

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

LUIZ CARLOS DUARTE WERKEMA

O USO DOS JOGOS COM COMPONENTES LÚDICOS NO
DESENVOLVIMENTO SOCIAL INFANTIL

Brasília, 2005

LUIZ CARLOS DUARTE WERKEMA

**O USO DOS JOGOS COM COMPONENTES LÚDICOS NO
DESENVOLVIMENTO SOCIAL INFANTIL.**

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: Jorge Augusto Borges Serique

Brasília, 2005

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus por mais uma conquista, a minha família pelo apoio que me deram. A minha amiga Flaviane. Aos meus colegas de turma. Aos meus professores e em especial ao meu orientador, professor Jorge Augusto Borges Serique pelo seu excelente trabalho.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus, a minha esposa Regina, a minha filha Patrícia e a toda minha família. A meus amigos e a todos que contribuíram para mais uma conquista.

“O jogo com o uso do lúdico supõe relação social, supõe interação. Por isso, a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais como o respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora e o sentido da competição salutar e da colaboração consciente e espontânea.” (Haydt e Rizzi, 2002)

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo identificar componentes lúdicos em alunos de educação infantil quando usam jogos para resolverem situações-problema visando o seu desenvolvimento social. A metodologia utilizada para a realização deste, foi de ordem prática utilizando para isso a abordagem qualitativa porque tudo aconteceu no ambiente escolar, mais precisamente em sala de aula. Os participantes do estudo foram compostos pela professora Sidéria Marques do Couto Neiva e pelos alunos de seis anos da alfabetização em uma escola de educação infantil localizada em Taguatinga. A coleta dos dados foi feita por meio da observação e anotados em fichas. Os alunos foram divididos em sete grupos de quatro onde foi pedido para que eles separassem as peças por cores e formato. Tal atividade foi obtida com sucesso, por isso foi proposto que eles utilizando os blocos contidos na caixa e formassem um quadrado onde não poderiam sobrar peças. Os alunos então começaram a trocar idéias e conseguiram realizar a atividade, ajudando e colaborando para que os outros colegas com dificuldades conseguissem concluir a tarefa. Os resultados de tal pesquisa mostraram que por meio da troca de idéias e do lúdico entre os alunos na busca da solução de problemas possibilitou uma grande interação social por meio da colaboração e do incentivo que ocorreu entre os mesmos sem a interferência da professora. Conclui-se então que ao usar o lúdico para resolver situações-problema a criança consegue uma interação social significativa em sua vida.

SUMÁRIO

	PÁGINAS
CAPÍTULO I – INTRODUÇÃO	7
Delimitação do Tema.....	7
Justificativa.....	7
Delimitação do Problema.....	8
Objetivo.....	8
CAPÍTULO II – REFERENCIAL TEÓRICO	9
Ludicidade.....	9
Jogos.....	9
Jogo Educativo- Aspectos Históricos e Objetivo.....	11
Os jogos de exercício.....	15
Os jogos simbólicos.....	16
Os jogos de regras.....	17
O Uso do lúdico em jogos na sala de aula na Educação Infantil.....	18
O Uso dos jogos com situações-problema.....	19
CAPÍTULO III – ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS	21
Abordagem.....	21
Participantes do Estudo.....	22
Coletas dos Dados.....	22
CAPÍTULO IV – DISCUSSÃO DOS DADOS	24
CAPÍTULO V – CONCLUSÕES	26
REFERÊNCIAS	27

CAPÍTULO I

INTRODUÇÃO

Delimitação do Tema

A importância do lúdico no desenvolvimento social da criança, observando o uso da ludicidade por meio dos jogos para resolverem situações problemas. A importância dos jogos como instrumento formativo, pois além de exercitarem o corpo, os sentidos e as aptidões, eles também preparam as crianças para a vida em comum e para as relações sociais.

Justificativa

O Brincar é uma proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. “Quando sujeitas a regras, estas são simples e flexíveis, e o seu maior objetivo é a prática na atividade em si. Diante disso, pode-se concluir que a brincadeira utiliza o brincar porque ela é uma forma de expressão de como uma criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo a sua maneira .É um espaço onde ela pode mostrar de modo simbólico, suas fantasias, seus desejos, medos, sentimentos agressivos e os conhecimentos que vai construindo a partir das experiências que vivem”.(ANSELMO, 2005, p 45). Dessa forma, o jogo é o caminho, ou seja, uma ferramenta pelo qual as crianças compreendem o mundo e que serão chamadas a mudar.

O ato de jogar é uma forma de comportamento organizado, nem sempre espontâneo, com regras que determinam a sua duração, intensidade e final da

atividade. “O importante em tal definição é que o jogo tem sempre como resultado a vitória, o empate ou a derrota”.(ANSELMO, 2005, p 45). Assim, pode-se dizer que as atividades lúdicas devem permitir que a pessoa se expresse, se sinta útil, alegre, gratificada, que possa resolver situações de forma criativa sentindo prazer pela atividade .

Delimitação do problema

Este trabalho investiga se o professor ao aplicar jogos em uma classe de educação infantil, permite que as crianças sejam capazes de utilizarem componentes lúdicos como por exemplo: a imaginação e o faz-de-conta para resolverem diversas situações problemas contribuindo assim para o seu desenvolvimento social.

Objetivo

Identificar componentes lúdicos em alunos de Educação Infantil quando usam jogos para resolverem situações problema visando seu desenvolvimento social.

CAPÍTULO II

REFERENCIAL TEÓRICO

A Ludicidade

O caráter lúdico é desenvolvido fundamentalmente pelos jogos.” Tal afirmativa quer dizer na verdade que o lúdico é o despertar do espírito imaginativo, exploratório e inventivo do faz-de-conta, ajudando na capacitação da criança a enfrentar situações-problema. A ludicidade quando utilizada com os jogos em sala de aula faz com que a criança desempenhe um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, ou seja, na maturação intelectual e na aprendizagem, embora os enfoques tenham diferenças significativas, seja na dimensão que cada um atribui ao jogo, seja em relação ao seu surgimento no processo evolutivo do ser humano”(DOS SANTOS,2001, p. 18). Dessa forma, pode-se notar que a ludicidade infantil é de extrema importância para o trabalho com os jogos pois é por meio dela que a criança terá a capacidade de associar o mundo imaginativo com o real utilizando sua imaginação.

Jogos

O jogo é uma atividade livre, fundamentalmente lúdica, contendo regras não convencionais de caráter competitivo ou não, e que possui como característica a exploração do meio, das pessoas e dos objetos que a rodeiam, aprendendo a coordenar variáveis para conseguir um objetivo, e aprendendo e também aproximando esses objetivos com muitas intenções e fantasias(CEBI,2000, p. 48).”O jogo faz parte

da vida do ser humano. O ato de jogar é tão antigo quanto a própria história do homem. Nos murais, desenhos, esculturas e pinturas, diferentes gerações deixaram registrados vários aspectos da vida cotidiana, onde foi observada a presença de jogos como elementos que caracterizam os indivíduos representados, demonstrando sua condição de criança”.(DEHEINZELIN e LIMA,1992, p. 87) Diante do exposto, pode-se perceber que desde a antiguidade, já existiam jogos de construir e demolir construções, aqueles que envolvem bonecos, os de rolar aros, pular obstáculos e cordas, além das cirandas e os jogos de esconder.

Quando se observa crianças envolvidas em situação de jogo espontâneo os adultos muitas vezes se impressionam com a forma como elas são absorvidas por essa atividade, e se perguntam como que não se cansam de onde provém tanta energia e o que faz com que as crianças, mesmo esgotadas permaneçam escondidas em um cantinho, apesar do medo do escuro, num jogo de esconde-esconde.”Assim, se por um lado essa motivação das crianças foge da compreensão racional dos adultos, por outro lado pode-se afirmar que a causa de tamanha entrega e envolvimento por parte das crianças é o prazer e o divertimento que o brincar com os jogos proporciona a elas”(CRAIDY e KAERCHER, 2001, p.89).

As crianças quando brincam com os jogos envolvem extrema dedicação e entusiasmo, por isso os mesmos são fundamentais para o desenvolvimento de diferentes condutas e também para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos. “Definir então o espaço do jogo como um espaço de experiência e liberdade de criação no qual as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesmo e com os outros”. (DEHEINZELIN *et al*, 1992, p.106) Dessa forma, ao se levar em consideração as características para avaliar as atividades que a criança realiza, nota-se que o jogo pode estar presente na rotina das pré-escolas tanto quanto está presente na vida doméstica das crianças. E que, sendo o jogo um espaço privilegiado na promoção do desenvolvimento e da aprendizagem, os professores que trabalharem

com a estrutura dos jogos infantis em seus planejamentos, poderão tornar suas propostas de atividade mais adequadas à forma como as crianças pequenas se relacionam com os fatos que procuram conhecer. Sejam eles fatos relacionados a quantidades (conteúdos de aritmética), por exemplo, a maneiras de escrever (conteúdos de língua escrita) ou a fatos ligados à natureza (conteúdos de ciências).

Jogo Educativo- Aspectos Históricos e Objetivo

Dois interessantes trabalhos detalham a história dos jogos educativos, mostrando seu aparecimento e precisando o significado atribuído ao termo. “Rabecq-Maillard, *Histoire des Jeux Éducatifs* (1969) mostra o gradual aparecimento dos jogos educativos na história ocidental, a partir do século XVI, e Brougère, *La notion de Jeu Éducatif dans l'école maternelle française au debut du XXèmesiècle* (1987), a penetração da idéia do jogo na escola educativa francesa. Ainda tratando do mesmo autor, embora Rabecq-Maillard aponte o século XVI como o contexto em que surge o jogo educativo, os primeiros estudos em torno do mesmo situam-se na Roma e Grécia antigas. Dessa forma, Platão em *Les Lois* (1948), comenta a importância do “ aprender brincando”, em oposição à utilização da violência e da repressão. Já com relação a Aristóteles, o mesmo ainda na Antiguidade antiga sugere para a educação de crianças pequenas, o uso de jogos que imitem atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura”.(KISHIMOTO, 2002, p. 45). Dessa maneira, o único problema é que nesta época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo.

Com relação aos romanos, os jogos eram destinados ao preparo físico e se voltavam para a formação de soldados e cidadãos obedientes e devotos e a influência grega acrescenta-lhes cultura física, formação estática e espiritual. “Dessa forma, o interesse pelo jogo aparece nos escritos de Horácio e Quintiliano, que se referem á

presença de pequenas guloseimas em forma de letras, produzidas pelas doceiras de Roma, destinadas ao aprendizado das letras”.(KISHIMOTO, 2002, p. 46). Assim, a prática de aliar o jogo aos primeiros estudos parece justificar o nome de ludus atribuído às escolas responsáveis pela instrução elementar, semelhante aos locais destinados a espetáculos e à prática de exercícios de fortalecimento do corpo e do espírito.

Na era do cristianismo o interesse pelo jogo sofre um decréscimo, pois a poderosa sociedade cristã é que toma posse do império desorganizado, e impõe uma educação disciplinadora. “Assim, são criadas as escolas episcopais e anexas a mosteiros que impõem dogmas e distanciam-se do desenvolvimento da inteligência, onde mestres recitam lições e lêem cadernos, restando aos alunos a memorização e a obediência, sendo desta forma impossível a utilização de jogos que eram considerados delituosos, à semelhança da prostituição e embriaguez” (KISHIMOTO, 2002, p. 50).

O aparecimento de novos ideais traz outras concepções pedagógicas que reabilitam o jogo. “Dessa maneira, durante o Renascimento, a felicidade terrestre, considerada legítima, não exige a mortificação do corpo, mas seu desenvolvimento. Desta forma, a partir do momento em que o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, incorpora-se no cotidiano de jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano. É neste contexto que Rabecq-Mailard situa o nascimento do jogo educativo”(KISHIMOTO,2002, p. 52).

Com o grande acontecimento do século XVI que coloca em destaque o jogo educativo é o aparecimento da Companhia de Jesus Ignácio de Loyola, militar e nobre que compreende a importância dos jogos de exercícios para a formação do ser humano e preconiza sua utilização como recurso auxiliar do ensino. “A *Ratio Studiorum*, por exemplo; ensina o latim com o seguinte método: a gramática latina aparece em cinco tabelas, a primeira para o gênero e a declinação, a segunda para as

conjugações e a terceira para os pretéritos e as duas últimas para a sintaxe e o número”. Dessa forma, é por meio de exercícios de caráter lúdico que o ensino escolástico e o psitacismo são substituídos pelas tábuas murais (KISHIMOTO,2002, p. 54).

Ainda remontando o Renascimento, o mesmo reabilita exercícios físicos como os exercícios de barra, corridas, jogos de bolas semelhantes ao futebol e o golfe banidos pela Idade Média. “Aos jogos do corpo são acrescentados os do espírito. Já o baralho adquire nessa época o estatuto de jogo educativo pelas mãos do padre franciscano, Thomas Murner. Percebendo que seus estudantes não entendem a dialética apresentada por textos espanhóis, edita uma nova dialética em imagens, sob forma de cartas, engajando dessa forma, seus alunos em um aprendizado mais dinâmico. Assim, ao por em prática em larga escala, os ideais humanistas do Renascimento, o século XVII provoca a expansão contínua de jogos didáticos ou educativos. Tal processo é acompanhado por estudos de filósofos acerca da importância da imagem e dos sentidos para a apreensão do conhecimento. Um desses filósofos que é Comenius vem mostrar que em 1957, na obra *Orbis Sensualium Pictus*, a relevância das imagens para a educação infantil Ainda se tratando dos filósofos do parágrafo anterior, Locke, que era o pai do empirismo, reforça a tese, explicando que tudo que está na inteligência passa pelos sentidos”.(KISHIMOTO, 2002, p. 55) Tais idéias fazem com que se aumente consideravelmente, a quantidade de jogos de leitura, bem como aqueles que são destinados à tarefa didática nas áreas de História, Geografia, Moral, Religião, Matemática, entre outras.

Com o movimento científico do século XVIII ocorreu a diversificação dos jogos que passam a incluírem inovações. “Assim, preceptores da época servem-se de imagens publicadas na Enciclopédia Científica para criar jogos destinados ao ensino de ciências para a realeza e a aristocracia. Com isso, os jogos se popularizaram e antes que eram restritos a educação de príncipes e nobres, tornam-se posteriormente veículos de divulgação e crítica. Por exemplo, jogos de trilha contam a glória dos reis,

suas vidas e ações, já os jogos de tabuleiros divulgam eventos históricos e servem como instrumento de doutrinação popular”. (KISHIMOTO, 2002, p. 56) Com o exposto anteriormente a imagem da criança como ser dotado de natureza distinta do adulto chega com o século XVIII, permitindo então a criação e expansão de estabelecimentos para educar a infância que culmina no século seguinte.

O início do século XIX presencia o término da Revolução Francesa e o surgimento de inovações pedagógicas. “Há um esforço para colocar em prática princípios de Rousseau, Pestalozzi e Froebel. Assim, dentre os citados, é Froebel que faz com que o jogo seja entendido como objeto e ação de brincar caracterizado pela liberdade e espontaneidade. Manipulando e brincando com materiais como bolas e cilindros, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e adquire conhecimentos de Física e Metafísica, além de desenvolver noções estéticas”. (KISHIMOTO, 2002,p.57). Dessa maneira, embora que Froebel em sua teoria enfatize o jogo livre como importante para o desenvolvimento infantil, mesmo assim, introduz a idéia de materiais educativos, os dons, como recursos auxiliares necessários à aquisição de conhecimento, como meio de instrução.

Para que um jogo seja considerado educativo ele precisará conter duas funções, uma lúdica e uma educativa.” A primeira diz que o jogo propicia a diversão, o prazer e até o desprazer quando escolhido voluntariamente. Já a educativa preconiza que o jogo ensina qualquer coisa que compete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Dessa forma, o equilíbrio entre as duas funções é o objetivo do jogo educativo”(DE OLIVEIRA, 2000, p. 45). Um exemplo clássico de jogo educativo são os quebra-cabeças que atuam no estímulo do raciocínio, pois os mesmos conseguem manter a atenção da criança durante um longo período, favorecendo muito a sociabilidade e a cooperação quando os mesmos são montados em grupos.

Os jogos de exercícios

Nos primeiros meses de vida, a atividade do bebê é bastante limitada e suas possibilidades de exploração são reduzidas. “Dessa maneira, à medida que descobre novas possibilidades de movimento, novas capacidades perceptivas e motoras vão se desenvolvendo, e o contato com o mundo se amplia através de experiências que transformam a mente e o corpo do bebê. Dessa forma, a partir então dos quatro meses de vida, a criança por meio da coordenação da visão e da compreensão, poderá ter maior flexibilidade e controle motor, o que possibilitará assim, a aquisição de importantes funções que modificarão sua relação com os objetos, pois é a partir desse momento, que ele iniciará sua atividade lúdica, denominada jogos de exercícios ou jogos funcionais. Um exemplo do que foi dito anteriormente é que quando o bebê exercita seu corpo e suas habilidades motoras através de funções básicas como agarrar, sacudir, morder, chupar e lançar, repetindo-as, na busca de efeitos e procurando aperfeiçoá-las”. (CRAIDY e KAERCHERI, 2001, p. 90). Dessa forma, a exploração sonoro-rítmica é realizada através de exercícios onde o bebê executa a partir de suas possibilidades vocais e corporais, bem como do contato com os objetos.

Um jogo que é considerado de exercício é o de construção, pois o mesmo tem um significado especial para cada criança, pois elas podem ver suas idéias tomar uma forma concreta. “Ao mesmo tempo, elas se sentem donas desta construção e por isso, podem derrubá-las, mas não permitem que ninguém o faça”. (DE OLIVEIRA, 2000, p. 50). Assim, esse tipo de jogo desenvolve na criança o planejamento, a persistência, a cooperação mútua, a solução de problemas e a sociabilidade evidenciada quando as construções são desenvolvidas em grupos.

Os jogos simbólicos

Os jogos ditos simbólicos são aqueles de ficção, imaginação e imitação. “ A criança bem pequena só é capaz de imitar um modelo que esteja presente, pois não é capaz de imaginar; mais adiante, na etapa simbólica, a criança passa a imitar modelos ausentes, ou seja, ela reproduz um modelo interiorizado (imaginado). A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget, consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade por meio da ficção”. (HAYDT e RIZZI, 2002, p.12). Dessa maneira, o jogo simbólico, de imaginação ou imitação, tem como função assimilar a realidade seja por meio da liquidação de conflitos, da compensação de necessidades não-satisfeitas, ou da simples inversão de papéis. É o transporte a um mundo de faz-de-conta, que possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revelando assim, conflitos interiores, medos e angústias aliviando a tensão e as frustrações.

O jogo simbólico é, simultaneamente, uma forma de assimilação do real e um meio de auto-expressão.”Dessa maneira, à medida que a criança brinca de casinha, representando os papéis de mãe, pai e filho, ou brinca de escola, reproduzindo os papéis de professor e aluno, ela está, ao mesmo tempo, criando novas cenas e também imitando situações reais por ela vivenciadas. A criança tende a reproduzir nesses jogos as atitudes e as relações predominantes no seu meio ambiente, ela será autoritária ou liberal, carinhosa ou agressiva conforme o tratamento que recebe dos adultos com os quais convive. Por exemplo, a criança que vive numa atmosfera de repressão, onde predominam as ordenas e os castigos físicos, tende a reproduzir, nas suas brincadeiras, o comportamento dos adultos que a cercam, manifestando o tipo de tratamento que recebe como é o caso da menina que, brincando de casinha, grita com a boneca, dá-lhe ordens, chama-a de desobediente e lhe dá castigos”. Assim sendo, é por meio desta conduta lúdica que a criança expressa experiências vividas”(HAYDT e RIZZI,2002).

Os jogos de regras

Os jogos de regras são jogos de combinações sensório-motoras ou intelectuais, com competição de indivíduos e regulamentados quer por um código transmitido de gerações em gerações, quer por acordos momentâneos."Esses jogos começam a se manifestar entre os quatro e sete anos e se desenvolvem entre os sete e os doze anos. Aos sete anos a criança deixa o jogo egocêntrico, substituindo-o por uma atividade mais socializada onde as regras têm uma aplicação afetiva e na qual as relações de cooperação entre os jogadores são fundamentais. Já no adulto, o jogo de regras subsiste e se desenvolve durante toda a vida pó ser a atividade lúdica do ser socializado. No jogo motor e individual a criança brinca sozinha fazendo várias coisas com os objetos: pega, mexe, levanta, junta, sacode, esconde e acha objetos. No jogo egocêntrico a criança imita e também brinca sozinha ou paralelamente com outras crianças, mas sem a intenção de ganhar, o outro não importa. Aos cinco anos, seis anos mais ou menos, a criança começa a adquirir a capacidade de descentrar e se ver em relação a outras crianças. Quando isso acontece ela começa a comparar resultados e a coordenar as intenções do outro. É importante compreender que a criança pré-escolar tem um pensamento diferente quando está frente a uma brincadeira de grupo que implica competição. Por exemplo, sua atitude frente a uma corrida é a de que cada um pode ganhar quando; quando se brinca de esconde-esconde, muitas vezes, mostra onde está escondida; em corre-cotia o pegador pode correr em volta da roda sem realmente fazer esforços para pegar o colega".(COVAS, 2005). Dessa maneira, é necessário que o poder do adulto seja reduzido para que ocorra a motivação e a cooperação entre as crianças, permitindo assim, que elas tomem decisões por si mesmas, desenvolvendo a sua autonomia intelectual e social.

O uso do lúdico em jogos na sala de aula na Educação Infantil

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos dos alunos.”Para que isso aconteça é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas ensinar conteúdos e habilidades, ensinar e aprender e psicológicas como contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo, na moldura do desempenho das funções sociais, preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença. No entanto, este é um equilíbrio que o processo educativo persegue sem nunca atingir totalmente, dada a sua própria dinamicidade. Marcado ludicamente, o educador é capaz de lidar com esta incompletude”.(DOS SANTOS, 2001, p. 78). Dessa forma, cultivando e respeitando, a folga que se cria na combinação dos seus desejos com os do aluno para trazer para o campo do jogo as recomendações de Kupfer(1989) quando reflete sobre as relações entre psicanálise e educação, este educador suporta o paradoxo.

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno. “Nesta sala de aula convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; ou seja, o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem. Esta aberta aos novos possíveis, daí que sua visão de planejamento pedagógica conscientemente criada, donde seu caráter intencional, mas repleta de espaços para o inesperado, para o surgimento do que ainda não existe, do que não se sabe”.(DOS SANTOS, 2001, p. 95) Assim, uma aula lúdica é uma aula que se assemelha ao brincar, a atividade livre, criativa, imprevisível, capaz de absorver a pessoa que brinca, não centrada na produtividade.

O uso dos jogos com situações-problema

Situações-problema são questões elaboradas que tem como referência momentos significativos do jogo.” Representam pontos de impasse durante as partidas e exigem decisões importantes para garantir um bom resultado. Tem como objetivo principal desencadear vários tipos de análise, propiciando um maior domínio sobre a estrutura do jogo, tentando, assim, unir conhecimento e aprendizagem. Nesse sentido, são também um modo de fortalecer o conhecimento a respeito do jogo, podendo assim, eventualmente ser transferido para outras situações. Em termos do conceito de aprendizagem, há dois princípios que devem ser evidenciados. Primeiro, a aprendizagem deve ser significativa, ou seja, deve levar em conta que, em geral, o indivíduo interessa-se por conhecer objetos que fazem ou tem algum sentido para ele porque podem acrescentar informações a algo previamente conhecido ou porque aguçam a curiosidade. Já o segundo princípio enuncia que aprender consiste em construir procedimentos, imagens e atitudes em relação a um objeto que foi experimentado num contexto de desafios ou de problemas. Esse princípio ressalta a importância de valorizar a ação no processo de aprendizagem, ação entendida como produto da análise e intencionalidade do próprio sujeito”.(DE MACEDO, PETTY e PASSOS, 2000, p.87) .Dessa forma, pode-se dizer que o conhecimento não é dado a princípio, ele deve ser construído e depende da relação que o sujeito estabelece com o objeto.

Trabalhar num contexto de situações-problema é, atualmente, uma forma de ensinar muito valorizada.” As situações-problema permeiam todo o trabalho na medida em que o sujeito é constantemente desafiado a observar e analisar aspectos considerados importantes pelo profissional. No caso dos jogos em sala de aula existem muitas maneiras de serem elaborados como: uma intervenção oral, questionamentos ou

pedidos de justificativa de uma jogada que está acontecendo ou ainda, uma remontagem de um momento do jogo. Em geral, situações-problema têm as seguintes características: são elaboradas a partir de momentos significativos do próprio jogo; apresentam um obstáculo, ou seja, representam alguma situação de impasse ou decisão sobre qual a melhor ação a ser realizada, favorecem o domínio cada vez maior da estrutura do jogo e tem como objetivo principal promover análise e questionamento sobre a ação de jogar, tornando menos relevante o fator sorte e as jogadas por ensaio e erro”(DE MACEDO, PETTY e PASSOS, 2000, p.91). Assim, pode-se notar que no trabalho com os alunos, é interessante propor diferentes possibilidades de análise, sempre apresentando novos obstáculos a serem superados.

CAPÍTULO III

ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

Abordagem

A metodologia deste trabalho foi de natureza prática permitindo assim, uma maior aproximação com o objeto observado, possibilitando assim ao pesquisador a identificação das atividades lúdicas visando a interação entre os alunos para o seu desenvolvimento social.

A pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como o seu principal instrumento. De acordo com (LUDKE e ANDRÉ, 1986) a pesquisa com a abordagem qualitativa pode ser chamada também de naturalística por estar sendo estudada em ambiente natural em que o problema acontece, sem qualquer manipulação intencional do pesquisador.

A atividade proposta foi realizada em sala de aula e no ambiente escolar privilegiando assim, o ambiente natural dos educandos. Observou-se que em tal atividade as situações lúdicas se constituem em espaços de aprendizagens, pois permitem que a criança possa desenvolver o exercício do raciocínio e a oportunidade de resolução de problemas possibilitando assim a sua interação social. O momento destinado as atividades lúdicas na escola passa a ser significativo para o desenvolvimento integral infantil.

Com todas estas possibilidades as atividades lúdicas na escola não perdem sua principal característica, a de proporcionar prazer às crianças. Neste sentido, a escola pode utilizar-se de atividades lúdicas para trabalhar o repertório cultural por meio de brincadeiras e jogos populares garantindo assim, o acesso destas crianças a cultura

que faz parte de sua vivência e de seus antepassados sem deixar de explorar o movimento e garantir a aprendizagem.

Participantes do Estudo

Participaram da pesquisa a professora Sidéria Marques do Couto Neiva juntamente com alunos de seis anos pertencentes a turma N de alfabetização do turno matutino do Centro de Educação Infantil N° 04 localizado na QNA 01/02 área especial praça do DI em Taguatinga Norte da Secretaria de Educação do Distrito Federal.

A atividade foi realizada com a turma N do jardim III/alfabetização, na segunda-feira dia 10 de outubro de 2005, no período de 7:30 às 11:30 com a participação de todos os alunos.

Coleta de Dados

Os dados para o estudo foram coletados por meio de observação e anotados em fichas de cartolina. A observação ocupa um lugar privilegiado nas novas abordagens de pesquisa educacional. O uso da mesma como principal método de investigação ou associada a outras técnicas de coleta possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado.

Com relação a observação a mesma consiste num instrumento de coleta de dados que permite a socialização entre o observador e o objeto em estudo.

A atividade foi realizada no dia dez de outubro em uma segunda-feira, no período de 7:30 às 11:30 com a turma N do jardim III de alfabetização. Inicialmente, a turma foi dividida em sete grupos de quatro alunos. Em seguida, foi distribuída uma caixa com vinte blocos lógicos para cada grupo. Nos primeiros momentos, alguns alunos brincaram com os blocos aleatoriamente, montando bonecos, carrinhos, prédios e barcos. Já outros alunos apenas empilhavam os blocos. Em seguida com a ajuda da professora foi

solicitado que os alunos separassem as peças por cores, sendo que todas as crianças realizaram a atividade com facilidade.

Após tal atividade foi pedido a elas a separação das peças com os mesmos formatos. Notou-se que dois grupos separaram as peças pelo formato e pelas cores, enquanto que os outros grupos apenas executaram a tarefa. Neste momento, percebeu-se que alguns alunos demonstraram mais afinidade que os outros, pois os mesmos tiveram maior interesse em realizar a atividade. Diante disso, foi proposta uma outra atividade. Retirou-se todos os círculos da caixa e foi solicitado aos alunos que formassem um grande quadrado utilizando todas as peças através de encaixes sendo que nesta atividade não poderia sobrar nenhuma peça. Eles começaram a encaixar as peças e tentaram formar um quadrado, mais não conseguiram, foi aí, que eles perceberam que a atividade proposta não era tão fácil assim. Dessa maneira, eles começaram a observarem os colegas e passaram então a trocar idéias entre eles, sendo que a partir desse ponto, os quadrados começaram a serem construídos corretamente. Neste momento, foi observado que estava ocorrendo um processo de colaboração entre os alunos.

Em seguida aqueles alunos que tinham terminado sua tarefa passaram a incentivar ou outros alunos a concluírem a atividade proposta com êxito.

CAPÍTULO IV

DISCUSSÃO DOS DADOS

Os dados foram coletados observando os alunos e anotando os acontecimentos relacionados a atividade em fichas de cartolina. Tal observação foi realizada no dia 10 de outubro na segunda-feira no período de 7:30 às 11:30 com a turma N do jardim III de alfabetização do Centro de Educação Infantil nº 04 localizado na QNA 01/02 área especial praça do D.I em Taguatinga Norte da Secretaria de Educação do Distrito Federal. A atividade consistia em separar os alunos em grupos e pedir aos mesmos para que eles utilizando blocos lógicos separassem as peças com as mesmas cores e formatos.

Notou-se que quando pediu para que os alunos separassem as peças por cores e formatos, eles não demonstraram muita afinidade a essa proposta. Quando foi pedido que eles tirassem os círculos das caixas e com o restante das peças formassem um quadrado sem a interferência da professora, muitos conseguiram utilizando a imaginação que é o lúdico para montar o que foi proposto.

Tal situação remonta o que foi dito por Piaget(1964, p.45) que o “ aluno dentro da aprendizagem construtivista da Epistemologia Genética, transforma-se de um agente passivo de recepção dos conhecimentos repassados pelo professor em um ser ativo, responsável pelo próprio desenvolvimento.” Ou seja, o aluno por meio de sua imaginação e troca de idéias com os outros colegas e usando a ludicidade conseguem resolver qualquer situação- problema proposta em sala de aula.

Ainda seguindo o raciocínio de Piaget(1964, p.46) em que diz que “ por meio da solidariedade o aluno tem a capacidade de criar suas próprias regras em conjunto com

seu grupo, e exercer a colaboração(cooperação). A atividade proposta consistia num jogo do tipo de exercício pois pode ser classificado como de encaixe e construção, pois por meio desse jogo os alunos trabalhando em grupo puderam desenvolver a cooperação mútua associada a sociabilidade e a persistência para conseguirem montar o quadrado. Ao fazerem isso estavam também desenvolvendo combinações sensório-motoras ou intelectuais, ou seja, suas próprias regras para chegarem ao final com êxito. Tal situação fica evidenciada quando os grupos que terminavam a atividade iam ensinar, ajudar e incentivar os demais colegas a terminarem a atividade com sucesso.

CAPÍTULO V

CONCLUSÕES

Considerando que na fase escolar principalmente no período da alfabetização a criança irá desenvolver com mais precisão o que já possui desde os primeiros anos de vida, o lúdico. Percebe-se que a criança ao usar a imaginação e o faz-de-conta, consegue trilhar caminhos para a solução de situações-problema criadas a partir da utilização dos jogos e que por meio disso, ela venha a se desenvolver socialmente.

Esse trabalho pode comprovar que por meio da aplicação de jogos como o de encaixe para grupos de alunos de seis anos de educação infantil, muitos só obtiveram sucesso quando passaram a utilizar a sua imaginação e a troca de idéias com os outros colegas para tentarem construir o quadrado proposto. O mais interessante é que a medida que os grupos conseguiam realizar a atividade passavam a incentivarem e colaborarem com os outros colegas que tinham mais dificuldades ajudando inclusive na conclusão com êxito da montagem proposta.

Dessa forma, notou-se que ao se trabalhar com o lúdico das crianças em jogos, as mesmas podem resolver as mais difíceis situações propostas pelo professor em sala de aula utilizando como ferramentas principais a colaboração e o incentivo mútuos.

REFERÊNCIAS

- ANSELMO. **As Contribuições do lúdico na aprendizagem da Educação Infantil.** Disponível em: <http://www.barradoquarai.net/anselmo.htm>. Acesso em: 03 out. 2005.
- COVAS, Mário. **Jogos Tradicionais.** Disponível em: <http://www.crmariocovas.sp.gov.br/dea-a.php?.t=017>. Acesso em: 25 out. 2005.
- CRAIDY, Carmem Maria e KAERCHER, Gládis E.P. da Silva. **Educação Infantil: pra que te quero?**. Porto Alegre: Artmed, 2001. 164 p.
- CURRÍCULO DA EDUCAÇÃO BÁSICA DAS ESCOLAS PÚBLICAS DO DISTRITO FEDERAL (CEBI). Versão Experimental. Distrito Federal. Pág 48, jan. 2001.
- DE MACEDO, Lino., PETTY, Ana Lúcia Sicoli, PASSOS, Norimar Christie. **Aprender com Jogos e Situações-Problema.** Porto Alegre: Artmed, 2000. 116 p.
- DEHEINZELIN, Monique., LIMA, Zélia Vitória. **Projeto Professor da Pré-Escola.** MEC: Ministério da Educação e Cultura. Secretaria Nacional de Educação Básica. Brasília, 1992. 198 p.
- DE OLIVEIRA, Vera Bastos. **O Brincar e a criança do nascimento aos seis anos.** Petrópolis; Vozes, 2000. 78 p.
- DOS SANTOS, Santa Marli Pires. **A Ludicidade como Ciência.** Petrópolis: Vozes, 2001.
- HAYDT, Regina Célia., RIZZI, Leonor. **Atividades Lúdicas na Educação da Criança.** São Paulo: Ática, 2002.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Fohar, 1964.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E.D.A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São PAULO: EPU, 1986.