, 1989.

APÊNDICES

Apêndice A

Questionário – professor

Caro colega,

Solicitamos sua colaboração em responder o presente questionário que integra a pesquisa do TCC do Curso de Pedagogia do UniCEUB.

Não é necessário identificação e as respostas permanecerão sob sigilo.

Agradecemos

Equipe de pesquisadoras.

1) O lúdico se faz presente em sua prática pedagógica? E em quais atividades ele se faz mais presente?

2) Quais atividades lúdicas são mais utilizadas em sua classe?

3) Quais as dificuldades mais frequentes que você observa para utilização do lúdico em sala de aula, tanto para você como para o aluno?

4) Na sua opinião em que aspectos o lúdico contribui para o desenvolvimento do aluno?

5) Em sua formação você já participou de cursos que o auxiliaram a trabalhar com o lúdico em sala de aula? Quais?

Apêndice B

Roteiro de observação em sala de aula

Itens a serem observados	Sim	Em parte	Não
1-Há utilização do lúdico em sala de aula			
2-As atividades realizadas contemplam o desenvolvimento psicomotor			
3-As aulas despertam o interesse dos alunos			
4-O professor apresenta domínio na realização das atividades			
5-Foram alcançados os objetivos estabelecidos			

Questões complementares

1- Em que atividades o lúdico se faz mais presente?

2- Onde são realizadas as atividades?

3-Quais os recursos materiais utilizados?

4-Qual o tempo de execução das atividades?

Apêndice C

Roteiro de observação dos jogos**Jogos: Nós e o Pulo Inteligente**

Itens a serem observados	Sim	Em parte	Não
1- No desenvolvimento das atividades demonstraram: a) interesse b) iniciativa c) criatividade d) agitação e) passividade 2 –Os alunos sentiram-se à vontade com a presença das pesquisadoras 3- Os objetivos propostos foram alcançados 4- O tempo planejado para execução da atividade foi: a) suficiente b) insuficiente			

Questões complementares

1- Quais as dificuldades e facilidades encontradas pelos alunos na realização da atividade?

2- O jogo escolhido pelas pesquisadoras foi escolhido segundo a tabela de Piaget que divide as atividades de acordo com as fases da criança, no caso da turma em questão os jogos são os de regra. Na execução da atividade os alunos corresponderam às expectativas esperadas ou apresentaram dificuldade em cumprir as regras propostas?

3-De que maneira o jogo aplicado auxiliou no desenvolvimento psicomotor dos alunos?

4-Os alunos demonstraram maior motivação na realização da atividade proposta com o auxílio do lúdico?

5- Quais as dificuldades encontradas pelas pesquisadoras durante a realização da atividade?

Jogos a serem desenvolvidos no laboratório

Jogo - O pulo inteligente

Objetivo: desenvolver a agilidade motora, o raciocínio e a memorização.

Meta: responder a questões sobre o assunto desenvolvido em sala.

Desenvolvimento: formação dos alunos em fileiras, conforme o número de alunos na classe. Os alunos deverão estar em pé segurando-se pela cintura. O mestre fará uma pergunta (do assunto programado) ao primeiro aluno de cada fileira. Só ele poderá responder. Se responder certo, todos os alunos da fileira, segurando-se pela cintura, darão um pulo á frente.

Se a corrente se romper ou o pulo for dado com a resposta errada, a equipe voltará ao ponto de partida.

A seguir o primeiro de cada fileira passa para o último lugar e o número seguinte se prepara para responder.

Vencerá a equipe que em primeiro lugar alcançar a linha de chegada.

Regras:

* só o primeiro aluno poderá responder as perguntas, os demais não podem comunicar-se entre si.

* a resposta tem de ser dada em voz alta para que todos possam ouvi-la.

* a pergunta deve ser feita para cada fileira.

Jogo - Nós

Objetivo: desenvolver a agilidade psicomotora, memorização, a percepção auditiva, a atenção, a expressão oral e escrita e a criatividade.

Meta: dar nós no barbante conforme a palavra seja citada no texto.

Os alunos estarão sentados em círculo fora da sala de aula com um pedaço de barbante de 20 cm cada um, a professora irá contar a história Nós de Eva Furnari, e conforme ela for falando a palavra nós (que aparece várias vezes no texto) os alunos vão dando nós no barbante. Ao final da história a professora verifica quem conseguiu dar todos os nós e pede que os alunos desfaçam os mesmos e voltem para sala de aula e se reúnam em grupos de oito alunos, onde cada um receberá uma folha branca. Eles deixarão cair o barbante, e da forma que ele cair o aluno deve colá-lo no papel e a partir daí criar uma gravura (qualquer coisa) colorindo-a, em seguida o grupo se reunirá e fará uma produção de texto com os personagens criados com o barbante.

Regras:

- *o aluno não pode pedir auxílio dos colegas para contar os nós que já foram falados na história.
- * o aluno deve desfazer seus nós sozinho.
- * o aluno não pode conversar durante a história.