

UniCEUB – Centro Universitário de Brasília

FACE – Faculdade de Ciências de Educação

Curso de Pedagogia – Formação de Professores para as séries iniciais do ensino fundamental – Projeto Professor nota 10

Daniela Pereira dos Santos - 4026200-0

Débora de Lima de Oliveira - 4030062-3

Elaine Cristina Gonçalves Alves - 4026232-1

Elizabeth Peixoto Troncha Lins - 4030091-3

Maria Francisca Bandeira - 4026443-0

O LÚDICO COMO MOTIVADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA 1ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

Brasília – DF

2005

Daniela Pereira dos Santos - 4026200-0

Débora de Lima de Oliveira - 4030062-3

Elaine Cristina Gonçalves Alves - 4026232-1

Elizabeth Peixoto Troncha Lins - 4030091-3

Maria Francisca Bandeira - 4026443-0

O LÚDICO COMO MOTIVADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA 1ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

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.

Orientador: Renato Bastos João

Brasília, 2005

A Carlos e Eunice; José Canuto e Geni; Paulo e Maria do Socorro; Benedito e Eni; José Bandeira e Maria Bandeira (in memorian).

Nossos queridos pais e grandes amigos que sempre acreditaram e investiram em nós.

Edvaldo; Edson Tavares; Jailton; Edson Lins; Wesley de Castro.

Nossos esposos, amigos e companheiros que em todos os momentos nos apoiaram e incentivaram a continuar na caminhada.

Geovanna; Pâmella; Lara, Gabriel, Luisa; Maria Eduarda; Giuseppe, Rodrigo, Aurora e Ciro.

Nossos amados filhos que durante a nossa caminhada compreenderam a nossa ausência.

Àqueles

Que acreditam que o lúdico pode mudar o sentido da educação.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a Deus, que fez com que trilhássemos esse caminho para que pudéssemos descobrir que quando queremos, somos capazes de tudo.

Aos nossos familiares, pelo apoio e compreensão pelas horas de ausência do seio familiar, em dedicação aos estudos.

As colegas do grupo que acreditaram na importância da realização deste trabalho e que nos disseram as palavras certas, nas horas exatas.

Ao professor orientador Renato Bastos João, por sua contribuição e dedicação ao longo deste trabalho

O homem somente brinca quando ele é humano no sentido amplo da palavra, e ele somente é humano no sentido amplo da palavra quando ele brinca. Friedrich Schiller.

RESUMO

O presente trabalho é uma reflexão sobre o lúdico como importante recurso estimulador da aprendizagem na primeira série do Ensino Fundamental. O objetivo desta pesquisa foi o de evidenciar as contribuições do lúdico para facilitar o processo de aprendizagem e explicitar suas contribuições para o desenvolvimento integral da criança através dos jogos e brincadeiras. Para tanto, buscamos fundamentar a pesquisa através da bibliografia existente, onde os autores estudados apresentam contribuições que são compatíveis com a abordagem sistêmica, tendo ao longo desta dissertação destacado aspectos importantes tais como: a origem e evolução do lúdico na educação; o jogo e as características do desenvolvimento infantil e da atividade lúdica e os correspondentes parâmetros necessários para a educação lúdica. No decorrer do relato de experiência, procuramos confrontar as vivências teóricas e práticas em seu aspecto motivador e facilitador da aprendizagem. Para alcançar o objetivo proposto realizamos uma pesquisa fundamentada em pressupostos qualitativos, na qual utilizamos os seguintes instrumentos: o planejamento e observação sistemática de aulas lúdicas voltadas para o desenvolvimento integral da criança e da sua aprendizagem. Na análise dos dados, foi evidenciado a importância do lúdico como recurso motivador e estimulador da aprendizagem. Também estabelecemos a relação entre afetividade e cognição, evidenciando o papel do professor tanto na construção do conhecimento como na promoção do desenvolvimento integral dos alunos. Ao término do trabalho, concluímos que a compreensão do lúdico vai além de uma sistematização de conteúdos; jogos, brincadeiras, aprendizagem e liberdade devem andar de mãos dadas, esta é a proposta para um novo conceito de educação.

Palavras chaves: lúdico, desenvolvimento integral, aprendizagem significativa, motivação.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	08
O lúdico: por que e para quê?.....	08
CAPÍTULO I O LÚDICO NA EDUCAÇÃO.....	13
1.1. Origem e evolução do lúdico na educação.....	13
1.2. Cultura do lúdico na Escola.....	15
CAPÍTULO II O JOGO.....	19
2.1. Significação e importância.....	19
2.2. Fases do desenvolvimento infantil e os interesses lúdicos.....	22
Fase Sensório-Motora.....	23
Fase Simbólica.....	23
Fase Pré-Operatória.....	24
Fase das Operações Concretas.....	25
Fase das Operações Formais.....	26
CAPÍTULO III APRENDIZAGEM LÚDICA.....	28
3.1. O lúdico como motivador da aprendizagem.....	28
3.2. A importância do lúdico para socialização da aprendizagem.....	31
3.3. Brincar e aprender.....	33
CAPÍTULO IV METODOLOGIA DE PESQUISA.....	37
4.1. Natureza da pesquisa.....	37
4.2. Local da pesquisa.....	38
4.3. Sujeitos da pesquisa.....	38
4.4. Procedimentos.....	39
4.5. Instrumento de pesquisa e coleta de dados.....	39
4.6. Análise dos dados.....	40
CAPÍTULO V ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS....	42
5.1. Primeira aula lúdica.....	42
5.2. Segunda aula lúdica.....	47
5.3. Terceira aula lúdica.....	53
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
ANEXOS.....	61
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	67

INTRODUÇÃO

Pensar em ensinar brincando é algo ainda confuso em nossa cultura, pois desde os tempos mais antigos entende-se a brincadeira como um passatempo, coisa inútil, sem valor, sem relevâncias. Até mesmo para muitos educadores, a brincadeira é considerada algo que ocupa um espaço discriminado na sala de aula ou, então, é utilizada meramente com propósitos educativos.

Precisa-se pensar no lúdico como coisa séria, buscar ver a fantasia, o lazer, o brincar como complemento das ações produtivas do cotidiano, pois tudo que as crianças aprendem nos primeiros anos de vida é através das brincadeiras que realizam. O lúdico é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

É importante que a alfabetização não seja entendida, simplesmente, como um momento de aprender a ler e escrever, mas também uma maneira de vivenciar outras leituras de ver e interpretar o mundo.

Baseado nessa idéia, a presente pesquisa faz uma reflexão teórica e prática a respeito do lúdico como elemento motivador no processo de apropriação do conhecimento, delimitando a problemática para 1ª série do Ensino Fundamental, pois a partir dos sete anos de idade, inicia-se o estágio operacional concreto, marcado pela fascinante capacidade de aprender e atuar sobre o objeto do conhecimento por meio de dados concretos, sendo a forma mais natural de expressão das crianças.

Os jogos e brincadeiras desafiam e motivam a aprendizagem porque propiciam ludicidade e o lúdico pressupõe liberdade para agir e para experimentar, sem medo de errar, tão fundamental para a criança desta fase.

Compreende-se, assim, a necessidade de uma investigação mais profunda do fazer pedagógico no processo de ensino-aprendizagem e da ideologia em que está fundamentado, perpassando pela necessidade de resgatar o lúdico, a sensibilidade e a criatividade que envolvem a criança.

O lúdico: por que e para quê?

Vós sóis estéreis. Esta é a razão por que não tendes fé. Mas todos aqueles que tiveram de criar tiveram também os seus sonhos proféticos e sinais astrais - e fé na fé (FRIEDRICH NIETZSCHE,op.cit.,p.232).

Quando a criança não brinca, não se desenvolve, não se aventura em algo novo, desconhecido, e isto é muito preocupante. Nesse sentido, entende-se que a escola deveria questionar a relevância do brincar como conhecimento válido, procurando assim formas e metodologias para uma nova educação, na qual a dinâmica de jogos e brincadeiras seja presença constante e fundamental.

Para Piaget, a ludicidade é uma ferramenta pedagógica que exerce uma função fundamental para o desenvolvimento da criatividade, iniciativa e autonomia, como também para a apropriação dos diversos saberes produzidos historicamente pela humanidade. Assim, através dos jogos e brincadeiras a criança se desenvolve tanto social quanto cognitivamente, já que através deles ela exercita suas habilidades físicas ao interagir com seus pares, além de adquirir conceitos que a possibilitam utilizar o pensamento lógico distinguindo a fantasia e a realidade (apud ANTUNES, 2003, p73).

O lúdico faz parte da trajetória humana, assim como a escrita, a linguagem e outras invenções. É fruto da criatividade dos seres humanos, sempre foi e será utilizada para buscar respostas sobre a própria existência e suas imensas possibilidades de desafios no viver.

No jogo há mais que o simples brincar, vai além da diversão, da interação humana, pois na prática de jogos existem emoção e subjetividade, além da razão. Gonçalves comenta que: “o jogo revela uma lógica da subjetividade, tão necessária para a estruturação da personalidade humana quanto à lógica formal das estruturas cognitivas” (2003). Sendo assim, nos jogos e brincadeiras as crianças envolvem-se em situações imaginárias onde cada uma poderá exercer papéis diversos aos de sua realidade, além do que, estarão necessariamente submetidas a regras de comportamentos e atitudes contribuindo para a solução de situações problemas vivenciadas por cada uma.

Na escola, as atividades educativas são sistemáticas, têm uma intencionalidade deliberada e compromisso explícito, o conhecimento formalmente organizado: aprender a ler e escrever, obter o domínio de formas complexas de cálculos, lidar com conceitos científicos e construir significados a partir de informações descontextualizadas.

Na medida em que a criança expande seus conhecimentos, modifica sua relação cognitiva com o mundo. Mas será que estes conhecimentos estão sendo de fato, socialmente construídos? Morin ressalta que:

(...) o princípio básico da ciência clássica tendia a reduzir o conhecível ao manipulável. Hoje, há que se insistir fortemente na utilidade de um

conhecimento que possa servir à reflexão, meditação, discussão por todos, cada um no seu saber, na sua experiência, na sua vida (1988, p.30).

A escola não deve se restringir à transmissão de conteúdos, e sim, a ensinar o aluno a pensar, ensinar formas de acesso à apropriação do conhecimento elaborado, de modo que a criança possa praticá-las ao longo de sua vida, além dos muros da escola.

Os jogos e as brincadeiras infantis são fatores fundamentais ao desenvolvimento das aptidões físicas e mentais da criança, bem como um agente facilitador para que esta estabeleça vínculos sociais com os seus pares, descobrindo sua personalidade, aprendendo a viver e conviver em sociedade, além de preparar-se para as funções que assumirá na idade adulta. Assim, podemos concordar com Brougère ao dizer que a brincadeira é uma mutação do sentido, da realidade: as coisas tornam-se outras. É um espaço à margem da vida comum, que obedece a regras criadas pela circunstância (2004, p.99-100).

Ao observar que, na atualidade, devido a várias circunstâncias, tais como: o crescimento das cidades, aumento das distâncias, maiores dificuldades de deslocamento e encontros, a falta de segurança, a ausência de espaços públicos voltados para o lazer, à criança indo para a escola e ocupada com outras atividades extracurriculares com menos tempo para brincar, ou seja, para ser ela mesma, o incremento do consumo de brinquedos industrializados, a concorrência pela formação de um profissional melhor qualificado, entre outras, fazem com que o lúdico perca seu espaço físico e temporal, diminuindo assim seu tempo livre em razão de que brincar é menos importante que trabalhar ou estudar, fez com que pais e professores desvalorizassem o jogo, o brinquedo e o brincar como ferramentas naturais e espontâneas em favor do conhecimento estruturado e formalizado. Esquecendo-se que por meio do lúdico, que é inato, a criança encontra o equilíbrio necessário para construir e reconstruir seu conhecimento.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais:

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver. (PCN, 1997,48-49).

É relevante que nos dias atuais professores e educadores façam uma reflexão sobre sua prática pedagógica e o lúdico como instrumento metodológico do processo de ensino-aprendizagem, já que é de conhecimento que o lúdico é uma atividade dotada de significados e significantes para a apropriação do conhecimento. Para Brougère:

Esquecemo-nos facilmente de que quando se brinca se aprende antes de tudo a brincar, a controlar um universo simbólico particular. (...) Isso não significa que não se possa transferi-la para outros campos, mas aprende-se primeiramente aquilo que se relaciona com o jogo para depois aplicar as competências adquiridas a outros terrenos não lúdicos da vida. (in KISHIMOTO org. 2002, p.23)

Pretende-se com esta pesquisa oportunizar a educadores que trabalham com primeira série do ensino fundamental uma reflexão sobre os vários aspectos que tornam o lúdico importante para o desenvolvimento integral da criança no processo de ensino-aprendizagem, já que esta deve ser sujeito ativo de sua história e salientando também que os jogos e brincadeiras contribuem no processo de construção do conhecimento.

Para o desenvolvimento desta pesquisa tem-se como objetivo geral evidenciar as contribuições do lúdico para facilitar o processo de aprendizagem de alunos da 1ª série do Ensino Fundamental.

Deste objetivo geral, desdobraram os seguintes objetivos específicos: apresentar algumas teorias sobre jogos e brincadeiras por meio do estudo literário; evidenciar o desenvolvimento cognitivo, sócio-afetivo, físico e motor da criança a partir dos jogos e brincadeiras planejados para essa finalidade; compreender a funcionalidade de jogos e brincadeiras como fator motivador do processo de aprendizagem, por meio do confronto entre a literatura e a observação.

Para tanto, esta pesquisa foi desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa e em duas etapas: pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, subdividida em cinco capítulos:

No primeiro capítulo, denominado “O lúdico na Educação”, traz as referências de alguns autores, que vêm contribuindo com a discussão sobre a ludicidade infantil. Nesta discussão aborda-se um breve histórico sobre a cultura lúdica na educação, pois o lúdico tem oscilado ao longo dos tempos, surgindo na atualidade uma preocupação em resgatar o brincar, já que a cultura lúdica está presente no desenvolvimento do indivíduo desde a mais tenra idade.

No segundo capítulo, “O Jogo”, construiu-se um conceito sobre a importância do jogo no desenvolvimento infantil. Durante a dissertação procurou-se reconhecer o jogo como uma grande ferramenta motivadora no processo de ensino-aprendizagem, onde aceitar regras e valores possibilita a expansão da criatividade e do desenvolvimento do pensar.

No terceiro capítulo, “Aprendizagem Lúdica”, buscou-se refletir sobre o favorecimento da aquisição de aprendizagens significativas através de atividades motivadas pelo jogo.

O quarto capítulo, “Descrição da metodologia”, descreve-se o caminho adotado para a construção da pesquisa e alcance aos objetivos propostos. Esse caminho inclui, entre outros aspectos, os métodos, as ferramentas, técnicas ou instrumentos utilizados para a coleta e análise das informações necessárias à pesquisa.

No quinto capítulo, “Organização, análise e discussão dos dados”, constatou-se a importância dos jogos e brincadeiras como recursos facilitadores da aprendizagem, através da confrontação entre a fala dos teóricos e as observações sistemáticas das aulas planejadas, evidenciando assim, a presença indissociável entre aprendizagem e ludicidade no que se refere ao desenvolvimento integral do educando.

CAPÍTULO I

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

1.1. origem e evolução do lúdico na educação

O brincar é um fenômeno universal que tem atravessado fronteiras e épocas, passando por várias transformações, mas perpetuando-se na sua essência. Assim, o brincar se mostra como caminho natural do desenvolvimento humano, e competente nos seus efeitos, oferecendo a quem dele faz uso, a construção de uma base sólida para toda a vida, pois é capaz de atuar no desenvolvimento social, físico, cognitivo e emocional de forma natural e harmônica.

Hoje, prestar atenção à brincadeira infantil e buscar explicações para ela fazem parte do nosso cotidiano, pois parece natural que crianças brinquem e que isso tenha sido sempre assim. No entanto, ao contrário, nem sempre foi assim. Houve um tempo em que idade não era critério de diferenciação social e a criança vestia-se e partilhava as festas e trabalhos dos adultos.

Segundo Kishimoto, os gregos, e sobretudo os romanos, talvez tenham sido os primeiros a considerar o valor do brinquedo na infância (1995).

De acordo com Almeida, é a partir do século XVII, com a explosão da escolarização nos países protestantes e a consolidação da educação católica nas escolas jesuíticas, que o mundo infantil foi se separando do mundo dos adultos e com ele os jogos (2003, p.21).

Segundo Kishimoto, o grande acontecimento do século XVII foi a criação do Instituto dos Jesuítas. Ignácio de Loyola, um dos líderes dessa companhia, por ter sido militar e nobre, compreende a importância dos jogos para a formação do ser humano e preconiza sua utilização no sistema educacional de sua organização (1995).

No Renascimento admite-se cada vez mais a necessidade de exercícios físicos. Aos jogos do corpo, são acrescentados os do espírito. O jogo de cartas educativo é, também, uma invenção desse período. Cabe a Murner, frade franciscano, a sua invenção, com o intuito de ensinar Filosofia (in KISHIMOTO 1995).

No século XVIII, nasce uma educação ajustada à natureza infantil. A criança passa a ser vestida de acordo com sua idade e brinca com cavalinhos de pau, piões e passarinhos e ganha permissão de se comportar diferente dos adultos (in KISHIMOTO

1995).

Segundo Brougère, somente a partir do século XIX o lúdico passou a ser suporte de atividades didáticas, visando também a aquisição do conhecimento. O início desse século presencia o término da Revolução Francesa e o surgimento das inovações pedagógicas (1998, p.65).

No entanto, segundo Almeida, é com Fröbel que o jogo é entendido como objeto e ação de brincar, passa a fazer parte da história da educação escolar. A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto-expressão e participação social da criança (apud ALMEIDA, 2003, p.23).

O processo de valorização do lúdico na educação chega ao Brasil na década de oitenta, com o advento das brinquedotecas, a multiplicação de congressos, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse constante dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos.

A importância do lúdico na educação tem oscilado ao longo dos tempos. No entanto, ainda hoje, na visão de muitos educadores, a brincadeira e o estudo ocupam momentos distintos na vida das crianças. O recreio foi feito para brincar e a sala de aula para estudar.

Segundo Brougère, para o educador o uso do jogo não deve ser uma obrigação, mas sim uma proposta pedagógica agradável, favorecendo o surgimento de um espaço durante a aula para o desenvolvimento global e harmonioso de brincadeiras, jogos e outras atividades lúdicas (1998, p.65). Campos diz que:

O uso do jogo é formativo em dupla mão: junto ao aluno e ao professor. Para o professor o jogo tem potencial de promover novas e melhores formas de ensinar em geral, para qualquer disciplina, diferentes maneiras de interagir com a turma e de se posicionar dentro da sala, como coordenador das atividades e facilitador do aprender do aluno, em vez de centro irradiador das decisões e do saber (apud AMARAL, 2003, p. 230).

Nossa cultura tem um espírito lúdico por natureza e tem acontecido, sobretudo na última década, um movimento de resgate do espaço de brincar, tanto interno quanto externo. Estudos e pesquisas na área do lúdico, assim como o incremento de cursos, eventos, debates, têm crescido mostrando cada vez mais a importância fundamental que a preservação do espaço tem no desenvolvimento, sobretudo da criança. Por isso, Antunes vem nos dizer que:

A orientação proposta nos PCN's está situada nos princípios construtivistas e apóia-se em um modelo de aprendizagem que reconhece a participação construtiva do aluno, a intervenção do professor nesse processo e a escola como um espaço de formação e informação em que a aprendizagem de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades operatórias favoreçam a inserção do aluno na sociedade que o cerca e progressivamente, em um universo cultural mais amplo. (2003, p.43)

Por isso, surgiu, nas últimas décadas, uma grande preocupação por parte de professores e educadores com o resgate do brincar, enquanto patrimônio lúdico-cultural. Esta tendência leva a um movimento de valorização de brincadeiras tradicionais regionais, contextualizadas nas diversas culturas e épocas, afirmando-se o brincar como um fenômeno universal de grande relevância para a caracterização e conhecimento dos grupos sociais e diversidades culturais dos vários povos do mundo, bem como ferramenta para a apropriação do conhecimento e do saber.

1.2 Cultura do lúdico na Escola.

A formação cultural tem um caráter lúdico e o conceito de jogo deve estar integrado no conceito de cultura. O lúdico é um fenômeno cultural tendo um grau de importância na formação do ser humano.

O ser humano brinca desde a mais tenra idade, trazendo consigo o impulso da descoberta, da curiosidade e do querer apreender as coisas. O brinquedo simboliza a relação pensamento e ação, por isso através de brincadeiras a criança aprende a lidar com a realidade. Assim sendo, devemos respeitar cada fase em que a criança se encontra, pois ao querer que uma criança na fase pré-operatória desenvolva suas habilidades de leitura e escrita antes de adquirir as habilidades que são pré-requisitos a estas, provavelmente dificultará sua aprendizagem.

É preciso recordar as funções da escola: ela tem uma dimensão socializante, isto é, de preparação da criança e do jovem para o convívio em grupo e em sociedade; possui, também, uma função epistêmica, ou seja, deve estar a serviço da apropriação, por parte do aluno, dos conhecimentos acumulados pela humanidade, ao mesmo tempo em que deve propiciar a este aluno a construção de novos conhecimentos.

Vygotsky (1998) em sua obra vem alertar que a escola, por ser o primeiro agente socializador fora do círculo familiar da criança, torna-se a base da aprendizagem se oferecer todas as condições necessárias para que ela se sinta segura e protegida. Portanto,

não restam dúvidas de que se torna imprescindível à presença de um educador comprometido em ser um agente transformador, com uma visão sócio-crítica da realidade.

Na verdade a intenção do educador deve ser o compromisso com o desenvolvimento integral da criança. De acordo com Almeida:

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade (2003, p.31-32).

O lúdico é o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. O ensino utilizando meios lúdicos cria ambiente gratificante e atraente servindo como estímulo para o desenvolvimento integral da criança. Para muitos estudiosos, o jogo e a brincadeira são uma forma da criança se descobrir e compreender o mundo que a cerca, reinventando-o e se encontrando nele. É muito difícil encontrar uma criança que não brinca; se isso acontece fica-se logo preocupado. Borges chama a reflexão:

Em suma, deve-se oferecer à criança, oportunidade de ser estimulada e motivada, no momento conveniente e respeitar o tempo necessário para ela amadurecer e, portanto, deixar que uma aquisição tão marcante como é a da leitura e escrita, ocorra quando a criança estiver pronta para adquirir, com interesse e sucesso (1987, p.3).

Contudo, o grande mérito da presença dos jogos na escola é a aproximação que permitem com a vida cotidiana, lembrando que a escola é lugar de vida e, assim, lugar de aprender e ensinar coisas significativas, que suscitam curiosidade e interesse, que se mostram importantes para compreender o ontem e o hoje e transformar o hoje e o amanhã.

O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. A utilização de jogos no ambiente escolar traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Antunes (1998), os jogos ou brinquedos pedagógicos desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa estimulam a construção de um novo conhecimento e, principalmente, desperta o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica, que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e o ajuda a construir conexões.

Entre as concepções sobre o brincar, destaca-se as de Fröbel, o primeiro filósofo a justificar seu uso para educar crianças. Fröbel foi considerado por Blow (1991) psicólogo da infância, ao introduzir o brincar para educar e desenvolver a criança. Sua Teoria Metafísica pressupõe que o brinquedo permite o estabelecimento de relações entre os objetos do mundo cultural e a natureza, unificada pelo mundo espiritual.

O brincar pode ser visto primeiramente como produção cultural predominantemente imaginária, dotada de significado, seu valor é primordial na educação. Em particular, as brincadeiras cantadas permitem a associação, tanto espontânea quanto organizada, de gesto e sonoridade. Esta possibilidade, reconhecidamente prazerosa no contexto infantil, permite que saberes culturais tradicionais sejam transmitidos por gerações. Para Almeida:

Nessa idade, a criança começa a pensar inteligentemente, com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. Nesta fase, os jogos transformam-se em construções adaptadas, exigindo sempre mais o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem, que começa a sistematizar o conhecimento existente (2003, p. 51).

Mesmo com estes conhecimentos, muitos educadores são resistentes a assimilar o jogo à aprendizagem, ainda que reconheçam sua importância para o desenvolvimento infantil. A produtividade da presença da cultura lúdica na educação vê-se ameaçada, já que é reduzida, na maior parte das vezes, apenas no brincar sem orientação. Almeida alerta que:

É na fase escolar em que a criança incorporará os conhecimentos sistematizados, tomará consciência de seus atos e despertará para um mundo em cooperação com seus semelhantes. É interessante considerar os pontos mais significativos de seu desenvolvimento. (2003, p.50)

Muitos jogos infantis fazem parte do folclore, que Cascudo definiu como a "cultura popular, tornada normativa pela tradição" (1979). Os jogos populares, ao lado dos acalantos, parlendas, adivinhas e cantigas de roda, estão reunidos sob o título de "Folclore Infantil".

Faz-se necessário considerar o que Freire (1989, p.12-41) vem nos alertar sobre a utilização de jogos e brincadeiras educativos no ambiente escolar que traz muitas vantagens para o processo de ensino e aprendizagem, entre elas:

- ✓ O lúdico é um impulso natural da criança, funcionando assim como um grande motivador;
- ✓ A criança, através do jogo, obtém prazer e realiza um esforço espontâneo e voluntário para atingir o objetivo do jogo;
- ✓ O brincar mobiliza esquemas mentais: estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço;
- ✓ O lúdico integra várias dimensões da personalidade: afetiva, social, motora e cognitiva;
- ✓ O brincar favorece a aquisição de condutas cognitivas e desenvolvimento de habilidades como coordenação, destreza, rapidez, força, concentração, etc.

A relação entre cultura lúdica e o processo de desenvolvimento e aprendizagem dos alunos tem merecido uma reflexão mais aprofundada por parte de educadores e pesquisadores. Como o professor deve articular estes elementos na sala de aula? Neste sentido, busca-se analisar a constituição e a emergência do jogo e o papel do brincar no contexto educativo.

CAPÍTULO II

O JOGO

2.1 Significação e importância

O lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus*, que do ponto de vista etimológico, quer dizer "jogo". Segundo FEIJÓ, o lúdico extrapola esse conceito, é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, e que caracteriza-se por ser espontânea, funcional e satisfatória (1992, p. 61).

Segundo Michaelis “Moderno Dicionário da Língua Portuguesa”:

Jogo, sm.: (*lat jocu*) **1** Brincadeira, divertimento, folguedo. **2** Passatempo, em que de ordinário se arrisca dinheiro, ou outra coisa. **3** Divertimento ou exercício de crianças, em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia. **4** Maneira de jogar. **5** Conjunto de regras a observar, quando se joga. **6** Cartas ou peças distribuídas a cada parceiro e com que ele deve jogar. (...) **12** Cada uma das partidas em que se divide um certame. (...) **19** Dito engraçado. **20** Ludíbrio. **21** Manobra, astúcia, intenção reservada, manha. **22** Bilhetes e cautelas da loteria. (...)

Não existe uma teoria completa sobre o jogo e nem admitida universalmente, mas inúmeras teorias que são úteis para o estudo do comportamento lúdico. Muitos teóricos enfrentaram problemas quanto à definição do jogo.

Para Vygotsky, o jogo aproxima-se da arte, tendo em vista a necessidade da criança criar para si o mundo às avessas para melhor compreendê-lo. Sendo que a brincadeira fornece um estágio de transição em direção à representação, desde que um objeto pode ser um pivô da separação entre um significado e um objeto real (1998, p. 111).

Para Huizinga, o jogo é uma ação de uma atividade voluntária, realizada dentro de certos limites de tempo e de lugar, segundo uma regra livremente consentida, mas imperativa, provida de um fim em si, acompanhada de um sentimento de tensão, de alegria e de uma consciência de ser diferente do que se é na vida normal (1996, p. 15).

Para Chateau, o jogo é para a criança, antes de tudo, prazer. É também uma atividade séria em que o fingir, as estruturas ilusórias, o geometrismo infantil, a exaltação, têm uma importância considerável. (1987, p. 12)

Já para Brougère, o jogo pode ser uma atividade lúdica (jogo de xadrez, amarelinha, dominó), pode ser um sistema de regras que existe e subsiste de modo abstrato

independente dos jogadores, bem como pode ser entendido como material (jogos didáticos, memória, baralho...) e brinquedo que pode ser usado em diferentes situações e com diferentes significados (1998, p. 14).

Claparède enfoca o jogo como trabalho que desenvolve o bem, o dever, o ideal de vida. Onde o indivíduo tem a possibilidade de agir integralmente na esfera do ser psicológico (apud CHATEAU,1987,p.13).

Groos defende que: o jogo é um pré-exercício dos instintos essenciais, e que, portanto, seria necessário localizar o seu surgimento na fase inicial, que ele denomina de adaptação puramente reflexa (apud MIRANDA, 2001, p.35).

Sabe-se que as dimensões antropológicas do jogo são imprescindíveis para o entendimento do quadro cultural de qualquer comunidade, já que a criança, por estar inserida nesta, sofre as influências de ordem social e político-ideológica como as demais manifestações culturais.

Apesar das críticas que foram tecidas contra a utilização dos jogos nas escolas, eles expandiram-se de todas as formas: jogos para aprendizagens das matemáticas, das ciências, geografia e história; enfim, uma seqüência infindável de jogos didáticos. Assim, se faz necessário observar os dois aspectos primordiais dos jogos, um referente à afetividade expressa durante a ação e outro referente aos aspectos cognitivos, no qual o jogo proporciona avanços nos processos de aprendizagem e desenvolvimento.

Todo o valor do jogo educativo, na escola, está no cumprimento destas duas funções. Se ele perde o caráter lúdico em benefício da aprendizagem, transforma-se num instrumento de trabalho, num mero objeto de instrução e aí o jogo deixa de ser jogo. A brincadeira, para ser auxiliar da aprendizagem, precisa conciliar a função lúdica e educativa, sabendo que o fato de brincar não anula totalmente a dimensão educativa, nem esta se deve converter na única razão de utilizar o jogo na escola.

Sabe-se que de acordo com os vários teóricos, o jogo visa ao aperfeiçoamento das funções mentais das crianças, como a atenção, a imaginação, a memória e o raciocínio. Para Vygotsky, o jogo é um estágio de transição e à medida que ele se desenvolve vai permeando a realidade e o desejo (1998, p. 111-124).

O jogo é ordem e cria ordem, ensina a lidar com limites de tempo, de espaço, com ganhar e perder, com alegrias e frustrações, com tudo o que tem a ver com estar em sociedade e dela participar como cidadão.

Assim sendo, os jogos são vistos como desencadeadores de reflexões, se organizam e se articulam para produzir diferentes significados e emoções. Como consequência dessa visão, o jogo busca auxiliar professor e aluno no processo ensino-aprendizagem fazendo com que a indisciplina, o egocentrismo, a raiva e desilusões se desvinculem desse processo. De acordo com Emerique: o jogo será o vínculo de libertação dessas tendências anti-sociais (2003, p. 21).

É no jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos significados diferentes; desenvolver a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê, operando com os significados diferentes da simples percepção dos objetos.

O jogo compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação na medida em que os professores compreendem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para o desenvolvimento sócio-afetivo e psico-motor da criança. Para Fröbel, “a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto-expressão e participação social às crianças”. (apud ALMEIDA, 2003, p.23)

Chateau vem dizer que: há no jogo um aprendizado da moral (1987, p. 27). Através do jogo, o aluno pode aprender a se esforçar. No comando desse processo o professor deve surgir como “orientador”, nunca como “ordenador”. Cabendo a ele selecionar a abordagem pedagógica conveniente àquele grupo de alunos com que vai trabalhar.

Torna-se importante o uso de jogos como motivador no processo ensino-aprendizagem, pois o aluno acostuma-se a aceitar regras e valores que farão parte de sua vida prática, uma vez que ele inserir-se-á numa sociedade que de certo o cobrará estes comportamentos.

O jogo é um recurso que, utilizado sobre a orientação, ajuda alcançar metas ou objetivos estabelecidos no planejamento didático.

Jogar é uma ação indispensável à criança. Jogar é um compromisso que todo educador deveria ter, uma vez que o jogo favorece o desenvolvimento motor, cognitivo e sócio-afetivo.

Quanto às regras dos jogos, já citava Koudela: as regras estabelecidas entre os jogadores determinam uma relação de parceria que implica observação de determinadas leis que asseguram a reciprocidade dos meios empregados para ganhar (apud CHATEAU, 1987, p. 58).

Todo ser humano possui um enorme potencial de criatividade e sente prazer no jogo lúdico criativo. Assim, o brincar se insere na possibilidade de expansão de sua capacidade criativa e é fundamental no desenvolvimento e exercitação de sua capacidade de pensar.

Para Piaget, o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (1976, p.160).

2.2. Fases do desenvolvimento infantil e os interesses lúdicos

É importante se definir os períodos de desenvolvimento da inteligência, pois são momentos em que a criança adquire novos conhecimentos ou estratégias de sobrevivência, de compreensão e interpretação da realidade. Compreender este processo é fundamental para compreender as necessidades, anseios e desejos em cada etapa do indivíduo.

O desenvolvimento do indivíduo inicia-se no período intra-uterino e continua por toda a sua existência. A construção da inteligência dá-se, portanto, em etapas sucessivas, com complexidades crescentes, encadeadas umas às outras. A isto Piaget chamou de “**construtivismo seqüencial**” (1982, p. 54).

Para criança, viver é brincar e brincar é viver. Nessa perspectiva, a utilização do brinquedo e da brincadeira no cotidiano escolar deve estar associada a atividades criativas, autônomas e imaginativas e, simultaneamente, estar em constante relação com as atividades criativas do trabalho e de aprendizagem formal.

A brincadeira não é uma atividade inata, mas sim uma atividade de desenvolvimento social, afetivo, motor e cognitivo e que, a partir dos quais as crianças recriam a realidade através da utilização de sistemas simbólicos próprios. É uma atividade social e afetiva aprendida através das interações humanas.

Nessa perspectiva, os educadores cumprem um papel fundamental no desenvolvimento infantil, quando interagem com as crianças através de ações lúdicas ou se comunicam através de uma linguagem simbólica, propondo jogos e brincadeiras além de

estar disponíveis para brincar junto, contribuindo no desenvolvimento integral da aprendizagem.

Fase Sensório-Motora

O primeiro estágio, sensório-motor, ocorre do nascimento da criança até os dois anos de idade. Através de seus movimentos e da sensibilidade a criança nas suas atividades sensoriais irá perceber o mundo e diferenciar-se dele. Para Maluf, é neste período onde ocorrem grandes explorações e descobertas, pois os jogos e as brincadeiras nesta fase têm finalidade de desenvolver principalmente o aparelho motor da criança (2003, p.53).

As brincadeiras dos bebês não são simples estímulos ao desenvolvimento físico, ao brincar incorporam-se ao cérebro, por meio dos sentidos (ouvir, pegar, ver, sugar), impressões verdadeiras que vão aflorar no desenvolvimento cognitivo.

É preciso entender o jogo como uma atividade que obedece ao impulso mais profundo e básico da essência dos seres humanos. De acordo com Piaget, os primeiros jogos que a criança faz são os chamados jogos de exercício, utilizando como principal objetivo o seu próprio corpo. Os bebês chupam suas mãos, emitem sons e repetem diversos movimentos sem finalidade utilitária (apud TEIXEIRA, 2003 p.133). Nesta etapa, o jogo para a criança é pura assimilação do real ao "eu" e caracteriza as manifestações de seu desenvolvimento.

Os jogos de exercício, nesta fase, que à primeira vista parecem ser apenas a repetição mecânica de gestos automáticos, caracterizam para os bebês os efeitos esperados, isto é, a criança age para ver o que sua ação vai produzir, sem que por isso se trate de uma ação exploratória.

Nesta fase, a criança depende do adulto em tempo integral, e dele dependerá seu desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e social, assim se percebe que a primeira infância é, sem dúvida, riquíssima e deve ser estimulada de todos os modos possíveis.

Fase Simbólica

Esta fase caracteriza-se pela idade do pensamento simbólico, em que a criança pode imitar alguém ou algum objeto em situação diferente da original e sem nenhum

modelo presente; depois, passa a brincar de forma simbólica, imaginando determinada situação e agindo como se ela estivesse acontecendo realmente. Nessa etapa surge a fala.

Para Almeida, é uma das fases mais importantes para a vida da criança em todos os aspectos. Pois é nesta idade que ocorre a transição dos jogos de exercícios para os simbólicos marcando o início da percepção de representações exteriores e a reprodução de um esquema sensório-motor fora de seu contexto. Ainda para este autor, é através do “jogo simbólico” que a criança assimila o “eu”. Por isso, “a criança gosta de participar de todos os tipos de brincadeiras que evidenciem movimentos corporais, imitações e pequenas descobertas” (2003, p. 45). Piaget afirma que:

“Jogando, elas chegam a assimilar as realidades intelectuais que sem isso, permaneceriam exteriores à inteligência infantil. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construção adaptada, exigindo sempre mais do trabalho efetivo, a ponto de nas classes pequenas de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrerem entre o jogo e o trabalho” (apud ALMEIDA, 2003, p. 45).

Nesta fase verifica-se que o brincar tem uma relação muito direta com a formação da motricidade da criança, pois o controle consciente do movimento no jogo, na brincadeira, é muito maior do que em outra atividade realizada por instrução.

Fase Pré-Operatória

Na teoria de Piaget, a fase pré-operatória é a que se refere à criança dos quatro aos seis anos de idade. Neste período, a criança apresenta características bem marcantes, relaciona tudo o que acontece ao seu redor com sentimentos e ações. Para Maluf, “as crianças, nesta idade, começam a argumentar, ainda sem razões lógicas. Suas razões são baseadas em seus desejos e medos” (2003, p. 58). Este período é considerado como a ‘idade dos porquês’, pois a criança deseja explicação para todas as coisas em sua volta.

Nesta etapa a criança está definindo grande parte de seu desenvolvimento social, afetivo, cognitivo e motor, por isso quer sempre estar envolvida com outras crianças. E através dos diversos jogos, muitas vezes sem respeitar as regras, é que ela demonstra dificuldade em assimilar as derrotas, por isso é importante que participe e tenha oportunidade de ganhar e perder. Almeida ressalta que através dos jogos que as crianças participam ou inventam são construídos verdadeiros estímulos que enriquecem os esquemas perceptivos, operativos e psicomotores (2003, p. 48).

Nesta idade a criança distingue a fantasia do real, podendo dramatizar a fantasia sem que acredite nela, gosta de ouvir e recontar histórias, brinquedos de montar e desmontar, brincadeiras de imitação, entre outras.

Nesta fase, de acordo com Chateau, os jogos educativos se justificam pela necessidade que a criança possui de aprender logo, de saber como as coisas funcionam, por meio destes jogos a criança aprende a fixar sua atenção, a construir uma série de informações cognitivas que vão lhe garantir uma maturação natural para a aquisição de novos conhecimentos (apud ALMEIDA, 2003, 49).

Para Maluf, as crianças nesta idade apresentam características marcantes, gostam de vários tipos de jogos, começam a aceitar as regras explícitas, mas podem trapacear para não perder, as competições vão sendo mais freqüentes, mas ainda não aceitam a derrota com facilidade (2003, p.57).

Fase das Operações Concretas

A idade das operações concretas é a fase escolar, que acontece dos seis aos doze anos de idade e tem como principal característica o uso do pensamento lógico e do raciocínio. Sua organização social é a de grupo, chefiando e admitindo a chefia. Compreende regras, sendo fiéis a ela, e estabelece compromissos.

É nesse estágio que a criança consegue desenvolver um raciocínio indutivo, bem como superar mudanças imediatas, considerar a relação lógica envolvida nos acontecimentos, demonstrar sua habilidade natural para jogos, inclusive os eletrônicos. Almeida ressalta que:

“Nessa fase, a criatividade para a criança passa a ser algo intencional, objetivo e funciona como rompimento de estruturas rígidas. Ela é capaz de romper continuamente os esquemas, por meio das perguntas que faz, dos problemas que resolve, das novas respostas que encontra, dos juízos autônomos e independentes, das recusas do codificado, e tudo isso para a criança tem o caráter de prazer, satisfação, mesmo no que diz respeito ao aprendizado da leitura, da escrita e da matemática” (2003, p. 52).

Para Maluf, a criança, neste período, precisa de um espaço agradável, onde possam jogar com seus amigos, porém passam mais tempo discutindo as regras que jogando, meninos não se misturam com meninas e os esportes passam atraí-la partindo do prazer que sente de jogar certo jogo (2003, p. 59). Assim se conclui que todos os tipos de jogos de regras devem ser trabalhados com a criança já que estes são meios poderosos para

a aprendizagem, e ela se interessa e se apaixona por estas atividades. Então se faz necessário que o professor ou educador diversifique os jogos e brincadeiras, aumentando as oportunidades de aquisição de conhecimento e desenvolvimento social, afetivo, cognitivo e motor do educando.

Fase das Operações Formais

É o último estágio do desenvolvimento intelectual humano, denomina-se fase das operações formais e desenvolve-se a partir dos doze anos de idade, quando o educando entra na adolescência. Durante esse período, o indivíduo apresenta estruturas intelectuais para combinar as proporções, as noções probabilísticas, raciocínio hipotético dedutivo de forma complexa e abstrata. Para Almeida, “é o estágio em que o adolescente é capaz de raciocinar dedutiva e indutivamente” (2003, p.55).

Neste período, os interesses se assemelham ou se aproximam aos dos adultos. É o momento da busca pela identidade. Sua organização grupal pode estabelecer relações de cooperação e reciprocidade. Não admite ser chamado de criança e provoca os adultos como se tudo fosse uma grande brincadeira.

O adolescente percebe o outro, entra no processo afetivo ou imaginativo de forma mais flexível que nas fases anteriores. Isto acontece porque as imagens são elaboradas e combinadas mentalmente, sem deixar de serem confrontadas com uma realidade objetiva, claramente traçada pelo adolescente. Piaget (1982, p. 54) destaca dois elementos fundamentais no desenvolvimento do adolescente: a vontade e a autonomia. Quanto aos jogos, Almeida ressalta que:

O adolescente, por sua vez, encontra nos exercícios físicos uma forma de vazão para suas necessidades, de ordem emocional ou social. A prática esportiva procura equilibrar o emocional, levar a praticar princípios de vida social integrada, bem como incorporar condutas pertinentes ao grupo e a comunidade. (2003, p.55)

Pode-se concluir que o jogar é a possibilidade de criação de diferentes tipos de conflitos internos, onde o adolescente tem a eterna vontade de encontrar caminhos diversificados para atingir metas, objetivos. O surgimento desses conflitos faz com que o pensamento amplie suas potencialidades, tornando-se cada vez mais capaz de saber-se reestururar sua práxis humana, capaz de conviver com novas transformações e novos

tempos. Assim sendo, valorizar o tempo e o espaço de jogar de cada um, sabendo-se agente facilitador fundamental para a própria evolução como aprendiz.

Diante de toda essa reflexão pode-se perceber a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento afetivo, social, motor e intelectual da criança em todas as suas etapas, mas faz-se necessário associar estes jogos e brincadeiras aos mecanismos da aprendizagem.

Percebe-se que em todas as etapas do desenvolvimento da criança, o lúdico se faz presente e para alunos de primeira série do ensino fundamental sua contribuição é ainda mais interessante, já que é através do lúdico que a criança se descobre, descobre o outro e descobre o mundo.

Nos jogos e brincadeira está à maneira como ela conhece, experimenta, aprende, vivencia, expõe emoções, coloca conflitos, interage consigo e com o mundo. Através da visão do educador que o lúdico pode contribuir significativamente para o desenvolvimento da criança e de suas habilidades. É de grande relevância propor - em todas as etapas do desenvolvimento - atividades que irão estimular crianças a pensar, desenvolver suas habilidades motoras, sociais, afetivas cognitivas para que raciocinem bem.

CAPÍTULO III

APRENDIZAGEM LÚDICA

3.1 O lúdico como motivador da aprendizagem

Enquanto seres humanos, nascemos impregnados por uma cultura lúdica, onde aos poucos vamos construindo nosso conhecimento, nosso aprendizado, porém crescemos imersos numa cultura anti-lúdica, onde a globalização nos diz que o mais importante é produzir. É sabido que a utilização do lúdico na escola como recurso pedagógico é uma prática riquíssima, pois a cultura lúdica, ou cultura infantil, quando deixada de lado, transforma a escola em um local de exclusão, limitações e castração da criatividade, já que os jogos e brincadeiras são considerados de menor valor. Para Carvalho,

O lúdico se contrapõe aos valores de nossa sociedade, ele ultrapassa a própria realidade. O clima de seriedade da escola, da sala de aula, de repressão a que as crianças são submetidas, não chegam a intimidá-las totalmente, pois encontram sempre um jeito de fazer o que mais gostam, que é brincar. Esse brincar no ambiente escolar se manifesta das mais variadas formas, até mesmo sob a forma de brigas e intrigas aparentes (1996, p. 305).

O jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. A aprendizagem é um processo de modificação da conduta por treinamento e experiência, variando da simples aquisição de hábitos a técnicas mais complexas. A brincadeira infantil é um importante mecanismo para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. Piaget argumenta que:

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual (1976, p.158).

Este é um ponto bastante discutido na área educacional – escolar ou não – a intencionalidade pedagógica perante a atividade lúdica infantil e a seriedade no tratamento ao tema, ou seja: quem tem de saber que brincadeira é coisa séria é o adulto, não a criança. Campos nos diz que:

A medida da motivação humana afigura-se como um problema de extrema importância prática nos mais variados campos da atividade humana e, sobretudo, na escola. Sendo o conhecimento da motivação a chave do controle do

comportamento humano, é de suma importância a consideração da intensidade dos diferentes motivos para seu eficiente controle (1983, p.101).

Os jogos desenvolvidos em sala de aula, além de promover estímulo e interesse, geram alegria, ânimo e entusiasmo que normalmente outras atividades não conseguem atingir. O aprendizado através da vivência e do jogo é muito mais efetivo e duradouro, pois a criança passa a participar ativamente do processo da construção do conhecimento, evitando assim muitas vezes a evasão escolar. Para Miranda, o jogo serve como fator redutor da evasão escolar, além de todas as suas potencialidades pedagógicas, criando um ambiente escolar mais agradável, chegando a funcionar como um elemento antidelinqüente social, a medida em que o aluno se sinta pertencente ao ambiente escolar (2001, p.69).

A utilização do lúdico na escola caracteriza-se como um recurso pedagógico riquíssimo na busca da valorização do movimento, das relações e da solidariedade. O lúdico é uma necessidade humana e proporciona a integração com o ambiente onde se vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado. As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade.

Para Brougère, torna-se necessário enfatizar que o lúdico alcança objetivos, mas não se presta a atingir um objetivo em específico a priori e sim é possível com sua inserção alcançar aprendizagens essenciais com sua vivência, sem contudo, possuir finalidade imediata (2003, p. 61-66).

As crianças aprendem melhor partindo de experiências concretas. Elas necessitam descobrir e dar sentido ao mundo. E através dos jogos e brincadeiras isso é mais bem internalizado. Ao escolher brinquedos e jogos para crianças deve-se levar em consideração o tipo de brinquedo e se está ligado a atividades lúdicas que podem ser realizadas através deles, e se esses jogos oportunizam processos lúdicos através dos qual a criança assimila o real, podendo-se valer ou não do brinquedo como suporte para sua realização.

Campos vem nos orientar que, qualquer aprendizagem só se realiza através da atividade do aprendiz, que necessita de motivos para despertá-lo à ação (1983 p.104). Assim, a utilização de atividades lúdicas na escola, principalmente em sala de aula, pode contribuir para a melhoria dos resultados obtidos pelos alunos. Sabe-se que a atividade de cunho lúdico não abrange toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas pode auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos professores e educadores interessados em promover mudanças. Estas atividades seriam mediadoras de avanços e

contribuiria para tornar a sala de aula um ambiente alegre e favorável ao processo de ensino aprendizagem.

A criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa. Campos salienta que a tarefa de diagnosticar os interesses e necessidades dos alunos é uma das grandes dificuldades encontradas por muitos educadores, porém quando bem efetuada constitui-se em um grande instrumento de auxílio ao processo de ensino aprendizagem, pois o uso de métodos e técnicas adequados resultam em interesse, concentração e atividade produtiva ao processo de ensino-aprendizagem (1983 p.108,109).

Os jogos podem contribuir significativamente para o processo de construção do conhecimento da criança como motivadores das aprendizagens significativas, possibilidade da criança poder perceber, programar e realizar ações, favorecendo a aquisição de aprendizagens básicas, importantes para o seu desenvolvimento e para sua adaptação social.

A ludicidade tem conquistado um espaço no panorama da educação. O brinquedo é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e a estimulação da afetividade na criança. Ao estimular a afetividade por meio da vivência, o educador estabelece um vínculo de afeto com o aluno. E o afeto pode ser um eficaz auxiliar no processo de aprendizagem, pois a criança necessita de uma estabilidade emocional para se envolver neste processo.

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver no processo de aprendizagem. Sabe-se que a afetividade pode ser eficaz no auxílio para o alcance desta estabilidade. É relevante e salutar utilizar o lúdico como auxiliar para transformar a educação em um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir o desenvolvimento integral do educando no processo de aprendizagem.

Durante o desenvolvimento de jogos e brincadeiras, a criança estabelece com o brinquedo uma relação natural, conseguindo extravasar suas angústias e paixões; suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

O brincar está implícito no ser humano e em seu pensamento desde o seu início e por todo o seu desenvolvimento. É uma relação educativa que pressupõem o conhecimento e reconhecimento de emoções e sentimentos próprios e alheios; o que requer do educador a disponibilidade corporal e o envolvimento afetivo, bem como, o cognitivo de todo o

processo de criatividade e interação que envolve o sujeito-ser-adulto e o sujeito-ser-criança. Para Campos:

O papel do professor não é tanto criar novos motivos, que também resultam de fatores culturais e de maturação orgânica, mas, principalmente, manipular incentivos e possibilitar a incorporação de novos significados a objetos, situações, palavras e idéias.(1983 p.112)

O professor deve criar atividades que promovam a interação da criança com objetos e com outras crianças para que ocorra o desenvolvimento infantil de modo integral. O brincar desenvolve a inteligência e a sensibilidade da criança. A qualidade de oportunidades que estão sendo oferecidas à criança através de brincadeiras e brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. Para Campos:

O professor pode preparar situações, pretendendo incentivar o educando, sem conseguir alcançar a motivação desejada, e, indubitavelmente, a incentivação pretendida. A motivação é um processo interior, no indivíduo, que deflagra, mantém e dirige o comportamento. A motivação é um estado físiopsicológico, interior ao indivíduo, um estado de tensão energética, resultante da atuação de fortes motivos que o impelem a agir, com certo grau de interesse e empenho (1983 p.112).

É necessário que a atividade de jogo proposta represente um verdadeiro desafio ao sujeito despertando-o para a ação, para o envolvimento com a atividade, motivando-o ainda mais.

O jogo de regra, pelo seu caráter propriamente competitivo, apresenta-se como uma atividade capaz de gerar situações-problema provocadoras, onde o sujeito necessita coordenar diferentes pontos de vista, estabelecer várias relações, resolver conflitos e estabelecer uma ordem.

As crianças pequenas aprendem muito, apenas com a ação nos jogos. Para Campos,

A compreensão e o uso adequado das técnicas motivadoras poderiam resultar em interesse, concentração da atenção, atividade produtiva e eficiente de uma classe; a falta de motivação poderia conduzir ao aumento de tensão emocional, problemas disciplinares, aborrecimentos, fadiga e aprendizagem pouco eficiente da classe (1983 p.108).

3.2 A importância do lúdico para socialização e aprendizagem

Para Piaget (1982), toda a produção de conhecimento se dá por intermédio de um desenvolvimento anterior da criança, numa base mais alicerçada para que, no futuro, possa

fazer ligações, desenvolver o seu raciocínio, usando suas atividades mentais com o intuito de proporcionar melhores condições de aprendizado. Assim sendo, o sentido verdadeiro da educação lúdica só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-la e tendo um bom conhecimento sobre os fundamentos da mesma, e lembrar que a criança amplia o seu conhecimento através da interação com o outro e por meio do lúdico que se apresenta, auxiliará como instrumento de imaginação, criatividade e raciocínio, contribuindo para que o processo de aprendizagem aconteça de modo abrangente. O lúdico está sempre presente na vida dos seres humanos facilitando sua aprendizagem e seu relacionamento com seus pares.

Segundo Maluf, oportunizar momentos em que a criança vivencie experiências através de jogos e brincadeiras a ajudará a amadurecer emocionalmente, além de compreender que a convivência com o outro é de suma importância (2003, p. 21).

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a criança possa escolher entre muitos caminhos que a vida irá lhe oferecer.

A educação lúdica, a princípio, deve estimular à agregação, o pensar compartilhado, pois é na escola que o indivíduo aprende, entre outras coisas, que a necessidade coletiva se sobrepõe à necessidade individual, já que somos indivíduos sociais.

Vygotsky afirma que a zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção de desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mas como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros. Nesse sentido, o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a vida formativa do indivíduo (apud TEIXEIRA, 2003 p.133).

Vygotsky, em sua teoria, descreve a zona de desenvolvimento proximal sendo a distância entre o nível real de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a guia de um adulto ou em colaboração com outro companheiro mais capaz. (apud TEIXEIRA, 2003 p.133).

Sabe-se que para o desenvolvimento integral da criança é necessário que o indivíduo passe por estágios de transição entre aquilo que ele consegue fazer sozinho e o que ele pode vir a fazer com o auxílio de outro, seja o professor, seja o colega. Os jogos e

brincadeiras, por sua vez, fornecem elementos essenciais que agem como agente da aproximação dos elementos para que ocorra a motivação e, conseqüentemente a aprendizagem.

É também através do lúdico que aparece a transição da ação imaginativa (simbólica), por meio da ligação entre o faz-de-conta e a encenação de situações da vida real por meio de motivações espontâneas, constituindo assim o mais alto nível de desenvolvimento do indivíduo.

Diante dessa situação o educador deve sempre apresentar desafios e informações cuja utilidade a criança possa começar a perceber. Esse limite entre o que o sujeito pode fazer sozinho e as instruções que ele precisa de ajuda para compreender e assimilar é o que Vygotsky define como sendo a zona proximal de desenvolvimento para a aprendizagem de um determinado campo de conhecimentos.

A educação lúdica vem de encontro a um trabalho coletivo, onde todos devem estar comprometidos tanto com a formação e o sucesso do aluno em todos os níveis de aprendizagem escolar quanto ao seu ajuste social. Para que este equilíbrio ocorra, são necessários interlocutores que possam fazer do lúdico uma ferramenta imprescindível tanto para a aprendizagem quanto para a socialização.

É imprescindível observar como o lúdico e a socialização interferem na capacidade de aprendizagem de cada um, pois é através do conhecimento das teorias e interatividade com o lúdico que se podem planejar as atividades de modo a atender as necessidades de cada indivíduo.

Assim, pode-se afirmar que para o desenvolvimento de uma educação lúdica, é necessário o conhecimento sobre as teorias, a vontade de mudança e o estímulo que a criança recebe para continuar seu processo de aprendizagem de modo prazeroso.

3.3 Brincar e aprender

O brincar é uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que cresce, a criança traz para suas brincadeiras suas vivências e experiências. As brincadeiras e jogos ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos a que tiveram acesso. Nessas combinações, as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas. Para Huizinga, "A criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade, que a justo título podemos considerar sagrado" (1996, p. 11).

Assim, pode-se afirmar que brincar é essencial à saúde física, emocional e intelectual do ser humano. Brincar é coisa séria porque na brincadeira a criança “ressignifica” seu mundo, se “reequilibra”, recicla suas emoções e sacia sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade, desenvolvendo a atenção, a concentração e muitas outras habilidades.

Brincar contribui para que a criança faça amigos, aprenda a dividir seus brinquedos, a esperar sua vez de brincar, a receber e dar comandos, a compartilhar momentos bons e ruins, a ser tolerante, companheira, desenvolvendo a sociabilidade. À medida que a criança interage com os objetos e com seus pares, constrói ligações sócio-afetivas, físico-cognitivas que servem de base para o desenvolvimento de habilidades e competências que serão utilizadas por ela durante toda a sua existência. Segundo Almeida:

“O fato de a criança estar interessada e canalizar suas energias para aquilo que faz, e também o fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem fazem notar que, ao se aplicar em qualquer atividade, mesmo maçante, as crianças se interessam e se apaixonam por essas ocupações” (2003, p.54).

É através do brincar que a criança se encontra com o mundo de corpo e alma. Recolhendo elementos significativos e determinantes para o seu aprendizado, construindo, assim, o seu mundo expressando através do lúdico sentimentos e anseios que não consegue demonstrar através de palavras.

A brincadeira favorece a aprendizagem possibilitando algumas soluções para impasses ocorridos no ato de aprender. Para o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p.28), “é no ato de brincar que a criança pode acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos”. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual a criança pode experimentar diversas opções para resolver os impasses que se apresentam.

O fato de uma criança jogar xadrez, onde há presença de regras explícitas, pode ser considerado também, por ela, como uma brincadeira, ou o fato de brincar de boneca aparentemente sem regras explícitas, possa ser uma reprodução de papéis sociais, pré-estabelecidos por ela.

Quem brinca aprende, mesmo sem intenção de aprender, pois a brincadeira é uma maneira de apropriação do mundo, de forma ativa e direta. Como recorda Fröbel, a brincadeira é a expressão verdadeira na criança, que deve incentivar: “... é o mais alto grau do desenvolvimento infantil nesta idade, porque ela é a manifestação livre e espontânea do

interior, a manifestação do interior exigida pelo próprio interior” (apud BROUGERÉ, 2004, P. 92).

O brincar é inerente à vida, pois faz parte de todos os animais, e a aprendizagem do homem realiza-se nas brincadeiras. Quando a criança brinca com a imaginação, ela cria, revive o passado, experimenta e projeta o futuro, complementando dois mundos: o real e o imaginário. De acordo com Cunha, “... através do brincar a criança prepara-se para aprender. Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável” (apud MALUF, 1994, p. 20).

Então, qual a importância do brincar e aprender na escola?

Sabe-se que a criança gosta de brincar, pois na brincadeira ela encontra sentido para sua vida, é nela que as coisas são construídas de modos diferentes e repetidas tantas vezes quantas as crianças quiserem.

A escola precisa ser um espaço de diversão que, também, se aprende e estuda. E sobre essa questão, Alves nos conscientiza dizendo que, “é preciso que as escolas ensinem as crianças a tomar consciência dos seus sonhos!” (2003, p.14). A escola precisa levar em conta aquilo que é importante, também, para as crianças, reconhecendo que a sala de aula deve ser um lugar de brincadeiras e jogos onde nas atividades possam realizar a função sócio-cultural e educacional existente.

Baseado nessas idéias, considera-se dois aspectos relevantes das brincadeiras: divertir-se com jogos infantis representando o imaginário; e tirar proveito, desfrutar do momento. E por que não transformá-las em objetivos ou recursos escolares em favor da aprendizagem e do desenvolvimento da criança? Essa idéia é compreendida por Alves da seguinte forma: “... a educação acontece quando vemos o mundo como um brinquedo, brincamos com ele como uma criança brinca com sua bola. O educador é um mostrador de brinquedos...” (2003, p.119).

As relações entre desenvolvimento e aprendizagem infantil, analisadas mais detalhadamente por Piaget (1998) e Vygotsky (1998), resgatam a importância dos brinquedos e jogos na formação da inteligência. Cabendo ao professor articular os processos de desenvolvimento e aprendizagem na sala de aula, orientar, mediar e propor desafios aos seus alunos, estimulando sempre a curiosidade, a criatividade e a discussão, bem como o raciocínio das crianças.

É preciso proporcionar às crianças novos estímulos que permitam novas sensações que contribuam melhor para seu desenvolvimento intelectual. É importante que a criança

seja imaginativa, mas também devemos proporcionar oportunidades para que ela imagine, para que crie e desenvolva seu cérebro, pois imaginação e criatividade são elementos fundamentais na educação e na cultura lúdica.

Por meio das brincadeiras os professores podem observar os processos de desenvolvimento das crianças em conjunto ou individualmente, registrando a evolução da linguagem, assim como de suas capacidades de solucionar problemas.

O fato é que as crianças nas brincadeiras podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, a linguagem, o raciocínio lógico matemático entre outras.

CAPÍTULO IV

METODOLOGIA DE PESQUISA

4.1. Natureza da pesquisa

O tipo de pesquisa escolhido para atingir os objetivos propostos foi o de pesquisa bibliográfica, participante e de campo, que conduzirá ao estudo teórico e prático. Abordando o tema “a importância do lúdico nas séries iniciais”, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído, e já que o lúdico é um elemento eminentemente cultural.

Visto a relevância dos processos do método científico para estudo do tema proposto: “como a relação entre o lúdico e a aprendizagem pode motivar, mediar e promover qualitativamente o desenvolvimento sócio-afetivo, físico e cognitivo dos alunos de 1ª série do Ensino Fundamental?”, sendo utilizada uma abordagem qualitativa, a partir dos princípios que nortearam a pesquisa de campo. Assim concordou-se com Bogdan e Biklen (1982) quando falam que:

A pesquisa qualitativa envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes. (apud ANDRÉ e LUDKEN 2004, p.13)

Concorda-se com Rey ao dizer que a ciência é uma atividade de pensamento, de permanente construção do novo, o que representa o maior desafio de qualquer teoria (2005, p. 106). No que tange aos métodos científicos que foram empregados, é importante ressaltar que as metodologias adotadas para a elaboração da presente pesquisa, foram a pesquisa bibliográfica com intuito de compreender melhor o tema, proporcionando maior familiaridade; pesquisa participante, onde pesquisadores em conjunto com sujeitos da pesquisa interagem com objetivos determinados; bem como a pesquisa de campo, focalizando uma pequena parcela da população, com o objetivo de compreender de forma flexível no que as variáveis formais e informais podem contribuir para a solução da problemática do lúdico como fator motivador da aprendizagem.

Para tornar a pesquisa dinâmica, foi considerado a historicidade de cada participante, pesquisador e sujeitos da pesquisa, pois o desafio de compreender o lúdico e a aprendizagem através dos alunos é o objetivo maior. É necessário que, também, se

construa um ambiente propício para a análise da questão proposta. Pois segundo André e Lüdke, ao considerar os diferentes pontos de vista dos participantes, os estudos qualitativos permitem iluminar o dinamismo interno das situações, geralmente inacessível ao observador (2004,p.12).

4.2. Local da pesquisa

Esta investigação foi realizada na Escola Classe 43 de Ceilândia, pertencente à Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, situada na EQNP 14/18, Área Especial. Sendo que a Direção mostrou-se disponível em colaborar na realização da mesma, não impondo nenhum tipo de restrição.

A escola atende uma clientela de 480 alunos, da Educação Infantil à 4ª séries do Ensino Fundamental. Com relação ao quadro de funcionários, neste Estabelecimento de Ensino trabalham 49 funcionários.

A estrutura física é formada por 12 salas de aula, 01 laboratório de informática, 01 sala de leitura, 01 sala de vídeo, 02 salas de professores, 03 salas de direção, 01 secretária, 01 depósito, 01 copa, 02 banheiros para os professores (sendo um masculino e um feminino), 02 banheiros para os alunos (sendo um masculino e um feminino), 01 cantina, 01 sala de servidores, 01 pátio, 01 quadra de esportes, 01 parque e 01 estacionamento.

4.3. Sujeitos da pesquisa

A presente pesquisa teve como sujeitos de estudo os alunos da primeira série “A” do Ensino Fundamental.

A turma é composta por 18 alunos freqüentes, sendo oito meninas e dez meninos na faixa etária de 07 anos. Esta é uma turma reduzida, devido à inclusão de uma aluna portadora de necessidades especiais, sendo que durante as aulas observadas a mesma não esteve presente por motivo de saúde.

O relacionamento da turma é bom, são solidários e se respeitam. A turma apresenta agitação em alguns momentos. Mas nas atividades que envolvem jogos, brincadeiras e atividades coletivas, leitura e dramatizações, o comportamento é exemplar e há uma cumplicidade entre professora e alunos.

A escolha deste público deve-se ao fato de que esta é uma faixa etária muito lúdica, onde o imaginário compreende uma variedade de movimentos, condutas e fantasias que envolvem a criança no seu mundo de "faz-de-conta". Quando a criança se entrega ao faz-de-conta, passa a aprender através do simbolismo que utiliza. A brincadeira e o jogo permitem a criança transcender a realidade imediata, haja vista a presença de outras realidades sociais que estabelecem intercâmbio com aquela na qual a criança vive. Nesta fase ainda, a criança demonstra grande interesse de conhecimento, sua curiosidade está bastante aguçada, além de muitos professores já estarem trabalhando com os jogos e brincadeiras.

4.4. Procedimentos

Inicialmente realizou-se uma pesquisa bibliográfica, com o intuito de conhecer melhor o que relatam os teóricos sobre o lúdico como fator de motivação para a aprendizagem. Para confrontar o embasamento teórico adquirido através da pesquisa bibliográfica, foi realizada uma pesquisa de campo junto aos alunos de primeira série.

Para a pesquisa de campo, foi elaborado plano de aula com atividades lúdicas, sendo desenvolvidos jogos e brincadeiras em três momentos diferentes. Na primeira aula, realizou-se a brincadeira "Quem sou Eu" e o jogo "Caçador de avestruz"; na segunda aula, "Número em ordem" e "Pique corrente"; e na terceira aula, "Nunca Três", com objetivo de demonstrar que o lúdico além de ser um elemento motivador da aprendizagem, ele promove o desenvolvimento integral da criança, já que a aprendizagem é tão pluridimensional quanto à própria vida, envolve interesse, curiosidade, coragem e criatividade.

4.5. Instrumento de pesquisa e coleta de dados

Os instrumentos utilizados na pesquisa foram as fontes bibliográficas, o planejamento de aulas lúdicas, os jogos desenvolvidos e a observação participante, ou seja, uma observação sistemática e metódica dos alunos durante a aplicação de atividades lúdicas planejadas, onde os pesquisadores participam no ambiente que está sendo estudado. Confirmando o que Lüdke e André ressaltam em sua obra sobre a observação participante como sendo uma estratégia que envolve, pois, não só a observação direta, mas todo um

conjunto de técnicas metodológicas, pressupondo um grande envolvimento do pesquisador (2004, p.28).

Quanto ao planejamento das aulas, pode-se dizer que é fundamental sua importância tanto para a coleta de dados, como para sua aplicação e execução. É necessário, pois, conhecer os jogos, seus objetivos, sua funcionalidade e sua organização para auxiliar o aluno a dominar um conhecimento com interesse e motivação.

Na observação das aulas utilizou-se a técnica da “observação participante”, garantindo a objetividade dos procedimentos. De acordo com Lüdke e André:

A observação exigirá certamente que o observador possua um arcabouço teórico a partir do qual seja capaz de reduzir o fenômeno em seus aspectos mais relevantes e que conheça as várias possibilidades metodológicas para abordar a realidade a fim de melhor compreendê-la e interpretá-la (2004, p. 17).

A observação das aulas será transcrita em forma de relatório e embasada com aspectos relevantes de acordo com os teóricos.

4.6. Análise dos dados

Tendo como objetivo compreender a problemática do lúdico como fator motivador da aprendizagem, ao longo da pesquisa buscou-se diante do pensamento de vários teóricos, analisar de forma micro como o lúdico pode influenciar e motivar a aprendizagem.

Toda análise de conteúdo deve basear-se em uma definição precisa dos objetivos da pesquisa. Após a definição dos objetivos, convém delimitar o material com o qual se trabalha.

De acordo com Laurence Bardin (1979, p. 95), as fases da análise de conteúdo organizam-se cronologicamente em:

- A pré-análise;
- A análise do material;
- O tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação.

A pré-análise e a fase de organização propriamente dita visam operacionalizar e sistematizar as idéias, elaborando um esquema preciso de desenvolvimento do trabalho. A pré-análise é uma etapa bastante flexível que permite a eliminação, substituição e

introdução de novos elementos que contribuam para uma melhor explicação do fenômeno estudado.

A análise do material é uma fase longa e cansativa consistindo basicamente na codificação, categorização e quantificação das informações.

A base da coleta de dados está na análise das observações ocorridas durante o desenvolvimento das atividades elaboradas, onde foram feitos registros no decorrer da aplicação dos jogos e brincadeiras para posteriormente serem discutidas e analisadas pelas pesquisadoras. Confirmando o que Lüdke e André descrevem em sua obra, a análise está presente em vários estágios da investigação, tornando-se mais sistemática e mais formal após o encerramento da coleta de dados (2004, p.45).

Todas as informações colhidas receberão um tratamento analítico, de forma a atingir os objetivos a que nos propomos. Durante a coleta de dados, procuramos evidenciar a aprendizagem e a socialização do educando como um todo, seus aspectos físico, afetivo, social e motor. Assim, procuraremos, durante a análise dos dados, observar as reações dos alunos, seus ganhos e suas dúvidas estabelecendo uma interpretação a luz do referencial teórico, permitindo, assim, uma melhor ilustração da análise.

CAPÍTULO V

ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.

O objetivo principal deste trabalho é evidenciar o desenvolvimento afetivo-social, cognitivo e motor, analisando também as contribuições dos jogos simbólicos e de regras na construção do conhecimento, demonstrando assim que o jogar e o brincar em suas múltiplas intercessões favorecem e motivam a aprendizagem.

A análise dos dados partirá de três aulas lúdicas, elaboradas com o intuito de demonstrar que os jogos e brincadeiras no contexto escolar facilitam o desenvolvimento social, afetivo, cognitivo e motor dos alunos de primeira série do ensino fundamental.

As atividades propostas, como será demonstrado, relatarão que a liberdade da realização dos jogos representa uma necessidade social, para que as crianças possam criar estratégias nos mais diferentes momentos da vida cotidiana, além de promover o desenvolvimento cognitivo, afetivo e motor.

5.1. Primeira aula lúdica

Esta aula teve por objetivo desenvolver habilidades motoras, sociais, percepções, visuais, espacial e auditiva, criatividade, atenção e concentração dos alunos. Para isso, foram desenvolvidos os jogos denominados: “Quem sou Eu” e “Caçador de avestruz”.

O Jogo “Quem sou eu” aconteceu com os alunos sentados em círculo, com cartões numerados de um a dez, e um aluno posicionado ao centro do círculo de olhos vendados, o qual caminhará pelo círculo parando diante de um colega, que por sua vez deverá perguntar “Quem sou eu e quem mora perto de mim?”. Após a pergunta, este aluno, indicará o número inscrito em sua ficha através de sons feitos com as mãos, boca ou pés de acordo com a criatividade, e o aluno que está ao centro, em frente a este, deverá responder corretamente o número indicado e seus vizinhos.

Houve um grande interesse por parte dos alunos que se candidatavam espontaneamente para assumir os dois papéis, tanto sentados no círculo quanto com os olhos vendados.

Durante este jogo, as crianças demonstraram as mais variadas reações ao serem vendadas, tais como: pedir para repetir o número, ficar parada prestando atenção, responder rapidamente. Já as crianças que conduziram os sons e ritmos utilizaram de

diversas maneiras para indicar o número a ser entendido pelo colega, como estalar a língua movimentando as mãos para abafar o som, pular com os dois pés, entre outras.

Ao perceberem qual era o número a ser revelado e seus vizinhos, os alunos fixaram de forma concreta e diferenciada o conteúdo antecessor e sucessor que estava sendo trabalhado em sala de aula. Por meio dessa correspondência mental e lúdica os alunos buscaram em experiências anteriores, de forma simbólica, reconhecer e compreender os objetivos propostos pelo jogo, sentindo-se mais motivados a continuarem a jogar e aprender.

Sabendo que o jogo é um símbolo do mundo e, portanto, por meio dos jogos e brincadeiras, dos quais as crianças participam, elas aprendem a agir no mundo. Diante deste fato concorda-se com Brougère (2004, p.68) quando comenta que através da interação lúdica as crianças fazem as associações significativas entre os estímulos preexistentes e os estímulos inscritos no brinqueado, promovendo a construção de novos conhecimentos através da apropriação dos conteúdos disponíveis.

A partir das reações demonstradas pelos alunos, nota-se a vivência de conflitos gerados pelas regras do jogo, tais como: a dúvida em descobrir o número indicado, pedindo que fosse repetido para melhor compreensão; a dificuldade em relacionar o número descoberto ao seu antecessor e sucessor; conflitos esses que necessitam ser trabalhados junto aos alunos, pois influenciam no processo de aprendizagem.

A partir das observações realizadas, notou-se que o lúdico é verdadeiramente o vínculo que une a vontade e o prazer durante a realização de uma atividade. A brincadeira “Quem sou eu?” demonstra bem essa necessidade de desenvolver os conteúdos de forma lúdica, onde o prazer de aprender transforma a aprendizagem em algo sólido.

Após a brincadeira, com os alunos sentados em círculo, foi realizada uma avaliação. Foi perguntado aos alunos: o que eles acharam da brincadeira e o que eles aprenderam com ela. Nas falas dos alunos ficou evidenciado a importância de desenvolver atividades lúdicas com maior frequência.

“Eu não sabia antecessor e sucessor, mas brincando eu aprendi”.

“Nesta brincadeira a gente não enxerga, mas pode aprender”.

“Desta forma a gente aprende brincando”.

Portanto, esse elemento motivador melhora os resultados obtidos pelos alunos, além de tornar o ambiente mais alegre e favorável ao processo de aprendizagem.

Desta forma, pode-se concordar com a afirmativa de Makarenko, o qual coloca que: a realidade pode e deve tornar-se a base e a própria fonte do prazer ao mostrar a contradição entre o dever, a alegria presente e a aspiração de buscar e aprender sempre (apud ALMEIDA, 2003, p.65).

Uma questão colocada por outra aluna confirmou que brincar é coisa séria. Ao falar sobre a brincadeira, ela fez uma reflexão sobre um problema social. Quando diz:

“Gostei do cego (nome que ela deu à brincadeira), porque mesmo sem ver, a gente consegue aprender e ainda homenageia os cegos”.

Então se constatou o que Almeida esclarece ao dizer que, *nessa idade, a criança começa a pensar inteligentemente com certa lógica. Começa a entender o mundo mais objetivamente* (2003, p. 51), já que a mesma, em sua fala, fez uma relação entre a realidade vivida por personagens da novela “América”, com a situação de ter que descobrir os numerais através dos sons, com os olhos vendados, o que imita uma cegueira momentânea.

Após o desenrolar desta brincadeira, notou-se que um aspecto a ser apontado é a importância de se trabalhar as habilidades de percepção auditiva, atenção e concentração, já que os alunos nesta faixa etária demonstram grande inquietação, e ao longo desta brincadeira apresentaram dificuldade de permanecerem concentrados, para que o aluno vendado pudesse ter maior facilidade para descobrir o número que estava sendo revelado. Pois os alunos que estavam sentados se movimentavam e respondiam antes mesmo do colega vendado conseguir entender o numeral que estava sendo evidenciado através de sons.

Com o objetivo de observar o desempenho integral dos educandos, enfatizando a observação do desenvolvimento motor e cognitivo a partir do comportamento dos educandos – sua compreensão de regras, seu relacionamento e sua noção de espaço e tempo – e mesmo para observar a influência do jogo no desenvolvimento integral da criança, planejou-se o jogo chamado “Caçador de avestruz”, que é um jogo similar ao pique-pega, em que se necessita de um caçador (pegador) e os outros alunos ficam dispersos pela quadra e que a sua imunidade acontece quando o aluno que está para ser pego assumi a posição de avestruz (mãos entrelaçadas segurando as pernas), antes do jogo os alunos são orientados sobre as regras, e distribuídos aleatoriamente pela área a ser utilizada para o jogo. Em um segundo momento essa área será diminuída pela metade, para que possa ser observada a utilização das estratégias pelos alunos nas duas situações diferentes.

O jogo iniciou com os alunos dispersos pela quadra. Dado o sinal de início, o caçador corre em perseguição a sua caça (os colegas) com o intuito de prendê-los. Inicialmente os alunos se sentiram meio perdidos por não entenderem que não poderiam sair da área demarcada e também não entenderam que a possibilidade de não ser pego era a de ficar na posição de avestruz, mas quando a professora os chamou e tornou a explicar e eles entenderam que não poderia sair da área demarcada e que a estratégia de ficar na posição de avestruz os ajudaria a não serem pegos facilitou o desenrolar da brincadeira.

Houve um momento em que o aluno “Lu”, que era o caçador, tinha que correr para pegar o colega, ele sempre optava por tentar pegar o aluno que se encontrava mais distante, por isso tinha dificuldade para pega-los. A professora conversou com ele e perguntou se era mais fácil tentar pegar quem está mais próximo ou quem está mais distante, então ele respondeu que o que estivesse mais perto; nesse momento a professora sugeriu para ele que antes de correr observasse melhor as possibilidades que tinha, para depois correr atrás do colega e pegá-lo. Então ele passou a se orientar pela “dica” da professora, o que lhe facilitou e logo conseguiu pegá-los. E estes por sua vez reclamaram que a professora estava ajudando o caçador.

O fato dos alunos reclamarem que a professora estava ajudando o caçador demonstrou que o educador atento pode interferir na ampliação do uso de orientações, estímulos e dos espaços utilizados pelas crianças, possibilitando a elas outros desafios.

Aqui, observamos a mudança de estratégia a partir da orientação da professora, assim podemos dizer que o fato de a criança apresentar certa dificuldade de orientar-se espacialmente, deslocando-se ao encontro de crianças mais distantes, não significa que ela não sabe orientar-se pelas regras do jogo, mas que ela precisa de estímulos que possam desenvolver as habilidades de percepção espacial, pois a relação da criança com o espaço é base para a formação de vários outros conceitos a serem trabalhados em sala de aula.

O jogo atinge a criança de uma maneira peculiar, expondo seus desafios e obstáculos. A brincadeira mostra-se interessante e desafiadora, como uma aventura onde a criança é o herói, ultrapassando todas as barreiras e desenvolvendo todos os atributos necessários para atingir seus objetivos de diversão, ao mesmo tempo em que diversos estímulos e desafios são colocados perante o seu pensar, já que muitas vezes se faz necessário a orientação do adulto, para que a criança assimile os desafios e atinja os objetivos.

Quando a professora propôs a diminuição do espaço a ser utilizado, as crianças acharam que seria mais fácil, pois o espaço fora diminuído pela metade. Ao dar o novo início à brincadeira, eles demoraram a perceber que já não poderiam utilizar as mesmas estratégias, correr mais rápido, driblar o colega e até mesmo esperar o máximo para assumir a posição de avestruz. Eles sentiram um pouco de dificuldade para mudá-las, já que alguns alunos se desequilibraram na tentativa de, mesmo em movimento, ficar na posição de avestruz, alguns chegando inclusive a cair, e outros, mesmo sendo pegos, conseguiam se equilibrar com certa dificuldade.

Sua insatisfação com a nova regra foi demonstrada através das reclamações, mesmo assim continuaram a brincar. Ao perceberem que equilíbrio, velocidade e agilidade deveriam ser bem pensados, alguns alunos tiveram mais facilidade em escapar do pegador, usando da estratégia de tentar fugir do colega correndo em zigue-zague, não esperar até quase ser pego para parar e ficar na posição do avestruz, entre outras.

Observando essa cena, percebeu-se que os objetivos propostos pelo jogo foram alcançados. Pois através do desempenho dos alunos ficou evidente que o jogo exerce um fascínio muito grande nas pessoas, tanto em quem joga como em quem assiste. Em apenas um jogo, o indivíduo é capaz de sentir várias emoções, e essas se misturam em: ansiedade, nervosismo, alegria e tristeza, choro e riso. E através das reações demonstradas pelos alunos ficou claro que o jogo desenvolve o emocional e as relações de afetividades. Concorde-se com Almeida (2003 p.53) quando em sua obra esclarece que o jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e crescer conjuntamente nas relações sociais. Os alunos, durante o jogo, fizeram uso da cognição quando utilizaram as novas estratégias para enfrentar e ultrapassar as novas barreiras ou desafios propostos com a nova regra.

Através desse jogo, observou-se o que os parâmetros curriculares nacionais (1997, p.37) vêm advertir sobre a necessidade de se trabalhar o equilíbrio corporal, pois em várias situações cotidianas o desequilíbrio estará presente. Cabendo ao professor utilizar-se de estratégia lúdica para unir movimento e aprendizagem - já que a tática de jogos e brincadeiras é desafiadora - para de forma prática conduzir o aluno ao aprendizado e a construção de novas estratégias para se relacionar nas diversas situações de vivência.

Outro fator que é importante ser relatado é o de que através dos jogos a criança aprende a aceitar as regras que lhe são impostas, pois o jogo vem favorecer a construção de conceitos e valores afetivos e sociais que a auxiliará em diversos outros momentos. É

relevante lembrar que nem sempre o professor deve propor os desafios, mas deixar que os próprios alunos o façam, pois quando isso ocorre os alunos se entrosam mais nos jogos, respeitando com maior facilidade as regras, já que um dos objetivos da educação lúdica é oferecer oportunidade de estímulos para os diversos papéis que a criança irá vivenciar em sua vida.

O uso de momentos para compartilhar as experiências e os conhecimentos adquiridos é de grande importância, pois é assim que a troca de informações acontece para que aqueles que ainda não compreenderam a brincadeira possam compreendê-la.

Após a brincadeira, com os alunos sentados em círculo, foi perguntado a eles o que acharam da brincadeira, e através de suas falas ficou evidenciado que o jogo é um grande estimulador do aprendizado cognitivo, motor e do afetivo-social.

“Acho que aprendi a brincar mais em grupo, quando diminuiu o espaço precisava observar para não derrubar o colega”.

“Eu gostei de brincar assim, foi divertido. Só não foi melhor porque a professora ajudou o ‘Alê’. A gente ia deixar ele de bobinho”.

“Eu quase caí, mas consegui voltar, só não gostei porque fui pego”.

“Eu não gostei porque todo mundo corre rápido. Eu não conseguia pegar ninguém até que a professora me falou para observar antes de correr”.

“Quando o espaço diminuiu, ficou mais difícil, era preciso ser mais rápido que o caçador para poder parar antes, senão não dava pra fazer o avestruz”.

Diante dessas falas podemos considerar que o jogo estimula e promove interação entre os alunos; por outro lado também percebemos que o professor deve estar atento para fazer as intervenções necessárias, pois através delas o jogo pode ou não ganhar conotação educativa. Durante o jogo manteve-se o caráter livre e ao mesmo tempo, observou-se e dinamizou-se as funções educativas que é missão fundamental do educador. Assim, pode-se compreender o que Almeida (2003, p.53) quis dizer com o adulto ser um dinamizador, um estimulador das faculdades e, acima de tudo, um condutor (guia).

5.2. Segunda aula lúdica

Na segunda aula, foram desenvolvidos os jogos “Número em ordem” e “Pique corrente”.

Durante o jogo “Números em ordem”, a turma foi dividida em dois grupos de oito alunos. Cada criança recebeu uma ficha numerada. A professora canta um número

(exemplo: cinquenta e dois), e os elementos de cada grupo de posse das fichas deverão rapidamente posicionar-se na base pré-determinada, formando o número cantado.

Este jogo aconteceu em duas etapas. Na primeira, os alunos utilizaram-se das fichas numeradas para determinar o resultado, e na segunda, eles teriam que se unir utilizando o corpo como recurso para demonstrar o resultado.

À medida que a professora ia explicando as regras e conduzindo a brincadeira, os alunos demonstravam interesse em encontrar o resultado, mostrando facilidade em resolver as situações problemas. Com isso, os alunos demonstram fazer uso da cognição sistematizando, interiorizando e operando o domínio dos códigos matemáticos.

No decorrer do jogo percebeu-se que, na equipe A, os alunos tinham facilidade em se organizar e maior parceria na resolução das situações apresentadas, pois eram práticos e velozes em raciocinar e tomar a decisão de ir até o lugar determinado.

Já na equipe B, as crianças pareciam estar resolvendo as questões mentalmente, dando impressão de ficar por instantes esperando um pelo outro. Uma das alunas desta equipe observava a dinâmica da equipe “A”. A partir da sua observação a educanda compreendeu o problema que sua equipe estava vivendo, o que a levou a realizar o seguinte comentário:

“Vamos gente, nós damos conta”.

Com isto, ela pareceu dizer aos colegas que: eles formavam uma equipe, e que se eles se unissem teriam mais chances.

Ao tomar esta atitude, a aluna demonstrou que liderança não é ter o conhecimento, mas saber unir o grupo, motivando-os para que todos ao participar possam demonstrar suas habilidades e conhecimentos. Portanto, observou-se que a motivação é necessária no processo educativo, de preferência manifestando-se naturalmente mesmo sem a interferência do adulto. Os desafios maiores ou menores ficarão mais fáceis de serem ultrapassados quando as crianças estiverem motivadas, assim sentindo-se mais seguras.

Ao final da primeira etapa do jogo, apesar de contrariados pela perda do jogo, a equipe B demonstrou maior motivação e entrosamento entre si, já que a partir do chamado da aluna “Jak,” se reuniam e chegavam ao resultado mais rapidamente e comentaram que no próximo jogo eles ganhariam. Percebe-se então que houve o desenvolvimento cognitivo e social da equipe em reconhecer que se estivesse mais unida desde o início suas chances de competição teriam sido maiores.

Ao analisar esta situação, concordou-se com a idéia que os Parâmetros Curriculares Nacionais vêm alertar sobre a importância de valorizar as atitudes do aluno, mesmo quando o resultado não é o esperado. Como bem destaca os Parâmetros Curriculares Nacionais:

O êxito e o fracasso devem ser dimensionados tendo como referência os avanços realizados pelo aluno em relação ao seu próprio processo de aprendizagem e não por uma expectativa de desempenho predeterminada (1997, p.38).

Através de gritos as equipes demonstraram alegria, quando a professora propôs novo desafio sugerindo mudança nas regras: já não mais serão usadas fichas e sim o corpo para representarem os resultados das situações problemas.

No decorrer do jogo, foi observado que, ao encontrar o resultado “6”, a equipe “B” rapidamente foi distribuindo os integrantes de forma que ao se sentarem um ao lado do outro o numeral “6” aparecia. Já na equipe “A”, o numeral “6” apareceu espelhado, observou-se que os alunos ainda precisam ser melhor trabalhados na questão da lateralidade. Entendeu-se assim que este tipo de atividade deve aparecer com maior frequência no dia-a-dia dos alunos, pois pré-requisitos, integração, criatividade e imaginação entre os alunos devem ser igualmente desenvolvidos. Também se verificou que o jogo é um motivador que provoca os questionamentos que irão interferir na construção e reconstrução dos conhecimentos.

Em outra operação, a equipe “A” utilizou todos os componentes enfileirados e sentados para formar o numeral “7”, enquanto a equipe “B” utilizou apenas três componentes, deixando os outros de fora, onde dois deitaram-se em perpendicular um ao outro e o terceiro deitou em cima do colega como cortando o numeral. Observou-se aqui a criatividade dos alunos ao apreenderem que não havia necessidade de todos para montar o numeral.

Houve um comando em que o resultado deu o numeral dez, cada equipe deveria utilizar todos os componentes, a equipe “A” discutiu várias soluções, até que juntaram dois alunos deitados de barriga pra cima e braços em cima do corpo, onde um estava nos pés do outro para formar o numeral um, o zero foi formado pelas outras crianças em círculo bem juntinhas e de cabeças curvadas para o centro do círculo. Já a equipe “B”, enquanto duas crianças falavam as possibilidades de representação, os outros membros começaram a formação no chão, ficando duas crianças formando o numeral um e as outras sentadas fazendo um círculo mais separado e com o corpo erguido para cima.

Ao analisar esses fatos onde os alunos estabeleceram maior contato físico e criatividade para encontrar os diversos resultados, percebeu-se, como bem destaca Maluf (2003, p.19), que o brincar desenvolve a mente, a sociabilidade e a coordenação motora, além de deixar qualquer criança feliz.

No desenvolvimento deste jogo, entendeu-se que os jogos e brincadeiras ajudam a transformar a interdependência real em solidariedade desejada, o que corresponde uma das tarefas essenciais da educação. Por isso, é necessário preparar o aluno para compreender a si mesmo e ao outro, além de melhorar a sua leitura do mundo. A prática de jogos alimenta as possibilidades de o indivíduo estar motivado e ser capaz de ousar na perspectiva da criação de outras formas de ver/olhar/agir. Almeida ressalta que:

“O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas” (2003, p. 53).

Ao final do jogo, pediu-se que os alunos dissessem o que haviam achado do mesmo:

“Achei legal, porque aprendemos continhas e trabalhar em grupo porque precisamos de ajuda e aí conseguimos fazer”.
“A gente aprende com os outros”.
“Foi bom, porque a gente teve que se unir”.
“Não gostei, porque no começo nós perdemos”.
“Quando a gente se une, a gente consegue mais”.

É interessante notar que através das falas dos alunos se percebe o conceito que Vygotsky chamou de zona de desenvolvimento proximal, que ficou bem claro que é a zona de desenvolvimento que a criança adquire novo conhecimento com a ajuda dos colegas ou com o estímulo propiciado pelo professor.

No jogo “Pique-corrente”, o objetivo é o de formar uma corrente com todos os participantes, onde o pegador, escolhido pelos alunos, deverá correr atrás dos jogadores dispersos pela quadra. Conforme forem pegos os jogadores se tornarão parceiros do pegador, que de mãos dadas formará uma corrente e juntos correrão para pegar os outros, até que todos façam parte da corrente.

Ao iniciar o jogo, o perseguidor corria e tentava pegar os colegas e estes utilizando de estratégias como: se esquivar, andar para trás, correr em ziguezague pelo espaço delimitado, tentavam fugir do pegador. Conforme iam sendo pegos, a corrente ia

sendo formada, e fortalecendo as estratégias da equipe para pegar os outros jogadores, como encantar o colega, esticar os braços para diminuir o espaço do colega fugitivo, entre outras.

Houve muitas risadas e gritos, pois à medida que a corrente aumentava os outros ficavam sozinhos e aumentavam os obstáculos a serem superados. Conforme a corrente se fortalecia, foi discutido entre eles a necessidade de se ter líderes nas duas pontas para pegar os companheiros, mas no decorrer do jogo observaram que os dois não poderiam ir para lados opostos, senão a corrente se quebraria no meio e os outros então poderiam fugir com maior facilidade.

Vendo esta dificuldade, a professora propôs para a equipe da corrente que decidissem juntos o que fazer. Após as discussões, os alunos decidiram que iriam acompanhar o colega que estava na ponta direita da corrente na busca de pegar os outros que ainda não estavam na corrente.

Neste fato a intervenção pedagógica procurou incorporar princípios flexíveis capazes de contemplar as particularidades: pessoais, escolares e sociais, tendo como alvo o processo de desenvolvimento individual da aprendizagem, da socialização e da humanização. Nota-se que a escolha de jogos que estimulem a criatividade e a sociabilidade se faz necessário em todo planejamento pedagógico.

Os alunos que ainda não haviam sido pegos se movimentavam esquivando, zigzagueando, passando por baixo das mãos dos colegas e muitas vezes quando a corrente ia para um lado eles saíam pela lateral. Por perceber a capacidade dos alunos em elaborar criativamente suas estratégias de ataque e defesa, concorda-se com Bettelheim quando diz que:

Através da brincadeira, mais que em qualquer outra atividade, a criança conquista domínio sobre o mundo externo. (...) ganha domínio sobre o corpo, quando salta e corre. (...) aprende sobre relações sociais, quando começa a entender que deve se ajustar aos outros se quer que a brincadeira continue. (1988, p.171)

Também se observou neste jogo que as crianças estabeleceram de maneira específica, ora alegria, ora tristeza, ora raiva, nas experiências de gratificação e frustração, quando eram pegos ou quando não conseguiam pegar alguém, uns queriam desistir, outros queriam tentar até o final. A intensidade dessas gratificações e frustrações é que, em determinado período de desenvolvimento, vão influenciar os aspectos cognitivos, emocionais e comportamentais de cada indivíduo.

O professor, ao considerar que a escola não está fora da vida dos alunos, mas que é parte dela, deve saber que, tanto na vida, como na escola, há momentos de diversão, de competição e de cooperação. Ao fazer essa consideração na hora de preparar sua aula, ele não corre o risco de transformar o ambiente pedagógico em um ambiente isolado do mundo real, pois utilizar-se dos jogos e das brincadeiras como um elemento facilitador do processo de aprendizagem, aproximando assim a criança do mundo real do adulto. Assim, pôde-se constatar o que Brougère ressalta:

A brincadeira aparece como um meio de escapar da vida limitada da criança, de se projetar num universo alternativo excitante, onde a iniciativa é possível, onde a ação escapa das obrigações do cotidiano. É o universo alternativo que projeta a criança num mundo adulto, mas num mundo adulto mais apaixonante do que aquele que a cerca. Este pode ser o universo da aventura, da exploração. (2004, p. 78)

Após a brincadeira, foi perguntado aos alunos o que eles acharam e quais foram suas dificuldades e facilidades durante o desenvolvimento da mesma:

“É difícil correr de mãos dadas, quase caímos uma vez”.

“Gostei, porque dá alegria, e pude ficar ao lado do meu amigo na corrente”.

“Foi legal tentar correr e passar por baixo das mãos deles, sem que eles me pegassem”.

“Foi muito divertido”.

“Depois nós podemos brincar mais”.

“Todo dia podia ser assim”.

Buscando analisar os depoimentos dos alunos, percebeu-se que essa foi uma experiência cognitiva, afetivo-social e motora vivenciada com grande prazer. É importante ressaltar que o lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil, sua finalidade não pode ser essencialmente pedagógica, pois geralmente a criança apresenta uma resistência à escola e ao ensino, devido a Escola não se apresentar lúdica, nem prazerosa.

É neste contexto que o professor deve reconhecer na pedagogia lúdica seus benefícios na aprendizagem das crianças, e assim buscar os conhecimentos necessários para uma aplicabilidade concreta da concepção do lúdico e o seu espaço na escola e no processo de aprendizagem.

5.3. Terceira aula lúdica

Nesta aula foi desenvolvido o jogo denominado “Nunca três”. Para o seu desenvolvimento é necessário um pegador e um fugitivo, os demais jogadores aos pares de mãos dadas ficam imóveis e dispersos pela quadra, e dado o sinal de início o fugitivo corre, e para evitar ser pego pelo perseguidor, toma a mão de um dos pares cujo seu parceiro se deslocará por não ser permitido grupo de três. O jogador que se deslocou, no primeiro momento passa a ser fugitivo, pois o pegador continua o aluno que já estava sendo, e num segundo momento o aluno que sai da dupla onde o fugitivo entrou, torna-se o pegador, e o que era o pegador torna-se fugitivo até que entre em outra dupla, e troque novamente o perseguidor.

Primeiramente os alunos se agruparam, por sexo: meninos com meninos e meninas com meninas; mas no decorrer do jogo, em função do troca-troca, não se importaram mais com isso. Este fato veio confirmar o que Maluf em sua obra nos alerta, que nesta fase surgem os clubes do “Bolinha” e da “Luluzinha”: meninos e meninas não se misturam com frequência (2003, p.59), sendo necessário que o professor saiba interferir junto aos alunos para que isso vá se tornando menos frequente.

Para os alunos, inicialmente as regras do jogo ficaram meio confusas, pois todos queriam correr aleatoriamente. Com mais algumas explicações da professora, os alunos passaram a realizar melhor os seus papéis. Como o jogo de regras propõe uma situação problema, é necessário que estas estejam bem claras para o seu melhor desempenho.

No decorrer da brincadeira, percebe-se o raciocínio indutivo e a facilidade de muitas crianças em superar as mudanças imediatas, considerando a relação lógica, demonstrando sua habilidade natural para os jogos e suas regras. Nos momentos em que o fugitivo utilizava várias estratégias e de todo o espaço delimitado para fugir do pegador, demonstrando sua habilidade para o jogo proposto, enquanto o pegador utilizava estratégias como: recuar para enganar o fugitivo, aumentar a velocidade, abrir os braços para alcançá-lo e até mesmo simular desistência da brincadeira. Essas estratégias criadas pelos alunos tanto para fuga quanto para captura demonstraram que nas relações espaciais estabelecidas pelos alunos houve a compreensão das regras e do objetivo proposto.

Já no segundo desafio proposto, onde os papéis de pegador e fugitivo se inverteram as crianças compreenderam bem a nova regra e se mostraram ágeis raciocinando e agindo com precisão para pegar ou fugir. Mesmo aqueles que se confundem

na partida procuram recuperar a distância do outro se esquivando pelas bases (duplas de alunos) e usando as laterais.

Durante o desenvolvimento do jogo as crianças realizaram movimentos completos e velozes, inclusive estratégias como pular com um pé só, esticar todo o braço e a perna, fazer movimentos laterais de vai e vem para alcançar o fugitivo e ao partir da base, saíam com o pé na frente para ter mais velocidade e agilidade ao correr para pegar o outro.

A estas estratégias Freire vem nos advertir que para se adaptar ao mundo, para resolver problema, para agir sobre o mundo, transformando-o, o sujeito constrói movimentos corporais específicos, dirigidos para um fim e orientados por uma intenção (1989, p.33). Assim sendo, ficou claro que o domínio intencional da construção de estratégias pela criança ocorreu pela compreensão do imaginário colocado em ação, já que é através dos jogos que a criança exercita sua imaginação

Após o jogo, a professora relatou que já o havia brincado na Faculdade, um aluno demonstrou estranheza e disse:

“Você brincando disso? Brincar é coisa de criança, adulto não brinca”.

Alguns alunos riram e outros comentaram que não tinha nada a ver e que brincar é para todo mundo. Neste comentário dos alunos pode-se perceber o que Kishimoto quis dizer com o jogo sendo visto como forma de o sujeito violar a rigidez dos padrões de comportamentos sociais das espécies (2002, p.140), pois todos esperam que os adultos tenham sempre atitudes mais sérias, porém sabe-se que o lúdico está presente em todas as fases do ser humano desde a infância até a terceira idade, por isso que Maluf declarou:

Independente do tipo de vida que se leve, adultos, jovens e crianças, todos precisam da brincadeira e de alguma forma de jogo, sonho e fantasia para viver. A capacidade de brincar abre para todos uma possibilidade de decifrar os enigmas que os rodeiam. (2003 p.29).

Aqui se percebe que, a brincadeira e o jogo na escola de fato é algo ainda mal desenvolvido e que eles não estão sendo utilizados numa via de mão dupla, ou seja, o professor não brinca e não joga com os alunos, mas os incentiva a brincarem só. Ao agir desta forma, o professor demonstra que adultos e crianças não brincam juntos, o que não deveria ser tido como verdade.

Para o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, p.28) “é no ato de brincar que a criança pode acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhe são importantes e significativos”. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um

espaço no qual a criança pode experimentar diversas opções para resolver os impasses que se apresentam.

Houve um interesse enorme por esta brincadeira, todos queriam falar e pedir para repetir a brincadeira em outro dia. Ao serem questionados se haviam gostado da brincadeira, os alunos responderam com precisão:

“Foi legal! Nunca me diverti tanto! E eu tinha que ser rápido”.

“É bom brincar de par”.

“Quando eu estava com meu par eu queria correr”.

“Foi muito divertido correr e tentar escapar do meu colega”.

“Eu quase fui pego, mas estiquei meu braço e peguei na mão do Alê”.

Mais uma vez, constatou-se aqui o que Maluf vem afirmar, que todos os tipos de jogos de regras são poderosos para a aprendizagem e a criança se interessa e se apaixona por estas atividades. Pois o lúdico funciona como um agente facilitador tanto no desempenho da criatividade, quanto na interação da criança com o grupo, exercendo uma função importante no desenvolvimento integral da criança.

O jogo desenvolvido oportunizou o desenvolvimento da percepção auditiva, visual, social, afetiva, cognitiva, motora e criativa da criança. Observou-se também que os objetivos propostos pela atividade foram alcançados.

Aprender brincando, brincando e aprendendo, eis o ideal de uma educação de qualidade, onde substituímos a educação bancária tão criticada por Paulo Freire em sua obra, por uma educação mais significativa, isto é, mais próxima da realidade da criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quem chega ao final é porque alcançou a oportunidade de um novo caminhar.

Chega-se ao fim de uma jornada. Por ela fizemos amigos, refletimos sobre os principais objetivos do lúdico na educação, nos colocamos na posição de observadores e participantes.

Alçamos, nessa pesquisa, um vôo alto e foi uma satisfação, com muitas dificuldades, é verdade, mas regada a muitos prazeres e descobertas. Caminhar juntos nesta aventura nos proporcionou desafios, mas também nos levou a repensar, recriar e agir de modo diferente, como profissionais atuantes no seio educacional.

A falta de estrutura pedagógica, o desinteresse por parte dos governantes por uma Educação de qualidade, inovadora e eficaz, a desvalorização dos profissionais da educação; nada disso deve servir de desestímulo para se inovar e lutar por uma educação de qualidade, pois se apenas pensarmos nos erros e não colocarmos nossos ideais e nossas idéias em prática estaremos agindo como os que criticamos: deixando de agir.

Torna-se muito fácil continuar a repetir as rotinas, fazer as coisas como tem sido feitas, como muitos fazem. No entanto, as rotinas e as repetições têm um curioso efeito sobre o pensamento: elas o paralisam.

Na esfera da educação, qualidade total é, para Demo (1995, p.36), um processo de construção e participação coletiva e encontra na escola espaço privilegiado para que tal processo ocorra, trazendo possibilidades de uma sociedade mais humana e feliz.

Nossa pesquisa nos convenceu que uma metodologia que pretende favorecer o desenvolvimento intelectual deve criar situações para que a criança manifeste também o seu pensamento através dos jogos, brincadeiras e expressão corporal que permitam a ela liberar seu interior, recriar o real em função de seu eu.

Com a finalidade de evidenciar as contribuições do lúdico como facilitador e motivador do processo de aprendizagem e suas contribuições para o desenvolvimento cognitivo, sócio-afetivo e físico-motor das crianças, escolhemos os alunos de primeira série do Ensino Fundamental como público alvo da nossa pesquisa.

Por trabalharmos com esta clientela, sabemos que em sua grande maioria, estas crianças irão completar sete anos ao longo da primeira série e parecem ainda muito imaturas e dependentes do adulto, de seus cuidados e, portanto, inseguras de sua capacidade e de suas relações com os demais.

Após esse estudo podemos afirmar que as situações que estimulam o desenvolvimento são aquelas em que as crianças têm a oportunidade de descobrir conceitos e noções através da exploração ativa dos objetos de que dispõe no âmbito escolar.

Durante o brincar, a criança projeta seu próprio mundo, suas regras, imaginando e vivenciando situações já vividas.

Para se ter resposta a muitas dúvidas sobre a vida, basta observar uma criança brincando e tiraremos, então, a primeira lição: a questão não é ensinar às crianças, é aprender com elas.

A pesquisa comprovou que através da brincadeira a criança se desenvolve tanto individual quanto coletivamente. Sua criatividade, imaginação, autonomia, respeito às regras são colocados à prova durante as brincadeiras, promovendo seu desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social.

Seja qual for a maneira de brincar: espontânea ou dirigida, a criança tem oportunidade de ir se constituindo como sujeito de uma sociedade real, pois ela vai internalizando os conceitos e normas sociais através do brincar.

Há uma frase de Piaget que diz: "... a beleza, como verdade, só vale quando recriada pelo sujeito que a conquista" (1998,p.190). Concordamos, pois a emoção é o caminho da cognição. É na primeira infância, vivendo em um ambiente enriquecedor para a sua aprendizagem que a criança descobre, cria e se expressa por meio de múltiplas linguagens e brincadeiras, construindo conceitos e conhecimentos, exercendo o direito de brincar.

Se a linguagem que a criança utiliza para explorar o mundo contempla o brincar, é fundamental oferecer ao profissional oportunidades que permitam a compreensão e valorização da exploração lúdica. O desafio é descobrir um novo caminho.

Ressaltamos em nossa pesquisa, que é preciso recordar as funções da escola: ela tem uma função socializante, isto é, de preparação da criança e do jovem para o convívio em grupo e em sociedade.

Concluimos que uma fonte de acolhimento é os próprios colegas. São úteis os jogos que estimulem a ajuda e colaboração. Além, é claro, de procurar favorecer o surgimento de amizades entre os colegas de classe.

Citamos, também, que o jogo é ordem e cria ordem, ensina a lidar com limites de tempo, de espaço, com ganhar e perder, com alegrias e frustrações.

Refletindo sobre a prática pedagógica com crianças de sete anos, ressaltamos o valor do erro. É muito importante que os professores desta série, sobretudo, reconheçam e valorizem os erros de seus alunos como parte de aquisição de conhecimento.

Portanto, pensamos que seja relevante promover em sala de aula um ambiente propício ao estabelecimento de vínculos seguros, onde a criança seja encorajada a tentar fazer, arriscar-se e a lidar com seus limites de maneira tranquila. Os jogos e brincadeiras podem ser aliados valiosos para esta aquisição.

A criança pequena necessita de um professor que saiba ouvir, brincar e compartilhar com entusiasmo todos os momentos vividos na escola.

Somente a partir do conhecimento e do comprometimento com os direitos das crianças é que nossa sociedade construirá um futuro melhor. O aprender pelo brincar é fundamental.

Nesse momento, nos encontramos mais reflexivas e seguras quanto à importância do lúdico na primeira série. Vemos o nosso aluno no centro do processo de aprendizagem e acreditamos que mesmo nos momentos de lazer é possível desenvolver situações de aprendizagem.

O aprendizado não precisa ser doloroso. Novas concepções de espaço infantil têm como prioridade atividades de brincar. No entanto, esta realidade está ainda muito distante em nosso país. O ideal seria que as escolas tivessem brinquedotecas, quadras esportivas e salas de aulas amplas com cantos que convidassem o aluno a brincar.

Com a elaboração desta pesquisa pretendeu-se demonstrar que a alfabetização não se restringe a ler, escrever e efetuar operações matemáticas, mas abrange um vasto sistema de representação que está aberto para ser desvendado e decodificado em seus simbolismos, envolvendo também o lúdico como fator motivador e facilitador das diversas aprendizagens. Assim, aprender com o lúdico é adentrar nos códigos dos movimentos, cores, sinais, sons, temperaturas, odores, sentimentos que irão construir significados que se entrelaçam como uma teia de conhecimentos vivenciais e experimentais.

Também, procurou-se demonstrar, neste trabalho, o quanto é importante que a criança tenha momentos de lazer e recreação. Todas as crianças, independentemente do seu poder econômico, devem ter o direito de brincar. E brincando, ela estará desenvolvendo seu físico e sua mente, proporcionando auto-descoberta através do movimento. A ludicidade é o caminho para a investigação, o desenvolvimento da aprendizagem

perceptivo-motora, da inteligência, das habilidades da leitura e da escrita, e da formação de conceitos próprios e do mundo que nos cerca.

Em nossa pesquisa, o desenvolvimento físico-motor da criança e as contribuições do lúdico neste campo, foram superficialmente analisados. Percebemos, ao final, que nos envolvemos mais com o sócio-afetivo e cognitivo das crianças, não sabemos bem como isto ocorreu. Talvez por nos preocuparmos mais com a questão da auto-estima, como acreditarmos que crianças com baixa auto-estima tendem a obter pouca satisfação na aprendizagem. Também se desinteressam pelas atividades e se desmotivam com facilidade, isso porque voltam suas energias para as questões que se referem ao que sentem sobre si mesmas e sobre os outros.

Acreditamos que talvez fosse importante realizarmos, em outra ocasião, uma pesquisa voltada para o desenvolvimento físico-motor.

Entendemos que assim como a Arte que permite aprender a reconhecer e a expressar o belo, a Educação Física permite cuidar de si mesmo e da vida biológica como recurso de uma vida saudável. Com ela, a aprendizagem não é somente cognitiva, mas, muito além disso, será vital, onde se fará presente corpo, mente e coração, o que inclui a cognição, porém, sem dissociá-la de tudo o mais.

Se “somos nós que fazemos a vida”, como nos ensina o poeta, também somos nós que damos a ela sentido e significado. Para que uma aprendizagem seja efetivamente significativa é preciso que tenha uma corporeidade, um sabor, uma forma lúdica que considera as inteirezas dos seres que ensinam e aprendem.

Como mencionamos no início dessas considerações, alçamos um vôo alto ao realizar esta pesquisa e durante este vôo, aprendemos que a vida tem a força interna de seguir seu curso, sempre para frente. Quando encontra um impedimento, que parece fatal, ela descobre ou constrói um desvio, que vai gerar um novo equilíbrio. Uma porta fechada, usualmente obriga a busca de outras.

Esse é o papel, infinitamente significativo, para o qual nós educadores somos chamados: a criar e oferecer condições que potencializem a aprendizagem e o desenvolvimento dos educandos, para que se tornem cidadãos críticos e que se assumam como indivíduos que têm sua história e que fazem parte da história dos outros.

Não iniciamos a trabalhar com o outro ou conosco mesmos por onde não há vida e por isso mesmo é que o lúdico exerce um papel fundamental na educação. Se quisermos reacender a fogueira que existe dentro de cada indivíduo, não adiantará começar pelas

cinzas; será preciso procurar por uma brasa e por menor que seja essa brasiinha, se for bem cuidada, a força do fogo renascerá a partir dela. Assim também a vida, seja ela biológica, psicológica ou espiritual.

ANEXOS

PLANEJAMENTO: AULA N° 1

Competências:

- Participação ativa e responsável do estudante em seu processo de aprendizagem.
- A independência, a confiança e a auto-confiança estimuladas em decorrência da avaliação mediadora e justa, realizada em atmosfera de liberdade.

Habilidades:

- O convívio com as regras;
- Atenção; concentração;
- Percepções visuais, auditivas e espaciais;
- A relação interpessoal, social e afetiva.

Procedimentos:

Jogo “Quem sou eu?”.

Jogo de regras e concentração. Com os alunos sentados em círculo. Cada aluno recebe uma ficha numerada de um a dez. Escolhe-se um aluno para ficar no centro do círculo, com os olhos vendados, que andarà em direção a um aluno que está sentado. A criança do círculo que está a sua frente deverá perguntar a ele: “Quem sou eu? Quem vem antes de mim? Quem vem depois de mim?”. Após as perguntas, este aluno, que está no círculo, deverá indicar o número que está em sua ficha, através de sons, que fará com a boca, pés ou mãos de acordo com a criatividade. A criança de olhos vendados deverá descobrir os numerais e seus vizinhos. Se a criança acerta, ela continúa; se ela erra, ela vai para o círculo e entra uma nova criança.

Exemplo: se a criança que está no círculo tiver a ficha com o número quatro, após a pergunta, ela deverá bater quatro palmas, e o aluno que está ao centro deverá responder que: “é o número quatro e quem vem antes é o número três, e o que vem depois é o número cinco”.

Tempo de duração: trinta minutos

Jogo: “Caçador de avestruz”

Jogo de movimentação e regras. Escolhe-se uma criança para ser o “caçador” que deverá dar um tempo para que as outras crianças se afastem e depois correr atrás delas até pegar uma a uma e colocá-las em local determinado até que todos sejam pegos. As crianças dispersas pela quadra, para não serem pegas, deverão ficar em posição de avestruz (mãos entrelaçadas segurando as pernas) antes que o caçador o pegue. Lembrando que existe um limite de tempo para trocar o caçador para que o jogo não fique cansativo. E em um segundo momento essa área será diminuída pela metade.

Tempo de duração: vinte minutos

PLANEJAMENTO: AULA Nº 2

Competências:

- Participação ativa e responsável do estudante em seu processo de aprendizagem.
- A independência, a confiança e a auto-confiança estimuladas em decorrência da avaliação mediadora e justa, realizada em atmosfera de liberdade.

Habilidades:

- O convívio com as regras;
- Atenção; concentração;
- Raciocínio lógico;
- Percepções visuais, auditivas e espaciais;
- A relação interpessoal, social e afetiva.

Jogo: “Números em ordem”

Jogo de raciocínio lógico em equipes. O grupo de alunos é dividido em duas equipes com mesmo número de participantes. Cada aluno recebe uma ficha numerada de zero a nove. Estabelecem-se bases para cada grupo. O professor canta os números (exemplo cinquenta e nove), os alunos de posse dos cartões necessários vão para a base e apresentam seus cartões formando o número pedido (59). Depois o professor canta uma soma e os alunos encontram primeiro o resultado para depois irem mostrar os cartões com o resultado encontrado. E por último, os alunos deverão demonstrar os resultados, de modo criativo, utilizando-se apenas dos membros do grupo.

Tempo de duração: quarenta minutos (vinte minutos para cada etapa)

Jogo: “Pique corrente”

Jogo de movimentação e regras. Escolhe-se uma criança para ser o “pegador” que deverá dar um tempo para que as outras crianças se afastem e depois correr atrás delas até pegar uma a uma. Cada criança pega de mãos dadas com o pegador passa a fazer uma corrente. Os alunos que formam a corrente deverão auxiliar o pegador no trabalho de pegar os outros participantes. As crianças dispersas pela quadra, para não serem pegadas, deverão utilizar-se de estratégias para não serem pegadas pela corrente. Lembrando que após serem pegadas e ficarem na corrente, todos passam a ser pegadores e quem está na corrente não pode soltar as mãos para facilitar a pegar o colega. O jogo termina com todos os participantes na corrente.

Tempo de duração: vinte minutos

PLANEJAMENTO: AULA Nº 3

Competências:

- Participação ativa e responsável do estudante em seu processo de aprendizagem.
- A independência, a confiança e a auto-confiança estimuladas em decorrência da avaliação mediadora e justa, realizada em atmosfera de liberdade.

Habilidades:

- O convívio com as regras;
- Atenção; concentração;
- Raciocínio lógico;
- Percepções visuais, auditivas e espaciais;
- A relação interpessoal, social e afetiva.

Jogo: “Nunca três”

Jogo de raciocínio e movimento. Dividir a turma em duplas, com exceção de dois alunos onde um será o pegador e o outro o fugitivo. As duplas paradas e dispersas pela quadra. Dado o sinal de início, o pegador deve procurar apanhar o fugitivo, que deve fugir e nunca sair da área delimitada. O fugitivo, quando desejar, pode dar a mão a um aluno que forma dupla e o aluno que estiver pego na outra mão deste colega passará a ser o fugitivo. Em um outro momento este colega passa a ser o pegador, e o pegador passa a ser o fugitivo.

Tempo de duração: de trinta a quarenta minutos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES, Rubem. **Conversas sobre educação**. Campinas: Versus, 2003.
- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.
- BERTOLDO, Janice Vidal **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm, 03/2005.
- BLOW, Susan. **Symbolic education: a commentary on Fröbel "s mother play**. Harris, W.T. (ed) New York an London: D. Appleton, 1991".
- BORGES, Célio José. **Educação Física para o pré-escolar**. Rio de Janeiro: Sprint, 1987.
- BRASIL, Lei nº 9394 de 20 de dezembro de 1996. **Fixa as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: educação física/ Secretaria de Educação Fundamental**. – Brasília: MEC/SEF, 1997.
- _____. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: documento introdutório**. Brasília, MEC/SEF, 1998.
- BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2004.
- _____, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- _____, G. **Brinquedos e companhia**. São Paulo: Cortez Editora, 2003.
- CAMPOS, Dinah M. de S. **Psicologia da Aprendizagem**. Petrópolis: Vozes 1983.
- CASCUDO, Luís da Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Melhoramentos, 1979
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- CARVALHO, Nazaré Cristina. **Lúdico: Sujeito proibido de entrar na escola**; in Motrivivência, dezembro 1996.
- Dicionário da Língua Portuguesa - www2.uol.com.br/michaelis
- EMERIQUE, Paulo Sérgio. **Brincaprende: Dicas lúdicas para pais e professores**. Campinas: Papirus, 2003.

FEIJÓ, O. G. - **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**, Rio de Janeiro: Shape Ed., 1992.

FREIRE, João Batista. **Educação de Corpo inteiro**. São Paulo: Scipione, 1989.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, Atlas, 2002.

GONÇALVES, Júlia Eugênia. **Jogos: como e por que utilizá-los na escola**. In.: www.fundacaoaprender.org.br.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LEIF, J. e BRUNELLE, L. **O jogo pelo jogo**. Rio de Janeiro, Zahar, 1978.

LEONTIEV, A. N. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VYGOTSKY, L. S. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. Tradução Maria da Penha Villalobos. São Paulo: Ícone, 1988.

LUDKE, Menga, ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 2004.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e a qualidade em uma instituição infantil**. Licere, Belo Horizonte, 2002.

_____. **O Brinquedo na Educação: Considerações Históricas**. Série Idéias n. 7. São Paulo: FDE, 1995. http://www.crmariocovas.sp.gov.br/pdf/ideias_07_p039-045_c.pdf

LIBÂNEO, José Carlos. **Democratização da escola pública: A pedagogia crítico social dos conteúdos**. 14ª ed. São Paulo: Edições Loyola, 1996.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

MEDNICK, S. A. - **Aprendizagem**, 3º ed. , Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

MICHAELIS – **Moderno dicionário da Língua Portuguesa** - <http://www2.uol.com.br/michaelis> - em 23/09/2005

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo a alegria do aprender nas séries iniciais**. Campinas: Papyrus, 2001.

MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários a educação do futuro**. São Paulo: Cortez; Brasília (DF): UNESCO, 1988

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro. Bertand Brasil, 1998.

_____. **O nascimento da inteligência na criança**. 4. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

_____. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PLATÃO. **Diálogos**. S. Paulo: Hemus, 1981.

REY, Fernando Gonzalez. **Pesquisa qualitativa e subjetividade: os processos de construção da informação**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6ª edição, Série Educação. 1997.

RIZZO PINTO, J. - **Corpo Movimento e Educação - o desafio da criança e adolescente deficientes sociais**, Rio de Janeiro: Sprint, 1997.

RIZZO, G. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

_____. **O Método Natural de Alfabetização**. In: Alfabetização Natural. Rio de Janeiro: Ed. Francisco Alvez, 1988

ROJAS, J. **A representação em símbolo da Interdisciplinaridade num processo grupal**. São Paulo, (1991).(Dissertação de Mestrado – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo).

TEIXEIRA, Fátima Emília da Conceição(org). **Aprendendo a aprender**. Guia de formação para professores das séries iniciais. Vol. 3. Brasília: UniCEUB, 2003.

_____. (org). **Aprendendo a aprender**. Guia de formação para professores das séries iniciais. Vol. 5. Brasília: UniCEUB, 2003.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.