



Faculdade de Ciências de Educação – FACE

Curso Pedagogia – Formação de Professores para as séries iniciais do Ensino Fundamental –  
Projeto Professor Nota 10

Adriana Andrade Barros

Cláudia Gomes dos Santos Silva

Maria Alcina Pimentel da Rocha

Maria de Fátima da Silva Freire

**Monografia II**  
**“LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR”**

Brasília, 2005

Adriana Andrade Barros RA:403002/6

Cláudia Gomes dos Santos Silva RA: 4026175/5

Maria Alcina Pimentel da Rocha RA: 40255

Maria de Fátima da Silva Freire RA:4026425/9

## **Monografia II**

# **“LÚDICO NA APRENDIZAGEM ESCOLAR”**

Projeto do TCC (Trabalho de Conclusão de Curso) apresentado ao curso de Pedagogia – Formação de Professores para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto Professor Nota 10, da Faculdade de Ciências da Educação – FACE – do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, como parte das exigências parcial para aprovação na disciplina Monografia II.

Orientador: Jorge Augusto Borges Serique

Brasília, 2005

## **DEDICATORIA**

**Aos familiares, por terem nos apoiado durante a ausência no seio familiar e compreendido os motivos.**

**A nós que refletimos e dedicamos o tempo precioso na busca de novos conhecimentos, a fim de proporcionar satisfação pessoal e benefício ao próximo.**

## **AGRADECIMENTOS**

**A Deus que tornou possível a concretização de um Ideal, doando-nos, amor e força para chegarmos até aqui, donde partiremos para caminhos diversos, mais nunca a sos.**

**Aos familiares pelo ato de amor, dedicação e compreensão permanente.**

**A nosso orientador que repartiu conosco os seus conhecimentos, colocando em nossas mãos as ferramentas, rumo à satisfação plena de nossos ideais, expressamos os nossos maiores agradecimentos e o nosso profundo respeito, que sempre serão pouco, diante do muito que nos foi oferecido. Por ter nos instruído com sabedoria e paciência durante a elaboração e execução do presente projeto.**

**Aos pais, primeiros mestres na arte de viver, a nossa gratidão pela existência de amor e dignidade que sempre nos proporcionam. E justo, portanto, que participem dessa vitória, pois na verdade ela também é sua.**

**Aos colegas e outros, que encontramos em nosso caminho, que o amor e o carinho nascido entre nós nestes anos de luta, sejam maiores que a distância que possa nos separar.**

## EPÍGRAFE

[...] se aquele que ensina não assume que ele é quem primeiro deve mudar sua visão profissional sobre o que seja globalizar, sua forma de relacionar-se com a informação para transforma-la em saber compartilhado, dificilmente poderá viver o que seja definitivamente uma experiência de conhecimento. (Hernandez e Ventura).

“Feliz o homem que descobre a sabedoria e adquire inteligência! Pois adquiri-la vale mais do que a prata, e seu lucro mais que ouro; e mais preciosa que as perolas, e nem uma de tuas jóias com ela se comparam. Longos dias há em sua destra; em sua riqueza e honra” (BIBLIA apud BARROS, Adriana et al.)

## RESUMO

Abordaremos neste projeto intitulado “Lúdico na aprendizagem” a análise e conclusões, retirados durante uma pesquisa qualitativa, a qual busca-se compreender o processo e a importância da ludicidade, como motivador, em uma 1ª série de uma escola pública do DF. No decorrer de cinco capítulos, dissertaremos sobre o pensamento teórico de alguns autores como Curtis, Gonçalves, Guimarães, Kishimoto e Macedo, Petty e Passos, sobre os fatores aqui abordados. No primeiro capítulo encontra-se uma visão ampla sobre a ludicidade, delimitação desse tema, justificativa do projeto, delimitação da situação-problema e o objetivo geral do trabalho e os específicos das atividades desenvolvidas a qual pretende-se alcançar. No segundo capítulo que se segue disserta-se sobre o local onde ocorrerá a coleta de dados e os objetos de estudo, as atividades facilitadoras dessas análises mediante cronograma. No quarto capítulo uma discussão aprofundada dos dados recolhidos, a qual há uma análise contextualizada com a teoria. Por fim o quinto capítulo onde terá a conclusão das análises dos dados, com respectivos anexos comprobatórios da execução da pesquisa. Ao final da leitura deste, espera-se desfazer o mito de que a ludicidade refere-se apenas ao ato de brincar, mas sim um meio de motivar os alunos à construção da aprendizagem significativa.

“Todo ser humano tem o dom de ser criativo, e a escola deve assumir o papel de despertar a criatividade de seus alunos, possibilitando à criança descobrir, explorar ambientes diversos e desenvolver a fantasia e a imaginação” (CENEDE, 2004).

Palavras-chaves: lúdico(desafios e inteligência emocional), aprendizagem(construção do conhecimento e raciocínio-lógico).

## SUMÁRIO

### RESUMO

Lista de ilustrações

CAPÍTULO I .....	6
INTRODUÇÃO .....	6
Delimitação da situação-problema .....	7
Justificativa .....	7
Delimitação da situação-problema .....	8
Objetivo .....	8
CAPÍTULO II .....	9
REFERENCIAL TEÓRICO .....	9
Aprendizagem.....	11
Ludicidade .....	14
Racínio-lógico .....	16
Abordagem qualitativa .....	17
CAPÍTULO III .....	17
ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS .....	17
Abordagem .....	22
Participantes do estudo .....	22
Coleta de dados .....	22
CAPÍTULO IV .....	24
Discussão dos dados .....	24
CAPÍTULO V .....	30
CONCLUSÕES .....	30
REFERÊNCIAS .....	32
ANEXO I	
Fichas de observação.....	33
ANEXO II	
Planos de aula.....	40
Anexo III	
Lista de lustrações .....	49

## CAPÍTULO I

### INTRODUÇÃO

Existe uma enorme necessidade em despertar nos alunos o desejo pela aprendizagem, mas para que esse desejo seja despertado faz-se necessário à reflexão a cerca de vários fatores, que possam estar desmotivando-os, por parte da instituição chamada escola.

Para que haja um aproveitamento significativo com essas reflexões faz-se necessário criar um ambiente estimulador da criatividade e do raciocínio-lógico. O papel do professor mediante a criação desse ambiente é trazer situações onde os alunos dêem sua contribuição na resolução dos mesmos, demonstrando assim interação e autonomia. Portanto esses necessitam refletir sobre sua prática pedagógica, revendo suas ações e buscando aperfeiçoar ou modificar a forma de transmitir os conteúdos em que possa contribuir no desenvolvimento dos alunos.

O ponto de partida está exatamente em resgatar a ludicidade em nossas crianças, pois assim elas sentirão prazer em aprender, uma vez que com o lúdico a criança se sente desafiada e livre para chegar as conclusões de que necessita, e isso é motivador.

## **Delimitação do tema**

O termo ludicidade abrange todo “fazer” humano, neste trabalho busca-se focar o lúdico na aprendizagem escolar, analisando o processo que leva os educandos a desenvolver o raciocínio-lógico através de comportamentos lúdicos.

Tais comportamentos foram analisados perante atividades envolvendo a socialização e interação dos alunos da 1ª série “H” da Escola Classe 8 de Brazlândia –DF.

A proposta aqui apresentada não invalida o papel que a escola desempenha, mas busca contribuir para uma prática pedagógica mais eficiente que colabore qualitativamente na construção individual do saber.

## **Justificativa**

O surgimento da idéia sobre o lúdico na aprendizagem escolar ocorreu a partir da observação individual de cada docente em sua sala de aula e da necessidade de estimular a aprendizagem de forma em que, conhecimentos prévios sejam agrupados aos formais.

Então formou um grupo onde os participantes despertaram o mesmo interesse em tornar a aprendizagem atrativa e significativa no processo de construção de novos conhecimentos.

Até o presente momento havia uma visão distorcida sobre a ludicidade, comum entre os docentes, na qual utilizava-se de atividades motoras e acreditava que suas aulas eram lúdicas, porém o aluno apenas executava as atividades mecanicamente, sem uma interação atividade e contexto. O docente no papel de mediador do conhecimento deverá assumir uma postura diferenciada, revendo suas concepções de educação.

Neste projeto intitulado “Lúdico na Aprendizagem escolar”, busca-se analisar numa visão qualitativa, atividades lúdicas que possam envolver o raciocínio-lógico. Confrontaremos teorias no intuito de retificá-las ou contradizê-las através da observação de um público alvo.

A turma envolvida encontra-se numa faixa etária em que estão em processo de formação da personalidade e de auto-afirmação, sendo assim, a ludicidade por envolver aspectos importantes para o indivíduo como o movimento, interação e raciocínio-lógico, contribuirá para a formação integral desses cidadãos. Este projeto é importante devido a ser uma ferramenta pedagógica que proporciona a interação docente x discente x contexto social-cultural x aprendizagem, embasada numa troca mútua de experiências, esta por sua vez fator imprescindível na formação crítico social do ser humano. Com atividades voltadas a

socialização, retifica-se a formação ampla tornando os educandos aptos e atuantes na sociedade, além de ajuda-los a superar as dificuldades na aprendizagem.

Visar-se-á analisar a aplicação da ludicidade no âmbito da educação, tornando o seu uso cotidiano e não esporádico e descontextualizado.

### **Delimitação da situação-problema**

O foco do projeto “Lúdico na aprendizagem” será desenvolvido na Escola Classe 08 de Brazlândia, na turma 1ª “H”, do turno vespertino, com 34 alunos, onde possui 16 meninas e 18 meninos, ministrados pela professora Maria de Fátima da Silva Freire.

A princípio observou-se que a turma demonstra baixa auto-estima, dificuldade de socialização e dispersão quanto à construção do saber formal, sendo assim questionamos: Qual a contribuição que as atividades lúdicas trarão a esta turma nos quesitos socialização, baixa auto-estima e aprendizagem?

### **Objetivo**

Identificar o comportamento lúdico referente às questões sociais e do raciocínio lógico, através da observação, visando o aprofundamento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, criando situações suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para desencadear a aprendizagem significativa. Através de atividades interdisciplinares para averiguação de comportamentos e raciocínio lógico com objetivos específicos, que são:

## CAPÍTULO II

### REFENCIAL TEÓRICO

O termo ludicidade vem sendo considerado uma característica do jogo, pela educação, tendo significação apenas em atividades da Educação Física, perdendo dessa forma seu verdadeiro sentido. Visto por esse ângulo o lúdico passa a ser um mero estimulador do aspecto motor do indivíduo. *“A percepção lúdica é apresentada atualmente como uma alternativa viável para a área da Educação Física escolar e se revela contraditória à visão do auto-rendimento”*(MÓDULO 5, 2003, p. 248 ).

Segundo Wallon citado por Negrine (1994), o jogo apresenta-se das seguintes formas durante o desenvolvimento de uma pessoa:

- Os jogos puramente funcionais relacionam-se a uma atividade que busca efeitos;
- Os jogos de ficção consistem em atividades cuja interpretação é mais ampla, mas também mais próxima a certas definições mais diferenciadas;
- Os jogos de aquisição se relacionam com a capacidade de olhar, escutar e realizar esforços para perceber e compreender relatos, canções, imagens e etc;
- Os jogos de fabricação se resumem em agrupar objetos, combina-los, modifica-los, transforma-los e criar outros novos (Módulo 5, 2003, p.266).

Analisando o que disse Wallon sobre os jogos, a ludicidade, aos olhos de muitos educadores, se torna puramente funcional, onde o indivíduo tem a oportunidade apenas de realizar movimentos corporais, definindo assim o termo lúdico apenas como brincar.

O brincar não deve ser deixado de lado, pois é a fase de maior importância na infância de uma pessoa, brincando pode-se desenvolver sentimentos, habilidades, valores e costumes de forma espontânea. Infelizmente o brincar espontâneo, tanto na escola, como fora dela; é considerado um mero passatempo, sem produtividade alguma, uma vez que os resultados não são vistos de imediato.

“Ao brincar a criança não tem perspectivas como aprender algo ou desenvolver-se de alguma forma, pois o brincar para ela tem um objetivo claro que é de se divertir e sentir prazer. Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita a criança aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório” (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005, p.14)

Podemos observar esse descaso com o brincar, principalmente nas cidades, onde os adultos acabam estimulando as crianças a ficarem dentro de casa, quando não estão na escola, ocupando seu tempo em frente a um televisor, vídeo game ou computador.

A tecnologia vem tomando o espaço das brincadeiras livres, ameaçando a interação entre crianças e adultos e entre as próprias crianças. Isso faz com que as mesmas cresçam tornando-se adultos alienados, pois não conseguem interagir com o meio em que estão inseridos e nem socializar com as pessoas a sua volta. “*A socialização, a interação entre as crianças e adultos e entre elas mesmas é tão importante quanto à nutrição e outros cuidados para uma vida sadia*” (CENED, 2005, p.7).

É brincando que a criança realiza sua interação social. Sua vida social fica mais sadia devido à troca de experiência e liberação de energias, onde as mesmas valorizam as regras de convívio e amplia seus conhecimentos e conseqüentemente sua criatividade, tornando-se cidadãos capazes de transformar sua realidade. “*Brincar é a fase mais importante da infância, do desenvolvimento humano; neste período pode ser a auto-ativa representação do interno, a representação de necessidade e impulsos internos*” (FROEBEL apud KISHIMOTO, 2002; p.68).

O lúdico toma dimensões mais amplas, principalmente na educação, pois contribui para a formação de alunos que sejam capazes de buscar conhecimentos e construí-los de forma prazerosa, vivenciando atitudes de vida em grupo, enfim, tornando-se pessoas sem medo de enfrentar as dificuldades que encontrarem pela frente e mais, poderem contribuir para o processo de transformação da sociedade que estão inseridos, tornando a aprendizagem significativa. Segundo Ausubel, “*...aprendizagens significativas caracterizam-se pelo fato de as novas informações apoiarem-se em conceitos relevantes preexistentes na estrutura cognitiva da pessoa*”(CURRÍCULO, 2000, p.11).

É necessário que ao chegar na escola o indivíduo se depare com um ambiente atrativo que relacione os conhecimentos prévios aos novos conhecimentos. No entanto as escolas preocupam-se na sua grande maioria em fazer com que os alunos memorizem os conteúdos considerados pela instituição, como importantes. Os educandos memorizam esquecendo-se de tudo após as avaliações.

Os professores precisam conscientizar-se de seu papel enquanto educadores, buscando ser o elo entre os alunos e a aprendizagem. Os mesmos necessitam confiar nos discentes, pois eles não são “caixas vazias” que necessitam ser preenchidos. Pelo contrário, são pessoas que possuem uma grande bagagem intelectual, que necessitam apenas de aperfeiçoamento. Quando explorado traz resultados surpreendentes.

“Desse modo, é fundamental que o professor, antes de elaborar situações de aprendizagem, investigue qual o domínio que cada criança tem sobre o assunto que vai explorar, em que situações, algumas concepções são ainda instáveis, quais as possibilidades e as dificuldades de cada uma para enfrentar este ou aquele desafio”. (PCN-MATEMÁTICA, vol.3. p.63).

Portanto o papel do professor é de fundamental importância para que realmente ocorra a aprendizagem, uma aprendizagem que ultrapasse os muros da escola e não apenas uma simples memorização.

De modo geral, é preciso recuperar o desejo dos alunos pela escola: lugar de alegria, prazer intelectual e satisfação. O meio mais eficaz para que isso ocorra é através da ludicidade.

As crianças ao chegarem na escola trazem consigo uma inteligência essencialmente prática que desenvolveram em sua vida com a ajuda das necessidades encontradas no dia-a-dia. Essa inteligência permite a elas reconhecer problemas e até mesmo buscar meios para solucioná-los, isso ocorre devido ao raciocínio-lógico que cada um desenvolve durante sua existência.

## **Aprendizagem**

Definição:

A questão norteadora do nosso projeto é a relevância do lúdico na aprendizagem, escola, porém esta aprendizagem aqui citada é a aprendizagem significativa.

Antes de entrarmos na aprendizagem significativa, vamos analisar epistemologicamente a palavra aprendizagem, segundo Macedo, Petty e Passos:

“O que significa a aprendizagem? Propomos igualmente que consideremos as diferentes partes que compõem essa palavra: a + prendis + agem. O sufixo – agem que substantiva o verbo a + prender. Prender é o mesmo que atar, fixar, pregar em seu correspondente etimológico – apreender – significa abarcar com profundidade, compreender, captar. O prefixo a (ad.) indica aproximação, movimento em direção a.” (MACEDO, PETTY e PASSOS, p.10)

Vimos que a aprendizagem é o ato de assimilar conhecimento, porém para a nossa pesquisa o ato de captar conhecimento não é interessante, visto que a visão que temos do aluno é algo abrangente do ser, e assim é em relação à aprendizagem esta é complexa e não pode ser vista parcelada. Então a complexidade da aprendizagem envolve a contextualização,

a interação e os conhecimentos prévios. Assim a aprendizagem significativa, segundo Ausubel é: “...está relacionada ao contexto sócio. Cultural, habilidades e competências necessárias para resolver desafios proposto no seu dia-a-dia.

A visão do docente tradicionalista poda a aprendizagem, por não vê o indivíduo como um ser complexo e com individualidades. A aprendizagem significativa por sua vez deve levar em consideração às dimensões cognitivo-intelectual, afetivo-relacional, personológica, criativa e avaliativa. Na prática pedagógica, deve-se considerar o aluno como um todo e não com aspectos de construção do saber parcelado. Como mostra a citação

“...O processo ensino-aprendizagem, é um processo multidimensional e, mais ainda complexo. Isso quer dizer que as dimensões desse processo não estão simplesmente relacionadas entre si, mas formam novas sínteses, novas formas de organização que representam processo qualitativamente novos, não explicáveis pela soma mecânica das dimensões...” “...As dimensões do processo de ensino aprendizagem são: cognitivo-intelectual, afetivo-relacional, personológica, criativa e avaliativa.”(MODULO, 5 p. 35 2003)

Vamos percorrer nos conceitos das dimensões, de forma sucinta para maior entendimento conceitual.

A dimensão cognitivo-intelectual centra-se na auto-valorização do saber, onde desconsidera os aspectos psicológicos e afetivos e sim a retenção do saber através da repetição, considerando a quantidade, o lado cognitivo.

Já a dimensão afetivo-relacional, deixa de lado o valor excessivo do conhecimento e alia as emoções ao conhecimento, proporcionando uma aprendizagem qualitativa.

A dimensão personológica não descarta o afetivo, porém não o vê como único, alia a auto-estima, a segurança, interesse e motivação, fortalecendo o ser humano no processo do aprender.

A dimensão criativa por sua vez preocupa-se com o desenvolvimento criativo, deixando o aluno expressar o conhecimento de forma artística, prazerosa e significativa.

A dimensão avaliativa se faz necessária no processo contínuo do ensino aprendizagem, desde que não vise a classificação e soma dos conhecimentos.

Características:

Vimos que a aprendizagem significativa é quando o indivíduo age e interage perante novos conhecimentos, formando conceitos próprios e faz uso desses no seu cotidiano.

Há algum tempo os docentes viam a aprendizagem como o ato mecânico de reter conhecimentos, porém analisando a teoria de Ausubel. Apud MARTINEZ muitos desses mestres puderam observar em suas práticas pedagógicas que:

“...a continuidade do processo de ensino e o posicionamento ativo do professor, na identificação do conhecimento prévio, assim como na forma de apresentar os novos conhecimentos de modo que sejam assimilados dentro da estrutura do aluno em relação a matéria.” (MODULO 5. p.27)

Ou seja, uma das características da aprendizagem é a interação conhecimento prévio/novos conhecimentos, onde a aprendizagem ocorre de forma harmoniosa e o professor deixa de ser o monopolizador do saber, moldando as individualidades, numa só forma de aprender, evitando atitudes preconceituosas e/ou discriminatória.

Assim, a análise das possibilidades de aprendizagem de cada aluno deverá está presente na etapa inicial do trabalho pedagógico. Do ponto de vista do professor e da concepção de aprendizagem que ele segue é que destaca características próprias. Antes de entrar no papel do professor, planaremos nos conceitos tradicionalistas, construtivistas e sócio-interacionista.

A visão tradicionalista tem como característica a retenção do saber pelo aluno, como forma de enriquecer sua cultura individual e como forma de ascensão social. A principal característica da concepção construtivista bate de frente com a tradicional, pois ao invés de valorizar o conhecimento memorizado, o aluno passa a ser pesquisador da construção do saber, transformando-o de telespectador a ser ativo e situar-se no mesmo nível que o professor. Já a sócio-interacionista valoriza a adequação do novo conhecimento ao contexto em que o aluno está inserido, estimulando a socialização.

Vejamos o esquema do papel do professor e aluno segundo as concepções:

Concepções	Papel do professor	Papel do aluno
• Tradicionalista	-Enciclopédia;	-Ouvinte;
• Construtivista	-Orientador;	-Ativo;
• Sócio-interacionista	-Emissor e receptor do conhecimento;	-Interage dinamicamente.

Analisando o papel do professor segundo as concepções e contextualizando com os objetivos do projeto, percebe-se que o que mais se adapta as necessidades de uma aprendizagem qualitativa, é um professor que considere as experiências prévias, o raciocínio lógico e a interação de forma contextualizada.

Percebe-se que a aprendizagem significativa tem como referência ao processo de o discente aprender fazendo de forma dinâmica, questionadora, participativa, interativa e crítica assumindo um papel atuante perante sua construção do saber.

## **Ludicidade**

Definição:

A criança é um ser por instinto criativo e inovador, mas que necessita de um espaço que o estimule a exteriorizar essa criatividade. É na escola que a criança passa maior parte de seu desenvolvimento, portanto devido a esta convivência diária, o estabelecimento de ensino deve buscar meios de proporcionar um ambiente rico em estímulos culturais. Podemos visualizar esta necessidade em sala de aula, quando o docente procura diversificar sua prática pedagógica o envolvimento aprendizagem/contexto torna a construção do saber significativo, levando os discente a uma maior interação. Podemos retificar esta análise de nossa experiência com a citação: *“O espaço lúdico vai permitir ao individuo criar e entreter uma relação aberta e positiva com a cultura: Se brincar é essencial é porque é brincando que o paciente se mostra criativo” (VINNICOTT apud KISHIMOTO).*

Na visão de vários teóricos analisados até o presente momento, o lúdico está vinculado diretamente a jogos, tomando determinado conceito e colocando problemas desafios em que o aluno tenha a oportunidade de ampliar seu interesse, sua concentração desenvolver sua autonomia, interação social construção de valores morais e a capacidade de enfrentar situações cotidianas.

Porém teatro também é lúdico, pois a forma artística expressa sentimento, ocorre a expressão corporal, organizando pensamento, formando conceitos e não seguindo conceitos pré-estabelecidos pela sociedade, trabalhando a criatividade.

Vendo assim destacamos a forma de trabalho na análise de jogos e teatros, pois o aluno vivenciará o lúdico.

“O lúdico e a ludicidade só serão compreendidos em seu acontecer. O lúdico se parece a uma sinfonia: ela tem que ser exercitada para ser vivida. Não é uma idéia intelectualizada que nos dá a compreensão da sinfonia. Ela não foi criada para se tornar conceito, mas para ser vivenciada mediante sua execução.” (Módulo 5, 2003)

### Características

O educador precisa inserir o brincar na sua prática pedagógica, buscando ter objetivos e consciência de sua importância para o desenvolvimento da aprendizagem.

É através do brincar que a criança iniciará sua interação social e desenvolverá seu lado emocional e afetivo, bem como algumas áreas do domínio cognitivo.

“O brincar não é simplesmente um passatempo está relacionado a um aprendizado fundamental em que a criança desenvolve o conhecimento do mundo. Ao brincar ela interage com o outro, explora suas emoções, organiza seu pensamento, desenvolve um canal de comunicação, entende o mundo a sua volta e manipula a realidade, além de fazer o que mais gosta na vida: brincar!!!. As brincadeiras e os jogos possibilitam o desenvolvimento de muitas habilidades, como: atenção, observação, raciocínio e habilidades interpessoais e motoras, além de despertar a cooperação, a socialização e a auto-estima. A criança é livre para correr, expandir-se, sugerir, modificar, construir, reconstruir e brincar. Um educador que tenha novas formas de ver a criança que aprende, ou seja, uma criança ativa, terá grande oportunidade de desenvolver atividades criativas e despertar o lúdico na educação. Através do jogo a criança: libera e canaliza suas energias, pode transformar uma realidade e da vazão à fantasia”(CENED, 2004, p. 67).

O jogar, o brincar, o fantasiar são meios naturais pelos quais a criança aprende e entra em contato com o meio em que está inserido. A imaginação criadora é a principal atividade da infância, sendo assim a aprendizagem torna-se significativa a partir do momento em que a criança relaciona a teoria com fatores imaginários tentando substituir o concreto atribuindo-lhe novas características para a resolução dos problemas.

## Raciocínio-lógico

### Definição:

Trabalhos recentes tem se debruçado em dicionários, enciclopédias e obras especializadas procurando definições, mas o percussor sobre o assunto é Jean Piaget, no qual, define: “...a criança adquire valores morais não por internalizá-los ou absorve-los de fora, mas por construí-los internamente, através da interação com meio ambiente”(BORDEAUX, p.4).

Com um ambiente rico em estímulos, a possibilidade de construção de novos conhecimentos é maior. Desta forma o aluno ao invés de memorizar conceitos, reformula-os tornando-os significativos, por meio da troca de experiências com o outro no seu dia-a-dia. Com a troca mútua de conhecimentos os alunos tornam-se aptos a refletir e exercer sua autonomia, formando seus próprios conceitos morais, reconhecendo seus direitos e deveres frente à sociedade.

### Características:

O raciocínio-lógico pode ser complexo, se o professor não souber que o simples fato da criança tentar executar uma tarefa é uma maneira de expressar seu raciocínio. Cabe ao docente potencializar esse raciocínio e selecionar conteúdos que favoreça, proporcionando uma integração deste, nos conteúdos que são obrigatórios.

“, desenvolver uma ampla capacidade...” “Embora nestes parâmetros a lógica não se constitui como bloco de conteúdos a serem abordados de forma sistemática no ensino fundamental, alguns de seus princípios podem ser tratados de forma integrada aos demais conteúdos, desde as séries iniciais.” (PCN-MATEMÁTICA, vol. 3. p.37 e 53)

Podemos observar o raciocínio-lógico, a interação durante a resolução de situações-problema, esta por sua vez deve ser estimuladora e de acordo com o contexto em que os alunos estão inseridos. A situação-problema em si estimula a criatividade, a investigação, à curiosidade por ser algo desafiador e que necessita de um resultado.

“Contexto de projetos ou jogos são prenes de situações-problema; as quais consistem em colocar um obstáculo ou enfrentar um obstáculo (como no contexto de jogos ou projetos) cuja superação exige do sujeito alguma aprendizagem ou esforço.” (MACEDO, PETTY e PASSOS, p.18)

## CAPÍTULO III

### ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

A abordagem geral será embasada na pesquisa qualitativa, analisando os aspectos cognitivos, afetivos e motores do educando; pois esta se preocupa com a compreensão e o raciocínio lógico, pontos principais de análise do nosso projeto “Lúdico na aprendizagem escolar”. Mas antes de analisar as orientações metodológicas planaremos sobre a abordagem qualitativa.

#### **Abordagem qualitativa**

Definição:

A abordagem qualitativa está relacionada ao raciocínio do indivíduo, ajudando-o a progredir estimulando a sua imaginação criadora. Aborda a valorização das idéias dos mesmos destacando pontos positivos e não desestimulando com aprovação e desaprovação.

O professor deve promover em suas atividades, a valorização de algumas qualidades criativas, dentre elas as que auxiliam no processo de aprendizagem que são: a originalidade, a inventividade, curiosidade e pesquisa, auto direção e percepção sensorial.

O professor atento a essas características, estará direcionando seu trabalho para uma visão qualitativa. Quando o aluno está envolvido em uma atividade que exija dele uma resolução de alguma situação-problema, havendo a intervenção adequada do docente, questionando-o sobre a resposta, seja ela correta ou não, ocorre uma aprendizagem de qualidade. Como observou-se na atividade número 2 intitulada “Dez não pode”, onde cada aluno manifestou sua criatividade de diferentes maneiras, e ao mesmo tempo compartilhou com os demais colegas da sala de aula, sua linha de raciocínio, ampliando assim a troca de experiências.

“...visando a transformação social, a função do professor não se acaba no desenvolvimento da consciência crítica no âmbito escolar. Ele busca a perspectiva de formar indivíduos ativos e engajados que entendam que, para transformar a sociedade, é preciso o equilíbrio entre seu caráter individual e as demandas do meio social.”(MÓDULO 1, p.138).

Características

Para que haja a abordagem qualitativa é necessário que a instituição escolar propicie atividades que levem ao desenvolvimento cognitivo, afetivo, motor e social segundo algumas características:

- Reconhecimento da importância da aprendizagem significativa para qual, junto aos conhecimentos prévios, o aluno deve produzir um sentido em relação com o que aprende (deve ser capaz de se emocionar e se sentir envolvido no que aprende);
- O espaço da sala de aula é um cenário interativo que privilegia o envolvimento do aluno, que deve participar do que aprende por meio de suas experiências e hipóteses sobre o conteúdo;
- Privilegia-se o trabalho coletivo em sala de aula (não se contrapõe a construção individual à interação social); (MÓDULO 5, 2003, p.30).

Uma escola que assuma seu papel como um ambiente estimulador do crescimento individual do cidadão, enriquece sua forma pedagógica de ensino, dando importância a aprendizagem. Num espaço criativo, a criança amplia seus conhecimentos sendo estes valorizados de forma contextualizada; pois o mesmo agirá com autonomia na construção dos novos conhecimentos, bem como compreenderá que os mesmos são reformulados através das interações, sejam elas dentro do espaço escolar ou no seu meio social.

Observou-se a interação, cooperação, troca de experiência e levantamento de hipóteses na execução da atividade número 3 intitulada “Uma joaninha diferente”; no qual o comportamento lúdico analisado foi estimulado através de teatro, onde promoveu-se um ambiente favorecedor à produção de novos conhecimentos através do diálogo entre os alunos.

Os sujeitos da pesquisa serão as professoras cursistas do curso “Professor Nota10”: Adriana, Cláudia, Maria Alcina, Marta e Maria de Fátima (docente regente da turma observada), e a turma 1<sup>a</sup> “H”, inicialmente composta por 34 alunos, sendo que 16 meninas e 18 meninos, entre sete e nove anos de idade. Desses alunos, alguns são reincidentes da 1<sup>a</sup> série, três vieram do lar e os demais freqüentaram a pré-escola, dois alunos residem no entorno e os outros são moradores da própria comunidade escolar.

A maioria dos alunos mora com algum parente (pai e/ou mãe/tio e avós), possuem 2 (dois) ou 3 (três) irmãos, apenas uma aluna tem dez irmãos. Os educandos em sua maioria freqüentam alguma religião, porém não saem muito para atividades de lazer.

Observou-se que alguns demonstraram dificuldades em socializar-se amigavelmente com colegas, desrespeitando regras e normas; dificuldades em organização espacial e higiene principalmente do material escolar. De acordo com os níveis da psicogênese da alfabetização, 14 alunos encontram-se no nível pré-silábico, 14 no nível silábico e 6(seis) no nível alfabético.

As atividades foram elaboradas com o intuito de trabalhar as dificuldades previamente constatadas através de observações anteriores da docente regente. Formulou situações-problema em que no decorrer de suas execuções fossem trabalhados os seguintes aspectos: socialização, condutas, orientação espacial e higiene.

A coleta dos dados ocorrerá no mês de setembro, duas vezes por semana. As atividades que serão aplicadas estão descritas na página posterior.

1) Dinâmica: “Cachorro e osso”.

Através de caixa surpresa contendo um osso, a professora instigará mediante questionamentos para adivinhação do conteúdo. Após a descoberta, será iniciada a dinâmica: “cachorro e osso”; onde os alunos sentar-se-ão de forma em que todos visualizem o colega ao lado e então será escolhido um aluno para representar o papel do cachorro e os demais serão os gatunos.

Ao findar, serão trabalhadas produções de textos perante gravuras. Em seguida elaborar-se-á duas situações-problema com os alunos, que serão resolvidas com auxílio do avental.

2) Jogo: “Dez não pode!”.

A turma deverá ser dividida em grupos de acordo com a quantidade de material dourado existente na sala de aula. Cada grupo receberá uma caixa de material dourado e dois ou mais dados. Um dos alunos do grupo será responsável pelo material. O jogo começa quando um dos alunos joga os dados e somam ou subtraem as quantidades de acordo com as instruções da docente regente. Após achar o resultado a criança pede ao caixa a quantidade encontrada. Todos os alunos, exceto o caixa, jogam e fazem o mesmo procedimento. Quando o resultado der o quantitativo 10, a criança deve trocar as unidades pela dezena, quando chegar a dez dezenas deve trocar por uma centena.

O tempo do jogo deverá ser estipulado e no tempo determinado a docente registrará as quantidades obtidas, explorando a composição e decomposição dos números e as situações surgidas no momento.

3) Jogo: “Pega varetas”

Os alunos serão divididos em grupos de 4 componentes, cada grupo receberá um jogo de varetas onde cada palito dependendo da cor tem determinado valor. A cada vareta retirada o participante anotar a sua pontuação em ficha individual. Caso o jogador de posse da vez, ao

tentar retirar sua vareta alvo, mexer nas varetas restantes perderá a vez de jogar, sendo substituído por outra criança que estará aguardando. Finalizará o jogo realizando a soma dos pontos. Então a situação-problema será explorada pela docente.

Obs: O jogo não terá caráter competitivo e sim análise do raciocínio lógico e socialização.

#### 4) História seqüenciada: “História de amor”

A história aqui proposta não possui texto, então automaticamente estimula a criatividade e o raciocínio lógico da criança, ao recriar a história em forma de texto. A atividade ocorrerá da seguinte forma, a princípio os alunos formarão um quebra-cabeça em grupo com a figura da primeira parte da história. Serão fixadas no quadro as gravuras uma a uma e concomitantemente irá explorá-las oralmente, instigando situações-problema. A turma após a interpretação oral será dividida em grupos, onde terão como materiais: cartolina, tesouras, cola e lápis de cor. A recontarão de forma ilustrativa e escrita, elaborando cartazes, que após sua confecção serão analisadas pela turma havendo uma comparação com a história original contada pela docente regente anteriormente a exposição dos cartazes. A observação será feita em torno das atitudes perceptivas, raciocínio lógico e socialização.

#### 5) História com fantoches: “Uma Joanhinha diferente”

Será iniciada a princípio com a interpretação teatral feita pelas professoras pesquisadoras, onde contarão e explorarão a história. Em seguida, formará grupos de quatro alunos, onde recortarão, pintarão, colarão e recontarão a história através da forma artística e linguagem escrita. Ao término será explorada a moral da história que cada grupo elaborou na recontagem da mesma. Serão observadas a construção da aprendizagem e a interação entre os alunos.

Com as atividades propostas mencionadas acima, espera-se observar as estratégias utilizadas pelos educandos, quanto à resolução das situações-problema, envolvendo as dificuldades constatadas na delimitação do problema deste projeto que são: socialização, baixa auto-estima e aprendizagem formais. Onde retificamos com a citação:

“Se durante nosso desenvolvimento cronológico tivermos a oportunidade de sozinhos ou em companhia de outras pessoas, exercitar nossa capacidade de expressão, seja vocal, gestual ou outra qualquer, certamente poderemos nos considerar aptos a disputar **‘um lugar ao sol’**, de igual para igual em uma sociedade competitiva. Esta sociedade cobra de seus membros constituintes, iniciativa, perseverança, atitudes firmes, equilíbrio emocional, entre outros atributos” (GUIMARÃES, 2002, p.130).

As aulas serão ministradas para o recolhimento de dados em 8 dias no mês de setembro, com a carga horária de 5 horas/dia, nos quais durante as atividades, os professores observadores tomarão nota das atitudes lógicas e posteriormente analisarão os acontecimentos segundo o quadro abaixo:

### Cronograma das aulas

<b>Dia/ Data</b>	<b>Atividade</b>	<b>Objetivo geral de cada atividade</b>	<b>Carga horária por aula</b>
1º dia: 02/09/2005	Piloto: Dinâmica “Cachorro e osso”	Averiguar se os objetivos traçados nas demais atividades serão adequados a análise dos dados.	5 horas
2º dia: 14/09/2005	Jogo: “Dez não pode!”.	Estimular o raciocínio lógico, através da manipulação do concreto (Material Dourado).	5 horas
7º dia: 21/09/2005	História: “Uma joaninha diferente”	Através da dramatização apreciada, estimular o instinto criador, a fantasia, a socialização e percepção visual.	5 horas
3º dia: 28/09/2005	Jogo: “Pega varetas”	Estimular o raciocínio lógico, percepção visual, através da resolução de situações-problema.	5 horas
5º dia: 05/10/2005	História: “Amor perfeito”.	Estimular o instinto criador, a socialização e a percepção visual através da recontagem da história.	5 horas

Observação: Todas as atividades que serão aplicadas buscam responder ao questionamento principal da pesquisa: “Qual a contribuição que as atividades lúdicas trarão a esta turma nos quesitos socialização, baixa auto-estima e aprendizagem?”. Assim ratificando ou contrariando teorias citadas no desenrolar do projeto “Lúdico na aprendizagem escolar”.

## **Abordagem**

Neste projeto “Lúdico na aprendizagem escolar” usaremos um objeto de análise que é a pesquisa.

Há a necessidade de ratificar o porque da escolha desses tipos de pesquisa. A principio devemos ressaltar que através de estudo sobre os tipos existentes, chegou-se a seguinte conclusão:

Usaremos a pesquisa qualitativa, devido a ser um método em que observa e valoriza os meios pelo qual o indivíduo observado chega aos resultados e se a aprendizagem foi significativa, auxiliando a natureza dos dados de uma observação do raciocínio lógico.

## **Participantes do estudo**

Professoras cursista do curso de Pedagogia “Professor nota 10”: Adriana A. Barros, Cláudia Gomes dos Santos, M<sup>a</sup> Alcina Pimentel da Rocha, M<sup>a</sup> de Fátima da Silva Freire (regente da turma observada).

Alunos do Ensino Fundamental da Escola Classe 08 de Brazlândia: 1<sup>a</sup> série, turma “H” do turno vespertino.

## **Coleta de dados**

Os dados serão coletados na turma 1<sup>a</sup> “H”, vespertino, da Escola Classe 08 de Brazlândia, situado na Área especial 01, PIQ 04. Serão ministradas e observadas atividades lúdicas (jogos e teatros), no mês de setembro, duas vezes por semana.

Pretende-se utilizar fichas de observação, onde serão observados comportamentos e raciocínio lógico perante as atividades aplicadas pelo professor regente e preenchida por um professor observador.

As atividades serão elaboradas segundo os seguintes procedimentos:

- Planejamento de aula, onde participarão todas as professoras integrantes do estudo;

- Análise dos recursos adequados a faixa etária;
- Elaboração de recursos pedagógicos necessários à execução;
- Aplicação e observação.

Durante as aulas, serão desenvolvidas atividades onde os alunos:

- Elaborarão atividades artísticas (confecção de fantoches, encenações e etc);
- Executarão atividades motoras (jogos e brincadeiras);
- Resolverão situações-problema.

## CAPÍTULO IV

### DISCUSSÃO DOS DADOS

Na atividade, nº1: “cachorro e osso a principio teve uma dinâmica em que envolvia a descoberta de um objeto contido em uma caixa, no qual o objeto era um osso. Os alunos manusearam a caixa, após direcionamento da professora, como mostra a figura nº1 em anexo, porém para que a criança desenvolva sua capacidade de compreensão, se faz necessário que apresente autonomia mediante a atividade proposta, na busca de solução. De acordo com Kammi: “...a essência da autonomia é que as crianças tornem-se aptas a tomar decisões por si mesma” (KAMMI apud BORDEAUX).

Em sala de aula, o aluno perante situações-problema deve ele próprio ditar as regras para chegar a uma solução. Quando o docente induz esse raciocínio, automaticamente está dando a resposta, visando uma análise do raciocínio-lógico isto não é interessante. De acordo com Piaget: “...a criança adquire valores morais não por internalizá-los ou absorvê-los de fora, mas por construí-los internamente, através da interação com o meio...” (KAMMI apud BORDEAUX).

Num certo momento da atividade a criança ao perceber que o objeto tinha cheiro e este não era agradável, automaticamente o relacionou com um animal do seu conhecimento, no caso um gambá. Neste instante observou-se um questionamento em que o mesmo valeu-se de um conhecimento preexistente. Como cita Ausubel:

“A aprendizagem significativa, vai se organizar na estrutura cognitiva do aluno. A estrutura cognitiva é definida pelo conteúdo da informação que o indivíduo tem sobre uma determinada área e pela organização dessa informação. Toda nova informação deve ser organizada dentro dessa estrutura para que a nova aprendizagem seja significativa” (MÓDULO 5, p. 26).

Quando a brincadeira estava iniciada, uma aluna a qual encontrava-se no papel do cachorro e utilizou movimentos em que favorecia a percepção por meio dos sentidos como a audição, o tato, como a figura nº2 em anexo. Assim segundo Rousseau:

“...a criança vê, pensa e sente por si só e terá maior capacidade de aprender quando exercitar os sentidos, que são instrumentos da inteligência, e para isso é necessário que o corpo esteja em boas condições físicas” (CENED, p. 12).

Outra figura que merece destaque é a de nº 3, onde se refere a que caracteriza ação do menino jogando o osso para o cachorro. O grupo não atentou que a frase estava pontuada, realizando assim a reestruturação da mesma, ao final surgiu a seguinte frase: “Para o cachorro

o menino jogou o osso”. A situação proporcionou questionamento por parte da docente, como forma de conhecer a construção do conceito, pois o mais importante não é como o aluno chegou a resposta certa, mas qual o fato o levou a conclusão.

“O fato do aluno, ser estimulado a questionar sua própria resposta, a questionar o problema, a transformar um dado do problema numa fonte de novos problemas, evidencia uma concepção de ensino e aprendizagem não pela mera reprodução de conhecimentos, mas pela via da ação refletida que constrói conhecimentos” (PCN-MATEMÁTICA, vol.3, p.45)

Ao explorar as figuras com ações do cachorro, como mostra a figura nº 3 em anexo, uma causou polêmica a que insinuava que o cachorro estava dormindo. Neste momento houve vários posicionamentos com as seguintes hipóteses: “O cachorro está pensando”, “O cachorro está sonhando”. Viu-se que os alunos relacionaram situações de seu cotidiano, atribuindo o fato de o cachorro está com os olhos fechados.

Analisando as hipóteses levantadas pode-se atribuir aos pensamentos de Bordeaux:

“É relevante que o professor valorize a iniciativa e a criatividade dos alunos, considerando as múltiplas soluções e incentivando-os a desenvolverem seus próprios processos de resolução, para que se tornem indivíduos confiantes na sua capacidade e com autonomia de pensamento e decisão” (Bordeaux, p.10).

Os alunos mostraram-se responsáveis e espontâneos no desenvolvimento e execução das tarefas, havendo interesse mútuo, não prevalecendo a liderança autoritária, mas sim a democrática, como mostra as figuras nº 5 e 6 em anexo.

“Mais importante que encontrar a resposta certa é o aluno elaborar um ou diversos procedimentos de resolução, criando estratégias próprias, fazendo simulações, tentativas, testando hipóteses, comparando seus resultados com os de seus colegas e validando seus procedimentos” (Bordeaux, p.13).

A partir dos personagens explorados, cachorro e osso, os alunos elaboraram duas situações-problema em que envolveu operações de adição e subtração. Com o auxílio do avental as situações foram concretizadas e solucionadas mediante construção do raciocínio-lógico dos mesmos, como mostra as figuras nº 7 e 8 em anexo.

Após a exploração os alunos resolveram em grupo as situações-problema elaboradas, como mostra a figura nº9 em anexo.

“A idéia de um ser humano relativamente fácil de moldar e dirigir; a partir do exterior; foi progressivamente substituída pela idéia de um ser humano que seleciona, assimila,

processa, interpreta e confere significações aos estímulos e configurações de estímulos” (COOL apud BORDEAUX, p.26).

Na atividade nº2: “Dez não pode” os alunos começaram a formar os grupos, uma vez que a professora orientou que deveriam formar cinco grupos com a mesma quantidade de componentes. Neste momento a docente observou que em um dos grupos continha 8 alunos, diferenciando-se dos demais.

Isso aconteceu pelo fato de que alguns alunos terem uma afinidade maior, optando por se reunirem no mesmo grupo. “*As relações humanas estão associadas com a produção de emoções porque é nelas que as necessidades dos participantes são negociadas*” (MÓDULO 5, 2003, p.40).

Como já existe uma relação mais aproximada entre estes alunos eles imaginam que o jogo se tornará mais emocionante e divertido. Em seguida a professora entregou a cada grupo uma caixa contendo material dourado, neste momento as crianças, dirigiram-se até a caixa para manipular o concreto, como mostra a figura nº10 em anexo.

A professora então sugeriu que determinassem um tempo para que pudessem manuseá-lo e neste momento observou-se que as crianças discutiram sobre o tempo, em alguns grupos um componente ditava seu desejo.

Percebeu-se que as crianças estão na fase de se relacionar essencialmente com a realidade concreta.

“Para Piaget, a partir da livre manipulação de materiais variados a criança passa a reconstruir objetos, reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação consiste numa síntese progressiva de assimilação com a acomodação” (CENED, 2005, p.12).

Após a manipulação, cada grupo escolheu o caixa responsável pelo material, alguns através do sorteio, outros através dos números pares e ímpares. Enfim cada grupo criou a maneira mais adequada.

Neste instante foi oferecida aos discentes a oportunidade de descobrir uma solução para escolher uma criança entre seis, observou-se mais uma vez o raciocínio-lógico dos alunos, quando se organizaram.

Durante o jogo as crianças pensaram, descobriram, recriaram, refletiram, analisaram, compararam, juntaram e separaram, como mostra as figuras nº11 e 12 em anexo. Isto quer dizer que fizeram uso de algumas ações do pensamento que auxiliam no processo de aprendizagem, não só da matemática, como se pensa, mas também na leitura, escrita e até mesmo na formulação de conceitos relativos a ciências, história e geografia.

O envolvimento dos alunos foi tanto que, após um tempo pré-determinado foi sugerido que elaborassem algumas situações-problema então vimos que a atividade motivou os alunos a ponto de continuarem jogando. “*A criança sente prazer em participar de uma aula envolvente, prazerosa e desafiadora*” (CENED, 2005, p. 22).

Na atividade Nº 3, “Uma joaninha diferente”, deu início com a apresentação aos alunos dos fantoches relacionados à história, como mostra a figura nº13 em anexo. Neste momento as crianças demonstraram grande curiosidade dando palpites do que era: “Ah! Já sei é um elefante.”, mesmo antes de qualquer questionamento da docente.

Esta reação dos educandos aconteceu de imediato devido ao ambiente motivador que foi criado, com fantoches e teatrinho. “*É preciso fazer da escola um ambiente de exploração, de criação, de compromisso, de liberdade, onde o aluno seja livre para imaginar...*” (CENED, 2005, p. 39).

Quando foi pedido que os educandos nomeassem os personagens, houve grande alvoroço, pois todos queriam participar dizendo o nome preferido. Mais uma vez se confirma a teoria citada de que quando o ambiente é desafiador e interessante a participação dos educandos é total.

Após a sugestão dos nomes, foi proposto que em dupla, produzissem um texto criativo, com os personagens apresentados. Em seguida a organização por afinidade deu-se início como pode ser visto na figura nº 14 em anexo.

Pode-se perceber que as duplas trabalharam de forma diferenciada, algumas optaram por trabalhar em conjunto, dividindo as tarefas, outras produziram o texto em conjunto e após preocuparam-se com as figuras.

A partir dessa observação pode-se perceber que existem inteligências múltiplas e todas as inteligências devem ser consideradas e respeitadas pela escola.

“É importante que a instituição escolar, esteja com a educação voltada para o aspecto qualitativo como proposta de ensino-aprendizagem, objetivando a formação do cidadão crítico, criativo e transformador e que tenha um olhar para as inteligências múltiplas” (CENED, 2005, p.32).

Em seguida, apresentou-se o teatro de fantoches como mostra as figuras nº 15 em anexo, onde apreciaram a história original e relacionasse posteriormente com as produzidas por eles. Como mostra a figura 16 em anexo durante a apresentação houve uma grande compenetração, surgindo em alguns momentos risadas e comentários sobre a situação da joaninha que se sentia discriminada. Nesse momento percebeu-se o envolvimento das crianças com o problema da personagem principal.

“O que se propõe para uma sociedade que precisa de homens críticos é, no mínimo, que haja uma escola capaz de conduzir as experiências de vida, as alegrias, as desgraças para dentro da sala de aula para ali serem repensadas” (PILETTI, 1987, p.214).

Posteriormente algumas crianças leram suas histórias para as demais, como pode se observar na figura nº 17 em anexo.

A atividade Nº 4 “Pega Vareta”, propôs um estímulo maior ao raciocínio-lógico, onde a princípio estipulou-se que formassem 6 grupos contendo o mesmo número de alunos, durante a execução observou-se que estavam agrupando-se considerando o fator afetividade, onde havia conjuntos com um quantitativo bem maior em um grupo. Precisou da intervenção da docente quanto ao questionamento da formação do mesmo.

Após questionamentos e possível solução, e de averiguarem a importância de valorizar o colega, houve a entrega do jogo de pega varetas, sem a explicação três grupos já iniciaram o jogo demonstrando conhecimento das regras e não se atentaram as explicações que estavam sendo discutidas sobre o mesmo, como mostra a figura nº18 em anexo.

“O trabalho com jogos oferece um rico arsenal de possibilidades, contribuindo para a construção de relações sociais cuja direção é aprender a considerar limites e agir de forma respeitosa com as pessoas” (MACEDO, PETTY E PASSOS, 2005, p.26).

Durante a execução do jogo, como mostra a figura. Nº 19 em anexo, observa-se que a tomada de decisões e construção das habilidades e competências necessárias para a compreensão das regras, estiveram presentes em cada parte do jogo. Ao capturar uma varinha, o aluno necessita ter uma visão antecipada de como proceder e prever qual a melhor estratégia a ser usada para alcançar seu objetivo de maneira satisfatória. Neste momento o aluno faz uso da organização das idéias, no instante em que ele considera as regras como fator primordial para a execução de qualquer atividade e sua finalização, a qual pode favorecer-lo.

Os alunos estipularam qual seria o componente do grupo a dar início a jogada, assim observa-se que os alunos através do ambiente lúdico favorável sentiram a vontade a ponto de usarem a criatividade para estabelecer regras próprias, como mostra a figura nº 20 em anexo. Porém não se pode abandonar por completo a presença de direcionamento por parte do professor, pois segundo Macedo, Petty e Passos: “*É fundamental um trabalho de intervenção por parte do profissional que acompanha as partidas, propõe desafios, pede análise, enfim, instiga à reflexão...*” (p.25).

O jogo sem objetivos propostos se tornam apenas objetos de satisfação pessoal e descontração. A partir do momento em que este é direcionado a parte pedagógica e com objetivos pré-estabelecidos, mediante a intervenção do docente, tornar-se algo que auxilia a construção do saber.

Na atividade Nº 5, “História de amor”, objetivou-se favorecer aos alunos um ambiente onde os mesmos pudessem usar a sua criatividade, seu raciocínio-lógico diante de situações-problema apresentadas. A partir dos recursos e do ambiente eles puderam se organizar em grupos como pode ser observado na figura nº 21 em anexo. O agrupamento não só nesta atividade como nas demais, proporcionou a turma maior interação, quesito em que estavam em questão, assim ampliando a socialização entre os grupos formados. “*O fazer em grupo é o que importa na educação que liberta, seja uma pequena atividade de pintura, seja uma mobilização comunitária. É assim que aprendemos a trabalhar em conjunto*” (Santos, 1985, p.24).

Após a formação dos grupos, foi entregue um quebra-cabeça sobre a história de amor, como mostra a figura nº 22. Com a visualização das figuras seqüenciadas, os educandos criaram suas próprias histórias. “*A criatividade pode manifestar-se em todos os campos e todas as pessoas podem ser criativas*”.(PILETTI, 1987, p.107).

Em seguida, fixou os cartazes no quadro em seqüência e através delas os discentes foram expondo suas idéias oralmente como pode ser visto na figura nº 23, em anexo. Depois realizaram a produção de texto individual. “*É importante que pais e professores, tomem cuidado para não entravar o desenvolvimento criativo da criança, ridicularizando-as e proibindo-as de manifestarem-se livremente*” (CENED, 2005, p.18).

A atividade favoreceu a interação entre os envolvidos, como pode ser observados na figura nº 22 em anexo, no tocante ao auxílio entre os alunos. No decorrer da aula pode-se observar que quando damos a oportunidade para que os alunos criem, eles ampliam seus conhecimentos perante a troca de experiências, adquirem autonomia para atuar de forma coerente chegando a uma aprendizagem significativa.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSÕES

Perante análise dos dados coletados, verificou-se a veracidade do conceito de ludicidade, defendida pelos autores citado no trabalho. Como pode ser averiguado na citação:

“O lúdico e a ludicidade só serão compreendidos em seu acontecer. O lúdico se parece a uma sinfonia: ela tem que ser exercitada para ser vivida. Não é uma idéia intelectualizada que nós dá a compreensão da sinfonia. Ela não foi criada para se tornar conceito, mais para ser vivenciada mediante a sua execução”. (MODULO 5, 2003)

diante das atividades praticas observou-se a importância da interação e do raciocínio lógico em meio a um ambiente lúdico que proporcionou a turma atendida momento de desafios durante a construção do conhecimento, favorecendo à aprendizagem significativa. Mas para que a aprendizagem torne-se significativa e necessário que os educadores reflitam sobre o seu verdadeiro papel, que é de estimular seu alunos de forma criativa, porém deve-se deixar de lado o mito de que o lúdico é o mero passa tempo, sem objetivos; devendo-se empregar o seu devido valor.

No decorrer das atividades executada percebeu-se claramente a ludicidade e um “estado e espírito”, podendo ser comparado ao amor, pois é algo abstrato, o qual é sentido de maneira individualizada.

Foi constatado este fato no delinear da atividade nº 3 “uma joaninha diferente”, na qual alguns alunos sentiram-se interagidos com a situação proposta, porém outros simplesmente realizaram atividades mecanicamente, não demonstrado entusiasmo.

Dentre as atividades executadas a que mais gerou um ambiente facilitador de uma aprendizagem significativa foi a de nº 5 intitulada “historia de amor”, na qual os alunos relacionaram a situação de maneira proximal à realidade da sociedade em que estão inseridos. Compete a instituição escolar valorizar e contextualizar a realidade dos educandos na construção de novos conceitos.

As contribuições constatadas durante o projeto para desenvolvimento social, pessoal e cognitivos na turma envolvidas foram inúmeras. Analisou-se que o déficit de socialização apresentado inicialmente foi sanado satisfatoriamente. No tocante as limitações referentes ao respeito dos direitos e deveres, tanto individual quanto coletivo, houve superação.

As atividades que foram executadas visando a valorização das produções individuais e ou / grupais contribuíram para o aumento significativo da auto – estima, uma vez que os envolvidos apresentaram timidez exclusão, foram inseridos de maneira espontânea no grupo escolar. Nota-se que o objetivo proposto foi alcançado considerando que as atividades lúdicas

levam o educando a despertar sua autonomia agindo ativamente e respeitando as ações do outro.

Como objetivo de se trabalhar a ludicidade em sala de aula é proporcionar a construção de uma aprendizagem significativa de maneira em que os educandos interajam de forma contextualizada sugerem-se que atividades teatrais e que envolvam expressão corporal sejam mais valorizadas, pois as mesmas contribuem significativamente na formação do indivíduo, bem como na construção do saber.

## REFERÊNCIAS

BORDEAUX, Ana Lúcia et al. **Matemática na vida e na escola**. Rio de Janeiro: Brasil, 2001.

CENED. Centro de Educação a distância. **Novas perspectivas na educação infantil**. Paranoá, DF, 2004.

CENED. Centro de Educação a distância. **A importância do lúdico na prática pedagógica**. Paranoá, DF, 2004.

GUIMARÃES. J. Geraldo M. **Repensando o folclore**. 1 ed. São Paulo: Manole, 2002.

KISHIMOTO. Tusuko Morchida. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

MACEDO, Lino de, PETTY, Ana Lúcia Sícoli, PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MEKSENAS. Paulo. **Sociologia da educação**. São Paulo. Loyola, 1993.

MÓDULO 1. **Guia de formação de Professores das Séries Iniciais**. Educação e sociedade. Brasília, DF. 2003.

MÓDULO 5. **Guia de formação de Professores das Séries Iniciais**. Psicologia da aprendizagem. Brasília, DF. 2003.

PCN DE MATEMÁTICA. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. vol. 3 Secretaria de Educação Fundamental/ Brasília: MEC/SEF, 1997.

PILETTI, Nelson. **Psicologia educacional**. 5ª ed. São Paulo: Ática, 1987.

**ANEXO I****Fichas de observação**

**Lista de fichas de observação**

1 – Ficha nº 1 -----	35
Atividade “Cachorro e osso”	
2 – Ficha nº 2 -----	36
Atividade “Dez não pode”	
3 – Ficha nº 3 -----	37
Atividade “Uma joaninha diferente	
4 – Ficha nº 4 -----	38
Atividade “Pega-varetas”	
5 – Ficha nº 5 -----	39
Atividade “Historia de amor”	











**ANEXO II**  
**Planos de aula**

**Lista de Planos de aula**

1 – Plano de aula “Cachorro e osso -----	42
2 – Plano de aula “Dez não pode” -----	45
3 – Plano de aula “Uma joaninha diferente-----	47
4 – Plano de aula “Pega-varetas -----	48
5 – Plano de aula “Historia de amor” -----	49

### Atividade nº 1 piloto “Cachorro e osso”

- Objetivo: Participar ativamente de atividades interdisciplinares para a averiguação de comportamentos lúdicos e raciocínio lógico.

- Desenvolvimento: A princípio a turma será disposta em círculo e a docente de posse de uma “caixa surpresa” contendo um osso dentro, então a mesma instigará a turma a adivinhar, através de perguntas.

Após levantarem hipóteses sobre o conteúdo da caixa a mesma será manuseada pelos alunos.

Após o manuseio do concreto, começará a dinâmica intitulada “cachorro e osso”. Onde ocorrerá da seguinte maneira:

O material utilizado será o osso da caixa surpresa e um lenço.

1º Os alunos continuarão em círculo e a docente explicará como será a brincadeira.

2º- Serão escolhidos dois alunos:

3º- Um aluno terá seus olhos vendados pelo lenço e este sentará no centro do círculo. Ele será o “cachorro” e do seu lado estará o osso.

4º- Outro aluno escolhido permanecerá no círculo, e tentará apanhar o osso ao sinal da professora;

5º- Os alunos restantes serão os “gatunos”.

6º- Dado o sinal de início pela docente, o aluno escolhido tentará cautelosamente apanhar o osso. Percebendo algum ruído, com a aproximação do colega, o aluno que estará no centro deverá “latir, indicando com a posição do corpo, a direção em que está o gatuno”. Caso o gatuno seja descoberto pelo cachorro, retornará ao seu lugar e a professora indicará outra criança para nova tentativa.

Apontando porém, erradamente o mesmo aluno deverá continuar até conseguir se apoderar do osso.

A criança que conseguir apanhá-lo volta ao círculo e esconde-o colocando as mãos atrás das costas sendo imitada pelos colegas. Então a docente tira a venda dos olhos do aluno do centro, para que possa dizer com quem está o osso. Se acertar deve trocar de lugar com aquele que apanhou o osso. Caso não descubra continuará a representar o cachorro. Termina o jogo, quando 3 (três) jogadores do círculo conseguirem apanhar o osso.

Ao término da dinâmica, a turma será disposta em 6 grupos. A docente irá mostrar aos grupos figuras. Serão 6 figuras representando 6 frases, que são:

- O cachorro está roendo o osso;
- Cuidado com o cachorro bravo;
- O cachorro enterrou o osso no quintal;
- O menino jogou o osso para o cachorro;
- O cachorro colocou o osso na vasilha;
- O cachorro está dormindo.

Estas frases estarão em envelopes numerados. Ordenadamente um componente de cada grupo levantará e pegará um envelope. De posse do envelope, o grupo deverá ordenar as palavras relacionando-as a uma das figuras. Eles tentarão descobrir qual é a sua figura de acordo com a ação delas, formando assim sua frase.

Terminarem, ocorrerá exploração das figuras e exposição dos motivos que cada grupo levou em consideração para concluir que aquela era a figura de sua frase. Em seguida um componente de cada grupo deverá levantar-se e pegar a figura correspondente. Serão distribuídas folhas de papel pardo para cada grupo, onde deverão colar a frase e sua figura.

Então serão elaboradas com a turma duas situações-problema.

Após terminarem a professora explorará as situações-problema com o auxílio do “avental de feltro”, onde ao explorar irá colocando os personagens e fazendo questionamentos.

Ao término os alunos fixarão os cartazes no mural da sala de aula.

- Recursos materiais: caixa, osso de brinquedo, lenço de tecido, envelopes, fichas com palavras, fita crepe, cola, papel pardo, figuras, avental de feltro, fantoches de emborrachado, ficha de observação, câmera fotográfica e filme.
- Recursos humanos: alunos, professor regente e professor observador.
- Cronograma: + ou – 5 horas.

## Atividade Nº2 “Dez não pode”

- **Objetivo:** Compreender o processo de agrupamento e transferência das ordens, estruturado na base dez, como característica fundamental do Sistema de numeração decimal.
- **Desenvolvimento:** A professora pedirá aos alunos que formem seis grupos, que contenham a mesma quantidade de alunos em cada um.

Após a formação dos grupos será distribuída uma caixa de material dourado para cada grupo. Professora e alunos determinarão um tempo para que cada aluno manuseie o material livremente. Ao findar o tempo predeterminado a docente explicará aos discentes sobre o jogo intitulado “dez não pode”, onde os próprios alunos do grupo escolherão uma criança para ser o caixa responsável pelo material dourado. Os grupos também receberão dois dados. Cada criança terá a oportunidade de jogar os dados várias vezes durante o jogo, seguindo o tempo determinado. Ao jogar os dados a criança deverá somar os números obtidos e pedir a quantidade correspondente ao caixa, tendo o cuidado de observar se a quantidade recebida corresponde ou ultrapasse o valor 10. Quando isso ocorrer a própria criança deverá pedir ao caixa para trocar a quantidade, por exemplo: 10 unidades por 1 dezena, 10 dezenas por 1 centena e assim em diante. Quando a criança não perceber que a troca deve ser feita esta ficará uma rodada sem jogar os dados.

Ao terminar o tempo a professora pedirá aos alunos que se dirijam ao quadro negro um por um e registre a quantidade obtida no decorrer do jogo.

Após o registro das quantidades, professora e alunos farão a composição dos números formados por cada grupo. Neste momento também serão trabalhados antecessor, sucessor, maior e menor e a escrita por extenso.

Em seguida a professora pedirá aos grupos que formulem uma situação-problema utilizando os números formados pelo grupo. Depois das situações formuladas os grupos registrarão em uma folha sua situação que será apresentada ao restante da turma que tentará chegar a solução.

- **Recursos materiais:** Material dourado, dados, folhas, lápis, quadro negro, giz.
- **Recursos humanos:** alunos, professor regente e professores observadores.
- **Cronograma:** + ou – 5 horas.

### Atividade Nº 3 “Uma joaninha diferente”

- Objetivo: Produzir textos coletivamente, observando a ordem cronológica dos fatos e o assunto tratado, fazendo análise crítica dos fatos.
- Desenvolvimento: A aula será iniciada apresentando aos alunos os personagens (fantoques) da história “Uma joaninha diferente” os alunos irão nomear os personagens e logo depois produzirão uma história em duplas, utilizando os personagens que acabaram de conhecer.

Após a produção do texto a docente pedirá uma leitura oral do texto elaborado. Em seguida será contada a história original, utilizando os fantoches apresentados inicialmente. Ao findar a apreciação do teatro, serão comparados à história original à produzida por eles. Trabalhar-se-á além da leitura e escrita, o fator social discriminação racial.

Os trabalhos após, executados serão expostos no mural da sala.

- Recursos materiais: fantoches, folhas, cola, tesoura, lápis, borrachas, papel pardo e atividades contendo os personagens.
- Recursos humanos: alunos, professor regente e professores observadores.
- Cronograma: + ou – 5 horas.

#### **Atividade Nº 4 “Pega varetas”**

- **Objetivo:** Desenvolver nas crianças o raciocínio-lógico, através da organização e planejamento, respeito às regras, atenção e antecipação das ações.
- **Desenvolvimento:** Dividir-se a turma em grupos, que deverão ter o mesmo quantitativo de participantes. Serão distribuídos jogos de pega varetas a cada grupo, para a interação dos mesmos com o referido material.

Após uma leve explanação sobre o jogo, no que diz respeito às cores e o valor correspondente a cada uma delas, as varetas deverão ser capturadas uma a uma sem mover as demais e, quando isso ocorrer o jogador contará seus pontos e passará a vez para o outro. Os pontos obtidos deverão ser anotados individualmente em uma folha. Em seguida a docente registrará no quadro o total de pontos que os grupos obtiveram, para exploração de situações-problema elaboradas pela turma.

- **Recursos materiais:** jogos de pega varetas, folhas, lápis, giz e quadro.
- **Recursos humanos:** alunos, professor regente e professores observadores.
- **Cronograma:** + ou – 5 horas.

**Atividade Nº 5 “História de amor”**

- Objetivo: Produzir textos coesos e coerentes, considerando as gravuras observadas.
- Desenvolvimento: A turma será dividida em seis grupos, cada um deles, a princípio receberá um quebra-cabeça contendo a figura inicial da história. Com a conclusão da montagem haverá uma exploração da situação-problema formada, em seguida serão dispostas as demais figuras que compõem a história. A turma será incentivada a produzir textos individuais sobre a interpretação das figuras expostas, uma vez que as mesmas não possuem escrita. Após a execução serão expostas as histórias produzidas para a turma. Para finalizar cantar-se-á música que conta à história verdadeira, para que haja uma comparação entre as igualdades e diferenças encontradas nas histórias produzidas pelos discentes.
- Recursos materiais: História seqüenciada, folhas, quebra-cabeças, lápis, giz e quadro.
- Recursos humanos: alunos, professor regente e professores observadores.
- Cronograma: + ou – 5 horas.

ANEXOS III

Ilustrações

## Lista de ilustrações

1. Atividade Nº 1 “Cachorro e osso”	
• Figura nº 1 – Dinâmica -----	53
• Figura nº 2 – Continuação da dinâmica -----	53
• Figura nº 3 – Ordenação de Frases -----	53
• Figura nº 4 – Distribuição de gravuras -----	54
• Figura nº 5 – Interação -----	54
• Figura nº 6 – Exposição dos trabalhos -----	54
• Figura nº 7 – Elaboração de situações – problema -----	55
• Figura nº 8 – Exploração das situações -----	55
• Figura nº 9 – Resolução das situações-----	55
2. Atividade Nº 2 “Dez não pode”	
• Figura nº 10 – Manuseio do concreto -----	56
• Figura nº 11 – Elaborações de situações - problema -----	56
• Figura nº 12 – Levantamento de Hipóstase em grupo-----	56
3. Atividade Nº 3 “Uma joaninha diferente”	
• Figura nº 13 – Explorando personagens -----	57
• Figura nº 14 – Produção de texto em dupla -----	57
• Figura nº 15 – Teatro de fantoches -----	57
• Figura nº 16 – Relacionando texto ao teatro -----	58
• Figura nº 17 – Momento socializador -----	58
4. Atividade Nº 4 “Pega varetas”	
• Figura nº 18 – Estabelecimento de regras -----	58
• Figura nº 19 – Estipulando regras próprias -----	59
• Figura nº 20 – Jogando criativamente-----	59

## 5. Atividade Nº 5 “Uma história de amor”

- Figura nº 21 – Agrupamento dos alunos----- 59
- Figura nº 22 – Montagem de quebra-cabeça ----- 60
- Figura nº 23 – Análise e produção de texto ----- 60

- Atividade Nº 1:

Figura 1



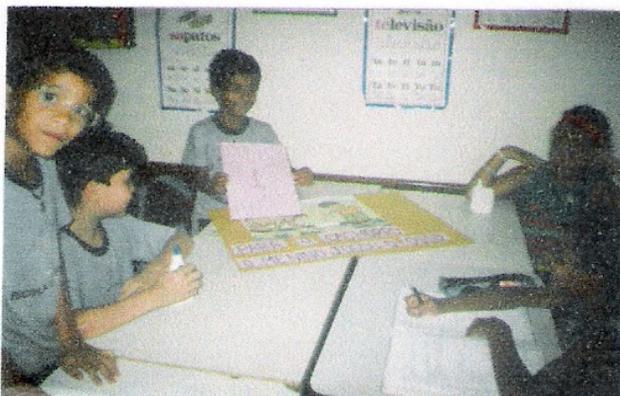
dinâmica “Cachorro e osso” foi realizada no pátio da escola, onde os alunos em círculo observaram a caixa surpresa.  
Objetivo: descoberta do objeto (Osso).

Figura 2



continuação da dinâmica, onde a aluna no papel do cachorro utiliza o objeto para identificar a proximidade do aluno gato.

Figura 3



Os alunos em sala de aula ordenando a frase intitulada “O menino jogou o osso para o cachorro”.

Figura 4



A professora ao retirar a figura correspondente a frase “O cachorro está dormindo” houve vários questionamento e elaboração de novas frases.

Figura 5



A tarefa foi realizada em um ambiente lúdico, onde prevaleceu a interação e democracia.

Figura 6



Valorização do trabalho realizado mediante exposição e análise do mural como mostra a figura.

Figura 7



Elaboração de situações problema envolvendo os fatos fundamentais da adição e subtração simples.

Figura 8



Continuação da exploração das situações – problema, utilizando o recurso do avental de feltro.

Figura 9



Escrita e resolução das situações problema elaborados.

## Atividade Nº 2

Figura 10



atividade dez não pode foi executada em  
po utilizando o material dourado.

Figura 11



cio da elaboração da situação problema  
lizando o concreto.

Figura 12



ntinuação do manuseio do concreto em  
ação a resolução e levantamento de  
óteses.

## Atividade Nº 3

Figura 13



tividade uma joaninha diferente teve  
io com a apresentação dos  
sonagens através de fantoches.

Figura 14



dução de texto em dupla, onde  
ervar-se que a formação das mesmas  
reuiu por afinidade.

Figura 15



esentação do teatro pelas professoras.

Figura 16



Momento em que relacionaram a  
 ia  
 oduzida em dupla com o teatro  
 resentado.

Figura 17



xposição oral da atividade produzida.  
 omento em que houve a socialização  
 ais visível da produção de texto.

#### Atividade Nº 4

Figura 18



a atividade pega-varetas os alunos  
 monstraram conhecimentos das regras.



Momento em que estabelecem regras próprias para a execução do jogo.



Fig Figura 20



Alunos em círculo executando atividade de maneira criativa.

Atividade nº 5

Figura 21



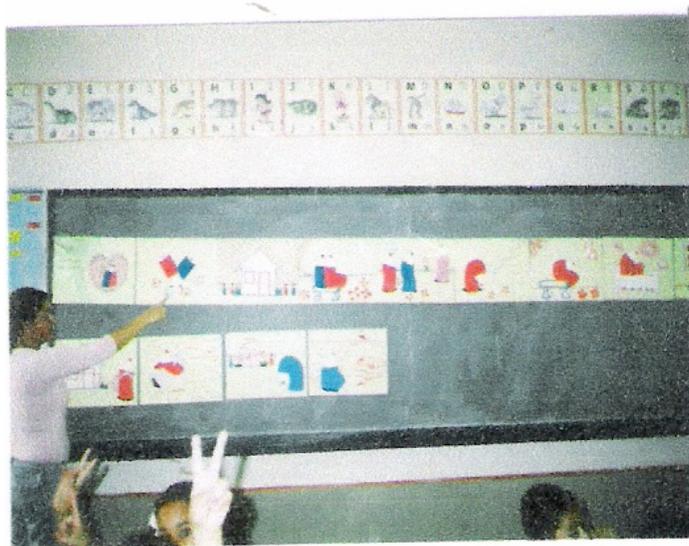
Formação espontânea de grupos para dá início a atividade “História de amor”.

Figura 22



Alunos montando quebra-cabeça referente a história seqüenciada.

Figura 23



Analisando as figuras seqüenciadas fixadas no quadro para realizarem a produção de texto.