

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

M^a do Carmo Pinheiro Silva
Selma Maria Lessa Lucas
Selma Tiago de Jesus

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS

Brasília, 2005.

MARIA DO CARMO PINHEIRO SILVA
SELMA MARIA LESSA LUCAS
SELMA TIAGO DE JESUS

TEMA: A Importância do Lúdico nas Séries Iniciais

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

Orientadora: Sainy Coelho Borges Veloso

Brasília, 2005.

RESUMO

A presente pesquisa é uma reflexão sobre a dinâmica lúdica nas escolas. O estudo foi desenvolvido com o objetivo verificar a utilização do lúdico como recurso facilitador do processo de ensino-aprendizagem. Em um primeiro momento a pesquisa se dedica a esclarecer a importância da dinâmica lúdica na formação integral da criança, e os fundamentos teóricos que envolvem o lúdico. Em um segundo momento, destaca-se a realização de uma pesquisa de campo em escolas públicas do Distrito Federal, onde foram coletados opiniões de pais, alunos e professores sobre a importância do lúdico na aprendizagem. Em linhas gerais, esse estudo veio mostrar que a questão do lúdico é trata-se, na verdade de um tema relevante e complexo, sendo, contudo, pouco utilizado e discutido nas escolas. Observou-se ainda que mesmo quando utiliza o lúdico, este é usado como momento de distração, descanso e posteriormente volta às atividades tidas como sérias. O problema parece está no desconhecimento conceitual e da importância do lúdico como aspecto importante, que pode ajudar no processo de ensino-aprendizagem quando utilizado de maneira correta, inter-relacionando os componentes curriculares a atividades lúdicas. Nesse sentido observa-se a necessidade de estimular e prover os professores com uma formação continuada de forma a apresentar-lhes metodologias que possam favorecer o educando no processo de aprendizagem. Diante da realidade observada, recomendamos que a temática do lúdico seja incluída como reflexão na formação inicial e continuada do professor, que faça parte dos planejamentos de ensino, no sentido de que possam enriquecer seus conhecimentos teóricos e metodológicos. Assim, acreditamos que estaremos mais bem preparados para contribuir com a formação dos nossos alunos e conseqüentemente com a melhoria do ensino.

Palavras chave: lúdico, criança, ensino-aprendizagem.

SUMÁRIO

1.Introdução.....	04
2.Pesquisa.....	08
2.1.Título.....	08
2.2.Tema.....	08
2.3.Objeto de Estudo.....	08
2.4. Objetivos.....	08
2.4.1. Objetivo Geral.....	08
2.4.2. Objetivos Específicos.....	08
3. Justificativa.....	09
4. Objeto de Estudo.....	13
5. Referencial Teórico.....	15
5.1. O que é Lúdico?.....	15
5.2. A criança e o Lúdico na Antiguidade.....	16
5.3. A Origem da Educação Lúdica.....	18
5.4. Contribuições Teórica sobre a Temática Lúdica.....	21
6. Metodologia da Pesquisa.....	27
6.1. Tipo de Pesquisa.....	27
6.2. Participantes da Pesquisa: local e população do estudo.....	28
6.3. Procedimentos metodológicos para coleta e análise das informações.....	29
7. Análise e Discussão dos resultados.....	30
7.1. Características Gerais dos Sujeitos da Pesquisa.....	30
7.2. O Lúdico na Visão dos Professores.....	30
7.3 O Lúdico na Visão dos Pais.....	32
7.4 O Lúdico na Visão dos Alunos.....	33
8. Considerações Finais.....	35
9. Bibliografia.....	43
10. Anexos.....	44

A proposta desta pesquisa foi ampliar a reflexão sobre a dinâmica lúdica e analisar sua importância, objetivando viabilizar uma educação cujo processo de ensino-aprendizado seja o desenvolvimento e a atuação do professor e do educando na sociedade de forma prazerosa.

Para tanto, entrelaçamos práticas, verdadeiramente agradáveis para as crianças, com conteúdos capazes de transmitir as mensagens educacionais que objetivamos.

No século XIX, o educador preocupava-se muito mais com os fins da educação do que com o processo de ensino-aprendizagem. Todavia, infelizmente, ainda hoje o lúdico ocupa nas escolas o papel secundário e em alguns espaços está absolutamente ausente; não havendo propostas que incorpore o lúdico como eixo norteador do trabalho pedagógico.

Nessa longa jornada no Curso de Pedagogia para Séries Iniciais-Projeto Professor Nota 10, conseguimos perceber através de leituras e releituras a importância que o lúdico exerce no processo ensino-aprendizagem, motivo pelo qual o escolhemos como tema para desenvolvermos a nossa pesquisa.

As crianças brincam, inventam e reinventam jogos da vida cotidiana, e para essa aplicabilidade, não é necessário ficar preso a uma cadeira, cobrindo pontinhos, linhas retas ou curvas, copiando e apagando, decorando letras e sons.

Através do lúdico tudo fica mais divertido, mais prazeroso, mais fácil de se entender e assimilar e conseqüentemente aplicar em seu cotidiano.

Acreditamos que a sala de aula deve ser o espaço onde o aluno possa desenvolver a sua imaginação, o lugar onde o sonho, o desejo, a paixão, o trabalho, se configuram em ferramentas para os processos criadores.

A criança que chega a escola aos sete anos, já iniciou sua aprendizagem brincando com os pais e amiguinhos, seus brinquedos, coleções e com sua própria imaginação. Já exerceu papel de emissor e receptor, iniciou a aprendizagem ouvindo

e falando, e cabe a escola ampliar este mundo maravilhoso, aproveitando-se dessa diversidade, utilizando-a em jogos e dramatizações.

Nós educadores, não precisamos colocar nossos alunos sentados ouvindo retóricas e mais retóricas. Brincando, transmitimos a eles o que é necessário para se tornar um ser reflexivo e criativo.

Não queremos um processo educativo preocupado com seres enciclopédicos, contudo, com um ser ativo, criativo e questionador, que saiba se colocar perante as dificuldades individuais ou em grupo, que se comunique de diversas formas, convivendo, cooperando, decidindo e agindo de forma socialmente correta.

Partindo dessa premissa nos questionamos:

- Como utilizar o lúdico de forma a favorecer o processo de ensino-aprendizagem?
- De que forma podemos inter-relacionar os conteúdos curriculares à dinâmica lúdica?
- Qual o papel do professor ao utilizar o lúdico como instrumento pedagógico?

A nossa pesquisa foi realizada em escolas públicas do Distrito Federal, atendendo a comunidades diferentes.

A professora **Selma Tiago de Jesus** é lotada na Escola Classe 36 de Ceilândia, localizada na EQNP 05/09-Setor P. Norte, atualmente está em regência em uma turma de quarta série. A escola em que atua atende 960 (novecentos e sessenta) alunos distribuídos em turmas de Educação Infantil, de 1ª a 4ª série e Ensino Especial.

As crianças atendidas fazem parte de uma comunidade economicamente carente, já que as maiorias destas crianças vêm dos setores de chácaras, localizadas nas redondezas. Um grande número dos alunos atendidos passa o dia em casa sozinhos, cuidando da casa e dos irmãos menores, ou na rua; enquanto os pais vão a

busca do alimento diário. São poucas as crianças cujos pais estão presentes na vida escolar, alguns porque trabalham fora, outros por falta de escolarização.

A professora **M^a do Carmo Pinheiro Silva**, está lotada na escola classe 08 de Ceilândia, localizada na EQNP 05/07 – Ceilândia Norte, atua em regência em uma turma de Educação Infantil. A escola atende 940 (novecentos e quarenta) alunos, distribuídos em turmas de Educação Infantil e turmas de 1^a a 4^a série.

A comunidade atendida pertence à zona urbana, todavia, com as mesmas características da Escola Classe 36 de Ceilândia; onde o maior problema é o desemprego e a falta de consciência dos pais em relação a uma educação participativa.

A professora **Selma Maria Lessa Lucas**, atua na Escola 410 Sul, localizado na Asa Sul, Brasília-DF, encontra-se em regência em uma turma de Ensino Especial. A escola atende 288 (duzentos e oitenta e oito) alunos, distribuídos em turmas de Educação Infantil, 1^a a 4^a série e Educação Especial.

Apesar da escola ser localizada em lugar privilegiado, ela não atende a comunidade local, e sim a uma comunidade bem heterogênea, pertencente a várias cidades do entorno.

É com esses alunos que colocamos em prática nosso conhecimento adquirido, utilizando os mais diversificados recursos lúdicos, trocando idéias, participando, interagindo, criando e ampliando saberes.

Pautamos nosso trabalho de conclusão do curso Pedagogia para Séries Iniciais - Projeto Professor Nota 10 em embasamentos teóricos, calcados em literatura específica e citada em nosso referencial bibliográfico.

O nosso interesse em fazer o aprofundamento da temática lúdica se deve ao fato de recordarmos como era bom brincar quando criança, e de como nossos alunos demonstram prazer em participar de brincadeiras, jogos, competições, danças, dramatizações, enfim todo tipo de atividades lúdica que favoreçam a aprendizagem e de como as crianças assimilam facilmente as habilidades educativas por meio destas.

Essa pesquisa nos oportunizou, através de leituras, questionários, observações e entrevistas analisar a concepção de ludicidade e sua prática no

processo de ensino-aprendizagem. Acreditamos que no âmbito das escolas envolvidas poderemos ampliar os conhecimentos adquiridos aos professores, ajudando-os a perceber a importância do lúdico no desenvolvimento infantil, e que brincando e manipulando jogos e brinquedos as crianças estão adquirindo conhecimentos e preparando-se para futuras aprendizagens.

2. Pesquisa

2.1 Título: A Importância do Lúdico nas Séries Iniciais.

2.2 Tema: Educação e Ludicidade.

2.3 Objeto de Estudo: O lúdico e suas implicações no desenvolvimento do educando.

2.4 Objetivos

2.4.1 Objetivo Geral: Verificar a relação do lúdico como recurso facilitador do processo ensino-aprendizagem.

2.4.2 Objetivos Específicos:

- Analisar como o lúdico é utilizado em sala de aula;
- Verificar como os professores percebem o lúdico;
- Verificar como se dá à aprendizagem através do lúdico;
- Verificar e analisar qual a concepção que os pais têm sobre a dinâmica lúdica.

A criança brasileira cada vez mais introjeta de modo sistemático os valores de uma cultura erótica e tecnológica, O alerta vem sendo feito pelas ciências da educação que levantam dados concretos sobre o poder da influência dos meios de comunicação, principalmente da televisão e da informática (videogames) na formação cultural da população infantil. Diante disso, a criança vem perdendo as referências educativas do jogo e da brincadeira para ficar imersa num mundo consumista e alienante que tem como objetivo de conhecimento a sensualidade precoce e a passividade diante das telas.

A escola deve apresentar as crianças outras referências, para que possam construir conceitos, atitudes e competências que lhes mostrem a realidade social instituída pelos meios de comunicação e pela informática, de forma crítica, consciente e autônoma, com o objetivo de transformar essa realidade.

Nesse contexto o lúdico pode ser visualizado como importante elemento, capaz de contribuir em diversos momentos para as mais variadas necessidades. Podendo ser interpretado como componente portador de grande potencial transformador.

O lúdico, nestes últimos anos se transformou numa ferramenta de trabalho para muitas áreas, e seus resultados positivos repercutiram em diferentes setores da sociedade. No entanto em nenhum desses setores a ludicidade foi tão utilizada como nas escolas.

O lúdico é uma ferramenta educativa muito importante no processo de ensino-aprendizagem, pela qual a criança manifesta sua expressividade simbólica.

No processo educativo o lúdico aparece como um recurso facilitador, para o que o desenvolvimento da criança ocorra da melhor forma possível. Quando o professor conhece e aplica em sala recursos lúdicos, favorece o processo de ensino-aprendizagem – razão, portanto dessa investigação.

É necessário fazer da escola um ambiente de exploração, de criação, de liberdade, onde o aluno possa ser livre para imaginar. Brincando a fantasia e imaginação da criança, cria, revive o passado, experimenta o presente e projeta o futuro. Assim, devemos incentivar nossos alunos a brincar com a imaginação; criando e invertendo papéis, fazendo viagens imaginárias, inventando novos jogos, transformando o uso de objetos, dentre outras.

O primeiro jogo da criança é o seu próprio corpo, com o qual ela executa todos os tipos de movimentos, realizando-os de forma livre e com isso se sente feliz.

O educador não só pode como deve estimular os alunos a brincar com o corpo; a vivenciar inúmeras atividades a partir de movimentos representados pelos sentidos, como correr, pular, subir, descer, rolar, abaixar, levantar e outras que levam a uma situação de ensino aprendizagem. Estas brincadeiras podem ser realizadas de muitas maneiras, como: representar situações do seu dia-a-dia expressar-se, fazer mímicas, dramatizar estórias. Essas brincadeiras possibilitam aos alunos a interação social, a sentir seu corpo, descobrir seu mundo relacionando-se com o seu meio e com as outras crianças.

Evidenciamos aqui, que através das brincadeiras, a criança reproduz a realidade. Quando a criança brinca de papai e mamãe, por exemplo, imita o seu cotidiano.

O brincar pode ser visto como uma ação livre, imaginária, ou como uma maneira encontrada pela criança para desenvolver a sua capacidade de abstração, quando cria uma situação imaginária.

Através do lúdico a criança estabelece suas relações com a vida real. Ela experimenta sensações que já conhece e desenvolverá as regras de comportamento que imagina correta. Um exemplo disso se dá quando ela brinca de irmã, ou de mãe e filha, comportando-se como acha que os irmãos devem se comportar ou reproduzindo com a filha age com sua mãe.

A criança estará brincando com suas emoções quando o professor permite que ela se imagine em diferentes situações. Por meio da brincadeira ela aprende a

trabalhar de forma positiva as suas emoções, aprendendo a superar seus medos e tribulações ocorridas em seu cotidiano.

Nas séries iniciais a criança ainda não adquiriu consciência do outro, mas gosta de estar junto para brincar, conversar e até partilhar algumas coisas. O educador deve aproveitar desse momento para introduzir atividades que visem os aspectos éticos, como: respeitar o colega, repartir o lanche, ajudar o companheiro, descobrir e respeitar as diferenças, ter responsabilidade, cumprir com as tarefas, formar hábitos de estudo, aceitar regras, perceber limites, entre outras.

Estudos demonstram que através de atividades lúdicas, o educando explora muito mais sua criatividade. Um indivíduo criativo é um elemento importante para a sociedade, pois é este quem faz descobertas, inventa e promove mudanças.

O lúdico é de fundamental importância para nós educadores, pois através das atividades lúdicas, são criadas as condições favoráveis para que se promova a construção integral do educando; levando em conta seus interesses, suas necessidades e o prazer de ser sujeito ativo desta construção.

O lúdico nos oportuniza incentivar a criança a expressar suas fantasias e imaginação, favorecendo uma aprendizagem prazerosa, superando as mesmices das aulas expositivas.

Todavia, a atividade lúdica nos favorece também, conhecermos um pouco mais os nossos alunos, e esse conhecimento, nos auxilia nas relações entre teoria x prática, aproximando os conteúdos escolares ao nível de conhecimento prévios dos alunos. Segundo a mestra em educação Santos (2001, p.15) “O educador lúdico é o que realiza a ação lúdica, inter-relacionando teoria x prática”.

Enfim, o lúdico nos ensina como nossos alunos aprendem, se relacionam, levantam hipótese, se expressam – é um manancial de informações sobre a vida intelectual, social e afetiva dos educandos.

Cabe a nós observarmos essas manifestações e através destas, interagirmos como facilitadores da aprendizagem; repensando e adequando à prática, propondo sempre novas atividades, procurando manter os desafios e a motivação.

Portanto, é indispensável que os professores descubram e trabalhem a dimensão lúdica que existe em sua essência, no seu trajeto cultural, de forma que venha aperfeiçoar a sua prática pedagógica. No entanto para que isso aconteça é necessário que ele busque resgatar a ludicidade, e compreenda o percurso expressivo da criança e suas trajetórias de construção do conhecimento.

A realização dessa pesquisa é para nós de suma importância, pois para desenvolvermos a ludicidade em nossa prática é necessário conhecermos o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo relação entre o brincar e o aprender.

Apesar de muitos teóricos pregarem a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, percebemos que ainda hoje o lúdico está ausente em algumas escolas, e muitas vezes é utilizado de forma inadequada.

Cada dia que passa a criança vai perdendo o seu espaço social e físico para brincar. Fazemos essa afirmação de acordo com a realidade por nós vivenciadas, onde as salas de recursos, de vídeo, brinquedotecas, gibitecas, etc, vêm sendo fechadas para torna-se salas de aula, de forma a atender a maior demanda possível de alunos, não há preocupação com a qualidade e sim com a quantidade.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano é um espaço que merece atenção de pais, educadores e dirigentes governamentais, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser. Este espaço é direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos.

Estamos vivendo em uma cultura na qual impera o individualismo; onde cada criança tem o seu brinquedo, os seus materiais, e estes não podem ser compartilhados. Presenciamos freqüentemente nossos alunos querendo brincar com um coleguinha e ele dizer: “não, o brinquedo é meu! ou “minha mãe não deixa emprestar”. Sendo assim, vivemos sistemas cada vez mais excludentes, surgindo, portanto necessidades em buscarmos alternativas para que as crianças vivenciem o brincar”.

O lúdico proporciona tanto às crianças, quanto aos adultos, uma maior assimilação de conceitos, fazendo uma relação entre o concreto, o pensar e o agir. Ao relacionar-las, os sujeitos constroem seu conhecimento.

Brincar é algo prazeroso, e o prazer é ponto fundamental da essência do equilíbrio humano. Logo, podemos afirmar que a ludicidade é uma necessidade interior inerente ao desenvolvimento humano.

No brincar, ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio, e propiciando novas conquistas individuais e coletivas. Brincar é prazer e ao mesmo tempo, fonte de conhecimento.

Além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais, em que as atividades lúdicas devem visar à auto-imagem, a auto-estima, o auto-conhecimento, a cooperação; além de conduzir à imaginação, a fantasia, a criatividade e a criticidade.

O momento em que a criança está absorvida pelo brinquedo é um momento mágico e precioso, onde é exercitada a capacidade de observar e manter a atenção concentrada, que irá inferir na sua eficiência e produtividade quando adulto; enfim, o lúdico traz uma gama de vantagens que ajudam a moldar à vida infantil e adulta.

Em síntese, o lúdico pode representar um desafio a provocar o pensamento reflexivo da criança. Em busca de uma educação em consonância com uma aprendizagem consciente, é fundamental colocarmos a ludicidade em nossa prática pedagógica.

Os educadores que incorporam o lúdico em suas propostas pedagógicas estarão melhor capacitados para perceber as dificuldades dos seus alunos e resignificar seu aprendizado.

Este capítulo aborda inicialmente a conceituação de lúdico, seguidamente será focado o histórico da relação entre a criança e o Lúdico na antiguidade, mencionaremos ainda a origem da Educação Lúdica, bem como a contribuição de alguns teóricos sobre a temática do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e formação da criança.

5.1 - O que é lúdico?

Antes mesmo de conceituarmos lúdico, devemos primeiramente conhecer o significado de: brinquedo, brincadeira e jogo.

Brinquedo: refere-se ao objeto de brincar

Brincadeira: é a ação do brincar, o comportamento espontâneo que resulta de uma atividade estruturada ou não.

Jogos: Trata-se de uma brincadeira que envolve regras.

Após conhecermos esses conceitos dados pelo dicionário Aurélio (1988), podemos afirmar que o lúdico abrange, de forma mais ampla todos os conceitos anteriores.

O lúdico é a realização de brincadeiras que proporciona prazer; podemos citar como forma de manifestação lúdica os jogos, histórias, dramatizações, músicas, danças, artes plásticas entre outras.

Segundo Lieberman (apud ROSAMILHA 1979, p.5) “O lúdico é um traço da personalidade que persiste da infância até a juventude e idade adulta, com função muito importante no estilo cognitivo dos indivíduos”.

O lúdico e a criança caminham juntos desde o momento que se fixou a imagem da criança como ser que brinca. Na história da humanidade, encontramos o

brincar como atividade que sempre esteve presente na vida do ser humano, e em especial, na vida da criança.

Para compreendermos a criança em sua contemporaneidade é necessário conhecermos sua história ao longo dos séculos e principalmente sua história social construída no decorrer das últimas décadas, período em que a infância foi alvo de muitos estudos e pesquisas.

5.2- A criança e o Lúdico na antiguidade

Reconhecemos socialmente a criança e valorizamos suas especificidades é uma das grandes responsabilidades dos tempos atuais, visto que a criança de hoje apesar de referendada em lei como sujeito de direito no interior da sociedade, em alguns aspectos ainda continua à margem nas relações sociais, principalmente no que diz respeito ao seu direito de estar na sociedade como um cidadão.

As crianças estão engendradas nas relações familiares, culturais, políticas e educacionais da sociedade, apropriam-se dos valores e comportamentos do seu tempo e lugar, e fazem parte da história. O educador Kuhlmann (1998), preocupado com as questões da infância, fala deste aspecto com muita clareza:

É preciso considerar a infância como uma condição da criança. O conjunto das experiências vividas por elas em diferentes lugares históricos, geográficos e sociais é muito mais que uma representação dos adultos sobre esta fase da vida. É preciso reconhecer as representações de infância e considerar as crianças concretas, localiza-las nas relações sociais, etc, reconhecê-las como produtoras da história. (p.31).

Voltando alguns séculos no tempo, tomando como referência estudos históricos, vimos que a partir do século XVII a criança passou a ser reconhecida pela sociedade; nos séculos anteriores elas não saíam do anonimato. Fatos como: infanticídio, a venda de crianças, o abuso sexual, a barbárie e as altas taxas de mortalidade exemplificam o descaso para com a criança e para a sua efetiva permanência na sociedade.

A morte de uma criança, por exemplo, era vista sem muita tristeza, sendo considerado pelos pais como um fato natural e até mesmo necessário. Caso sobrevivesse ao período de risco de morte, a criança começava a fazer parte da vida dos adultos.

O historiador francês Áries (1981), em sua obra: “A história Social da Criança e da Família”, nos chama a atenção para a condição social da criança na época da antiguidade e idade média: “Assim que a criança superava esse período de alto risco de mortalidade, em que sua sobrevivência era improvável, ela se confundia ao mundo dos adultos” (p.157).

No século XVII, inicia se uma tomada de consciência em torno das particularidades da criança, o que Áries (1981) chama de Sentimento de Infância: “O sentimento de infância não significa o mesmo que afeição pela criança: corresponde à consciência da particularidade infantil, essa particularidade que distingue essencialmente a criança do adulto, mesmo jovem”.(p.57).

Esse sentimento citado pelo autor nasce dentro da família numa época em que a criança por sua ingenuidade e graciosidade passa a ser um objeto de distração e relaxamento par o adulto. Inicia se ai o que Áries chamou de paparicação e posteriormente, um novo sentimento, contraditório ao primeiro começa a aparecer, o de moralização da criança, que passa a ser vista como um ser frágil e inocente.

No final do século XVII, inicia-se uma preocupação com a educação da criança, pois até aquele momento não havia uma educação destinada às crianças, elas eram misturadas aos adultos, sem qualquer distinção de ordem física ou psicológica.

Os padres jesuítas preocupados com a educação das crianças fundamentaram sua pedagogia à luz dos conhecimentos da psicologia e de seus métodos para a educação.

Na antiguidade, as brincadeiras e os jogos das crianças eram os mesmos dos adultos, não havendo distinção entre ambos. Na sociedade antiga as brincadeiras e jogos eram muito comuns entre os adultos, constituíam uma das formas mais

utilizadas de estreitamento dos laços entre as pessoas, e as crianças também participavam juntamente com eles deste valor social.

Os brinquedos mais utilizados pelas crianças eram miniaturas de objetos do universo dos adultos, como o cavalo de pau, o arco de penas, pássaro e a boneca. Muitas dessas miniaturas eram depositadas nos túmulos das famílias e possuíam uma significação religiosa.

Após o estudo da história sobre a infância, vimos de que maneira o brincar acompanha a humanidade, assim como a infância o brincar deve ser valorizado, para que se faça presente na vida da criança.

O terapeuta especializado no trabalho com crianças pequenas, Winnicott (1975), nos fala da importância do brincar para o desenvolvimento da criança e da sua ponte com a realidade:

É no brincar somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto pode ser um ser criativo e utilizar sua personalidade integral, e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu...(p.80).

5.3- A origem da Educação Lúdica

Todos os povos, dos mais primitivos aos mais civilizados, tiveram e têm seus brinquedos, seus jogos e suas brincadeiras.

Na Grécia Antiga, Platão já afirmava a importância dos jogos educativos nos primeiros anos de vida da criança, independente de sexo e sob vigilância. Para ele o esporte tinha um valor educativo e moral tanto quanto a cultura intelectual, pois ambos, juntos, formavam o caráter e a personalidade, por esse motivo eram contra o espírito competitivo dos jogos, por pensar que estes eram prejudiciais à formação das crianças.

Foi Platão que introduziu a prática matemática lúdica, com problemas concretos extraídos da realidade e afirmava que todas as crianças deviam estudar matemática tendo como atrativo as várias formas de jogos.

Mesmo entre os egípcios, romanos, maias, os jogos eram meios através dos quais a geração mais jovem aprendia valores, conhecimentos, padrões de vida social e normas com os mais velhos.

A desvalorização dos jogos, na vida social, viria acontecer com a ascensão do cristianismo, que julga serem os mesmos profanos, imorais e sem significados.

A partir do século XVI, houve uma valorização dos jogos educativos por parte dos humanistas e os jesuítas foram os primeiros a recoloca-los em prática, impondo pouco a pouco uma opinião menos radical, do que a defendida pelo cristianismo. Os jesuítas editaram em latim tratados de ginástica, que forneciam regras dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios a dança e a comédia, jogos de azar, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática.

Muitos teóricos, precursores dos novos métodos educacionais, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. Vejamos alguns destes:

- Montaigne (1533 – 1592), trabalhava a curiosidade da criança pelas coisas que via ao seu redor;
- Comênio (1592 – 1671), resumia seu método em três idéias fundamentais: naturalidade, intuição e auto-atividade. Através deste método natural a criança desenvolve com rapidez, facilidade e consistência o seu aprendizado.
- Jean Jacques Rousseau (1712 – 1778), demonstrou que a criança vê, pensa e sente por si própria 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.
- Johann Heinrich Pestalozzi (1746 – 1827), grande educador suíço, e observador do desenvolvimento psicológico dos alunos, preocupado com o

êxito ou fracasso dos métodos empregados, abriu um novo rumo para a educação moderna, fundamentado na utilização de jogos, como fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortalece as normas de cooperação.

- Friedrich Frobel (1782 – 1852), discípulo de Pestalozzi, acredita que a pedagogia é a grande estimuladora das faculdades criativas próprias da criança. Com ele fortalecem-se os métodos lúdicos na educação. Para Frobel os jogos são fatores decisivos na educação das crianças, pois conduzem à atividade, à auto-expressão e à socialização séria.
- John Dewey (1859 – 1952), para ele, as diversas formas de ocupação ativa têm a oportunidade de filiar-se à vida, de fazer o ambiente natural da criança, onde ela aprende a viver retamente, em vez de aprender simplesmente lições abstratas, estanques do seu mundo real. Partindo de que a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais – necessidades de saber, de explorar, de observar, de trabalhar, de jogar, de conhecimentos, partindo das necessidades e interesses da criança.
- Para Jean Piaget, os jogos e as atividades lúdicas, não são apenas meios de entretenimento para as crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. Ele afirma ainda que os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança desenvolve-se, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação consiste numa síntese progressiva de assimilação com a acomodação.

- Para Vygotsky, as maiores aquisições da criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação entre real e moralidade.

Assim, podemos perceber que a educação lúdica esteve presente em todas as épocas, povos, e contextos de diversos pesquisadores, formando, hoje uma vasta rede de conhecimento; não só no campo educacional, mas em diversas áreas.

5.4- Contribuições Teóricas sobre a temática lúdica

As atividades lúdicas merecem um espaço importante na escola, porquanto estabelecem uma relação agradável com o conhecimento, nossa proposta e o objetivo de se trabalhar com a ludicidade é despertar no aluno o conhecimento de maneira divertida, visando o gosto e a apreciação do saber.

Na maioria das vezes, os alunos revelam total desinteresse a determinados conteúdos escolares, e apenas memorizam e reproduzem pensamentos que não lhe pertencem, o que justifica a falta de sentido para o seu aprendizado.

A educação lúdica quando aplicada conscientemente, e da mesma forma compreendida, contribui, como recurso pedagógico na práxis educativa.

O lúdico é uma fonte de prazer e descobertas, e a brincadeira é uma forma privilegiada de aprendizagem. Na medida em que vão crescendo, as crianças trazem para suas brincadeiras o que vêem, escutam, observam e experimentam. As brincadeiras ficam mais interessantes quando as crianças podem combinar os diversos conhecimentos aos quais tiveram acesso. Nessas combinações as crianças revelam suas visões de mundo, suas descobertas.

A ludicidade oportuniza ao aluno estabelecer uma relação com a realidade que o cerca e os jogos podem constitui-se como elemento intermediário, simbólico da realidade e a fantasia, tanto no pensamento quanto na ação que é o veículo para a aprendizagem das habilidades sociais, bem como para a linguagem e superação de problemas emocionais. Por meio do lúdico a criança exterioriza pensamentos e

emoções construídos com base nas situações que vivencia, facilitando assim a identificação de seus conflitos, satisfações e o seu desenvolvimento da linguagem e pensamento, da atenção e concentração.

Existem dois conceitos do lúdico que foram propostos pela pedagoga e mestre em artes Neuza Deconto (2001), que são: lúdico instrumental e lúdico essencial. O instrumental que é usado para atrair recurso motivador para despertar no aluno o desejo para a realização dos objetivos a serem alcançados. O lúdico essencial vai mais além, atinge outra dimensão, que é o brincar sob todas as formas físicas e ou intelectual. Dessa forma, o brincar é intrinsecamente educativo, é necessário como processo de humanização.

Outros estudiosos da área educativa apresentam contribuições acerca dessa temática tendo contribuído para um maior embasamento teórico-prático.

Iniciamos pelo psicólogo da educação Jean Piaget (apud SOUSA, 2002, p. 74), como o entendimento de que,

O lúdico terá importância quando for revestido de seu caráter funcional, quando seu exercício desenvolver na criança suas percepções, sua inteligências, suas experimentações, de seus instintos sociais, através de assimilação, o que significa dizer que o valor grandioso de seu uso na educação só será efetivo quando a criança assimilar ou interpretar a sua realidade.

O lúdico oferece aos alunos a oportunidade de enfrentar os desafios e as dificuldades através de seus esforços e descobertas, além de perceber a realidade.

O pedagogo considerado o fundador da ciência da educação John Amos Comenius (apud SOUSA, 2002, p.73), concebia que “bem-estar, liberdade e prazer deveriam ser elementos básicos da educação”. Defendia a importância do uso de material concreto, coisas reais, acreditando que através deste a criança aprende melhor, haja visto que os sentidos estão envolvidos. A educação sensorial forma a base de toda aprendizagem. Segundo convicções a mãe é a melhor professora.

Segundo o filósofo Jean Jacques Rousseau a criança tem o direito de ser ela mesma, num ambiente natural e livre. A aprendizagem não deveria ser forçada. Na

infância é preciso atenção especial às necessidades físicas e emocionais. Na meninice é importante o treinamento físico e sensorial num ambiente livre de corrupção e vícios. A educação devia ser capaz de criar no educando condições de ter um futuro melhor na sociedade. “A educação dos homens começa na primavera da vida” (ROUSSEAU, apud Sousa, 2002, p.79).

O educador alemão Friedrich Frobel (apud SOUSA, 2002) deu grande ênfase, na exploração do lúdico e do brinquedo na sua proposta pedagógica, e na importância que deu à preparação mais específica dos professores.

Frobel foi o primeiro educador a enfatizar o brinquedo e a atividade lúdica, chamou a atenção para as relações simbólicas presentes no brincar infantil. Brincando, aprendiam. Através da manipulação e observação dos brinquedos, as crianças entendiam com mais facilidade os conceitos. Priorizava o exercitar das mãos e o exercício dos sentidos, de forma sempre divertida e prazerosa. O autor afirma que “O ser humano é essencialmente dinâmico e produtivo, e não meramente receptivo”.(2002, p. 87).

A pedagoga Maria Montessori (apud SOUSA, 2002, p. 95) criou “Casas da Criança” onde educava pela vida. Para ela as atividades lúdicas ou recreativas constituíram uma força impulsionadora do desenvolvimento da personalidade. Montessori sempre chamou atenção para a curiosidade natural da criança, dando preferência às atividades com significados. O lúdico, as brincadeiras são importantes no desenvolvimento de tarefas a qual esteja a criança motivada e num ambiente motivador para desenvolver tal proposta.

Para Lev Vygotsky (apud SOUSA, 2002, p.153) “O jogo atribui relevante papel ao ato de brincar na contribuição do pensamento infantil”. A criança por meio da brincadeira reproduz o discurso externo e o internaliza estruturada em seu próprio pensamento. A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações, como objetos distantes. Os jogos e as brincadeiras são, uma situação de aprendizagem.

Para Piaget, os jogos e as atividades lúdicas, não são apenas meios de entretenimento para as crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento

intelectual. Ele afirma ainda que jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança desenvolve-se, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação consiste numa síntese progressiva de assimilação e acomodação.

É comum na realidade das escolas pesquisadas, encontrarmos crianças que são podadas de seu direito de brincar, crianças que precocemente trabalham para ajudar no sustento da família; o que prejudica, e muito o seu desenvolvimento; pois conforme nos afirma a educadora Marly Rodan Pinto:

Toda criança, para ter boa saúde física e mental, precisa brincar, ter alegria, ser feliz, ter direito a sonhar; e não existe uma chave melhor para abrir as portas do sonho, da fantasia, que os brinquedos. (PINTO, 2003, p.39).

Concordamos com Pinto, em nossa prática, constantemente presenciamos nossos alunos sonhando com um mundo encantado através dos brinquedos; transformando um simples cruzar de dois lápis ou canetas em aviões, ou uma borracha em um tanque de guerra.

Segundo a mestra em educação e doutora em psicologia Gisele Schwartz (2004, p.15) “Aos olhos da criança, tudo pode servir de lúdico, a fantasia, a criação de novas realidades”.

Através da brincadeira as crianças expõem seus sentimentos e emoções, ao brincar ela interpreta papéis que fazem parte de seu cotidiano, um exemplo disso é quando percebemos nossos alunos nos imitando, imitando os pais ou até mesmo os super-heróis. De acordo com o terapeuta Winnicott (1975, p.74) “O brinquedo é por si mesmo uma terapia”.

A partir dessas referências teóricas e das observações do cotidiano escolar, pode-se dizer que a criança aprende com as suas tentativas, seja por meio da dramatização; de contos; do desenvolvimento das diferentes linguagens; do contato com a natureza, cultivando pequenos plantios; desenvolvendo a prática esportiva e pelo uso de instrumentos variados para seriar, medir, contar, comparar, construindo,

dessa forma, conceitos, desenvolvendo-se integralmente para as atividades relacionadas a sua vida e seus interesses.

Portanto, cabe ao professor atenção quanto ao currículo que está em desenvolvimento para que não oculte ou silencie o lúdico na sala de aula; devendo compreender as manifestações simbólicas e adequar as atividades lúdicas às necessidades das crianças.

Uma prática importante a ser desenvolvida pelo professor é a prática da releitura, pois está possibilita um constante olhar crítico sobre o fazer, sobre o currículo prescritivo, silenciado ou oculto. Essa prática pedagógica real onde o elemento principal é que exige mais atenção é o processo de construção do aluno.

Para desenvolver práticas pedagógicas lúdicas e significativas, o educador precisa romper com estereótipos sociais presentes na realidade e cultivar dentro de seu dia a dia escolar, os jogos, as brincadeiras, para compreender as simbologias expressivas dos momentos lúdicos das crianças e poder orienta-las no desenvolvimento de suas potencialidades e humanização. O brinquedo é parte integrante da vida das crianças, ao brincar, elas organizam seus pensamentos, faz uso da linguagem e criatividade.

O ser humano tem recebido algumas designações, como: Homo Sapiens, que tem como função vital o raciocínio; o Homo Faber, porque fabrica objetos e utensílios, e Homo Ludens, porque é capaz de dedicar-se a atividades lúdicas.

O lúdico pedagógico tem um valor imprescindível e muito necessário, pois ajuda a incorporação da abstração. Não está presente somente no jogo, mas também na dramatização, dança, pintura, bem como podem ser encontradas nas atividades de pesquisa, experiências, leituras, enfim, nas atividades desenvolvidas cotidianamente e que podem transformar-se em lúdicas dependendo de como será apresentada pelo professor aos alunos.

Apesar dos diferentes enfoques dados a questão do lúdico, percebe-se que é comum entre os autores pesquisados, a importância que o lúdico exerce na formação da criança, e no processo ensino-aprendizagem. Os autores apresentam idéias que se complementam ao defender uma educação lúdica.

Sabemos que as teorias nos ajudam a percorrer os caminhos pedagógicos, mas precisamos de pontes para realizá-las. Deste modo, temos que entender que nenhuma teoria por si só é suficiente para explicar toda a complexidade do ser humano.

Os aspectos seguintes têm como propósito explicitar a natureza, pressupostos e procedimentos metodológicos utilizados na realização da pesquisa.

6.1-Tipo de pesquisa

Um trabalho acadêmico-científico deve, da escolha do tema à conclusão, se prender a determinados postulados, regras e normas que lhe garantirão confiabilidade e aceitação no meio intelectual. A propósito, Sandroni (1999, p.15) diz que “o conjunto de regras e procedimentos que possibilitam a criação da ciência pode ser entendida como método científico ou metodológico”. Para Ruiz (1996, p.37) “há diversas metodologias que podem ser usadas numa pesquisa, indo desde a pesquisa empírica à revisão bibliográfica”.

Na presente pesquisa, voltada para a conclusão do Curso de Graduação em Pedagogia, Projeto Professor Nota 10, a escolha do tema se deu a partir da observação prática, em sala de aula, de nossos questionamentos e inquietações a respeito da importância do lúdico, para o bom desenvolvimento da vida educacional e pessoal do educando, pois, nas palavras de Ruiz (1996, p. 30) “ao escolher um tema relacionado à sua vivência, o estudo e aprofundamento podem trazer contribuição efetiva no amadurecimento cultural e intelectual do graduando”.

Ao buscarmos realizar a pesquisa nos orientamos, inicialmente, por alguns pensamentos de Andrade (1998, p.103), que retratam bem o que vivemos:

Por mais qualificado que seja o pesquisador, não pode ignorar certas circunstâncias “extracientíficas”. Além de tempo para dedicar-se à pesquisa, são necessários equipamentos, livros, instrumentos e outros materiais e, conforme o caso, verba para a remuneração de serviços prestados por outras pessoas. Isso significa que, para realizar uma pesquisa, devem ser levados em conta os recursos humanos e materiais, tais como disponibilidade de tempo e o indispensável suporte financeiro.

Mais especificamente quanto à natureza, a pesquisa que realizamos é de natureza qualitativa, participativa tendo como pressupostos e fundamentos teórico-metodológicos e aspectos epistemológicos de cunho fenomenológico e crítico-sociais ou dialéticas. Sob essa perspectiva, demos vozes aos sujeitos – alunos, professores e pais – envolvidos na problemática do lúdico nas escolas (SERPA, 2000).

É relevante ressaltamos ainda, sobre a importância da pesquisa de caráter qualitativo, na medida em que este tipo de pesquisa centra-se na qualidade dos dados encontrados, preocupando-se, sobretudo, com o tipo de leitura que se possa fazer dos dados coletados e não com a predominância numérica.

Segundo Ludke (apud Bogdan 1982):

A pesquisa qualitativa tem ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento.[...] A análise dos dados tende a seguir um processo indutivo. Os pesquisadores não se preocupam em buscar evidências que comprovam hipóteses definidas antes do início dos estudos. As abstrações se formam ou se consolidam basicamente a partir da inspeção dos dados num processo de baixo para cima.

6.2- Participantes da Pesquisa: local e população do estudo

A pesquisa foi realizada em três escolas públicas de Ensino Fundamental do Distrito Federal, sendo a Escola Classe 36, e a Escola Classe 08, ambas pertencentes à Gerência Regional de Ceilândia e o Centro de Ensino Especial Nº 02 Sul, pertencente a regional de Brasília, onde foram ouvidos professores, alunos e pais; além de observação e execução de atividades.

Quanto aos alunos, a pesquisa foi realizada em três turmas perfazendo um total de 76 alunos, que responderam a um questionário que segue em anexo. O grupo de professores selecionados, compreendendo 15 sujeitos, participou da pesquisa, respondendo a um outro questionário (anexo).

6.3- Procedimentos metodológicos para coleta e análise das informações

A pesquisa utilizou diferentes instrumentos para coleta de dados. No primeiro momento utilizamos estratégias de observações cotidianas sobre a questão do lúdico na vida escolar das crianças. Da mesma forma, considerando que os professores pesquisados convivem cotidianamente conosco, usamos também de observações e conversas informais sobre o tema da pesquisa.

Realizamos oficinas de construção de jogos; utilizamos em nossa prática docente atividades de cunho lúdico-educativo. Realizamos entrevistas através de questionários com pais, professores e alunos.

Um fator que nos parece importante salientar é que no universo dos professores presentes nas escolas pesquisadas, todos se propuseram a responder ao questionário, contudo, a maioria não os devolveu, dando como justificativa a falta de tempo para respondê-lo. Foram distribuídos 34 (trinta e quatro) questionários e apenas 15 (quinze) professores responderam.

Aos pais enviamos pelos alunos um questionário (anexo 3), dos 76 (setenta e seis) questionários enviados apenas 42 (quarenta e dois) foram devolvidos.

Tanto os questionários dos alunos quanto os dos professores e pais constam de perguntas abertas, e fechadas. O questionário dos alunos constitui-se de 10 (dez) perguntas e dos professores 05 (cinco), e o dos pais 06 (seis) perguntas; desenvolvidas de maneira a possibilitar uma participação mais crítica e reflexiva a respeito do tema.

Não colocamos todos os questionários respondidos em anexo, e sim um modelo de cada tipo citado acima, e procuramos fazer a análise dos dados o mais fielmente possível, de acordo com as respostas obtidas.

7

ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

Este Capítulo delineará os dados da pesquisa de campo e tratará de algumas reflexões nesse sentido. Conforme mencionada no capítulo da metodologia, a pesquisa foi realizada com 76 alunos de três escolas, sendo duas de Ensino Fundamental e uma de Ensino Especial, todas pertencentes à Rede Pública de Ensino do Distrito Federal, e com 15 professores atuantes, sendo que 5 (cinco) desses são alunos do Curso de Pedagogia para Séries Iniciais do UniCEUB, Projeto Professor Nota 10; e com 76(setenta e seis) pais, pertencentes às comunidades já citadas.

Para fins de nossas reflexões, apresentaremos no primeiro momento algumas características gerais e especificação do número de sujeitos da pesquisa, e posteriormente abordaremos o Lúdico na visão dos professores, pais e alunos.

7.1 Características Gerais dos sujeitos da pesquisa

Foram entrevistadas 15 (quinze) professoras, sendo 14(quatorze) do sexo feminino e 1(um) do sexo masculino; as idades variam de 25 (vinte e cinco) a 45 (quarenta e cinco) anos.

Participaram da pesquisa 76 (setenta e seis) alunos, sendo 39 (trinta e nove) meninas e 37 (trinta e sete) meninos, com idades variadas entre 7 (sete) e 15 (quinze) anos.

A identificação dos pais não foi possível, haja vista não ter sido solicitada à identificação dos mesmos, pois achamos que dessa forma eles se sentiriam mais à vontade para responder ao questionário, sendo mais verdadeiros.

7.2 O Lúdico na visão dos professores

Entre os professores pesquisados, todos foram unânimes em afirmar que a educação é falha, todos rejeitam o ensino pela via do treinamento, da racionalidade

excessiva, da repressão e da massificação. Por outro lado, também são unânimes em considerar a ludicidade como estratégia viável para melhorar o processo de ensino-aprendizagem. Consideram que o professor ao utilizar o lúdico como instrumento, torna-se mediador, facilitador da aprendizagem. Consideram que é possível inter-relacionar os conteúdos propostos no currículo à dinâmica lúdica, utilizando brincadeiras e jogos, tornando a aprendizagem significativa e prazerosa. Exemplificam citando jogos como: dominó da divisão, corrida das frações, quebra-cabeça, damas, jogo da memória, entre outros.

Através das nossas observações o que podemos constatar é que a aceitação da ludicidade por parte dos professores não garante a estes uma postura lúdica na atuação.

No universo das escolas trabalhadas percebemos que existe uma grande contradição entre o discurso e a prática. Enquanto se fala em: “Construção Própria do Saber”, Educação Libertadora, Estimulação do Pensamento crítico “, entre outras falácias, as escolas continuam as mesmas de sempre, autoritárias e tradicionalistas.

No âmbito das escolas pesquisadas, notamos que as ações dos educadores não diferem uma das outras, a não ser um fato que nos chamou atenção: Na Escola Classe 36 de Ceilândia, as crianças são proibidas de correr e jogar bola no horário do recreio; quando questionamos o porque, ouvimos: “... eles se machucam muito na hora do recreio, então é melhor evitar”.

Já no Centro de Ensino Especial 02 sul, as crianças brincam no recreio monitoradas pelos professores.

Na Escola Classe 08 de Ceilândia, as crianças brincam sozinhas no horário do recreio, sem nenhum professor ou brinquedos.

É preciso que os profissionais de educação reconheçam o lúdico, para aplica-lo adequadamente; e para que este possa desempenhar função educativa e necessário que seja pensado e planejado dentro de uma proposta pedagógica.

E de acordo com nossa realidade, essa não é a prática mais utilizada, pois o lúdico ainda é usado no recreio, para descansar e logo depois retornar para atividades tidas como sérias.

7.30 Lúdico na visão dos pais

Dos 76(setenta e seis) questionários enviados aos pais apenas 42(quarenta e dois) responderam.

As opiniões dos pais não diferem de escola para escola, observamos que a maior parte dos pais considera o brincar essencial para a vida da criança, mas quando se trata de brincar na escola a opinião é completamente diferente. Eles alegam que escola não é lugar de brincar e sim de estudar, afirmando que o professor que “brinca” está na verdade é enrolando. Na visão deles o bom professor é aquele conteudista, que manda dever de casa todos os dias, e que passa muitos trabalhos e pesquisas.

Eles não percebem a importância do lúdico no contexto escolar, e desejam apenas que seus filhos não percam tempo, e se tornem pequenos gênios.

A maioria dos pais sobrecarrega os filhos com atividades, projetando-se nas crianças, tentando se realizar nos filhos, levando-os a fazer tudo aquilo que eles próprios não tiveram a oportunidade de realizar. Consideram que através dos estudos os filhos poderão ter uma vida melhor, e que não passarão pelas mesmas necessidades que muitos pais enfrentam.

Ao contrário do que deveriam fazer, os pais limitam as possibilidades de crescimento e expressão da criança, quando os poda das atividades lúdicas.

De acordo com a realidade da comunidade pesquisada, verificamos que a maioria (sem querer generalizar), das famílias encontram-se em desequilíbrio, desestruturada, sem uma das figuras familiar, sendo ela materna ou paterna.

São pais que trabalham o dia todo, e não tem ânimo para brincar ou conversar com os filhos. Então questionamos: “Como podemos nós educadores podar essas crianças de seu direito de brincar e ser feliz?”.

Devemos nos conscientizar da situação vivida pela maioria das crianças e buscar práticas educativas que favoreçam a aprendizagem, inter-relacionando o lúdico aos conteúdos curriculares.

7.4 O lúdico na visão dos alunos

Dos 76 (setenta e seis alunos) que responderam ao questionário, apenas 29 disseram gostar da escola, sendo que desses 06(seis) eram do Centro de Ensino Especial; os outros disseram que gostam de algumas coisas.

Quando questionados sobre o motivo de não gostarem de ir à escola, eles disseram que ela não é prazerosa, que tem muito dever, que o conteúdo é difícil entre outras; ou seja, a escola não respeita o delicado processo do desenvolvimento das estruturas mentais do educando.

Todos foram unânimes ao afirmar que o que mais gostam e dos momentos de recreação, pois neste período de tempo podem brincar a vontade e todos tinham exemplos desses momentos agradáveis.

Após realizarmos oficinas de jogos e brincadeiras diversas, onde podemos associar as brincadeiras a conteúdos tidos como difíceis; notamos que os alunos adquiriram facilmente algumas competências e habilidades antes não alcançadas.

Para os alunos as atividades lúdicas são mais que prazerosas, através delas eles extravasam todas as suas emoções, eles demonstram uma enorme satisfação em participar de jogos e brincadeiras.

Os alunos maiores conseguem fazer uma associação entre o lúdico e a aprendizagem, um exemplo dessa afirmação é o caso da turma de 4^a série da professora Selma Tiago.

RELATO: A turma tinha muita dificuldade para compreender os números fracionários, por mais que a professora tentasse muitos alunos não conseguiam assimilar, muitas vezes até resolviam as atividades de forma mecânica, mas não conseguiam argumentar sobre as estratégias utilizadas para alcançar os resultados.

Então a professora utilizou um jogo de corrida, que havia sido ensinado no Curso de Pedagogia para Séries Iniciais do UniCEUB, na disciplina Didática da Matemática.

Os alunos juntamente com a professora confeccionaram a pista de corrida e os dados, alguns alunos se responsabilizaram por trazer os carrinhos. O jogo foi um sucesso e a assimilação do conteúdo foi um sucesso maior ainda, os alunos aprenderam de forma prazerosa e provavelmente levarão esse aprendizado por toda a vida, por se tratar de uma aprendizagem significativa.

Após a realização do jogo eles afirmaram que antes não conseguiam aprender, mas que depois do jogo tudo ficou mais fácil; teve inclusive uma aluna que sugeriu que todo conteúdo fosse ensinado através de brincadeiras e jogos.

Esse relato nos mostra como os alunos percebem a importância do lúdico na sua formação.

Não há como fugir à realidade da importância que o lúdico exerce no processo de ensino-aprendizagem, pois, brincar é uma necessidade essencial para o bem-estar e sucesso na vida. Daí, a necessidade de estudos acerca dessa questão, sobretudo, na educação das crianças, no sentido de contribuir para a melhor compreensão dessa ferramenta que nos auxilia, e ajuda a criança em seu desenvolvimento. Decorre daí a importância dessa pesquisa, que se propôs a refletir acerca do lúdico e sua utilização nas escolas pesquisadas.

Para realizar essa pesquisa, foram realizados estudos bibliográficos, e atividades diversas com alunos, professores e pais.

Nas respostas dos questionários, está traduzida a concepção de brincar que possuem os educadores, e os pais. É uma concepção que valoriza o brincar predeterminado e direcionado, objetivos que não fazem parte dos interesses e necessidades da criança; uma concepção que não possibilita o brincar.

Precisamos de escolas que valorizem o brincar, e isto não é utopia, muito pelo contrário, apenas precisamos que os envolvidos no processo educacional se conscientizem da importância do lúdico e façam a sua parte.

É necessário que a Secretaria de Educação disponibilize aos educadores cursos direcionados para a questão do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, pois acreditamos que tais cursos se ministrados com coerência, criatividade e motivação podem auxiliar os educadores em sua prática, de forma a transformá-los em facilitadores/mediadores, com atitudes inovadoras, com fundamentação teórica sólida, sendo capaz de unir a teoria à prática, com autonomia e determinação.

É preciso que a escola reveja seu projeto político pedagógico, contemplando o lúdico e as relações do mesmo com a escola e comunidade; possibilitando melhor qualidade do ensino.

A escola que se espera é uma escola que fale a linguagem das crianças, sem formalismos e autoritarismo nas salas de aula, uma escola que abandone a pedagogia de caráter obrigatório e conteudista.

Este trabalho foi de extrema importância, pois, nos propiciou momentos de reflexão sobre nossa ação profissional, nos possibilitando colocar em prática o conhecimento conquistado e re-construído, no decorrer do curso, com o desenvolvimento das disciplinas acadêmicas, implicando na valorização e concretização da relação teoria e prática.

Esperamos que no âmbito das escolas pesquisadas possamos ter despertado nos educadores a necessidade de uma reflexão sobre a prática pedagógica, ou quem sabe até mesmo mudanças de atitudes, bem como ter conscientizado os pais da importância do lúdico no desenvolvimento integral da criança.

Sugerimos que esse tema seja ampliado por outros pesquisadores no sentido de melhor conhecimento da importância do lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental, visto as singularidades das realidades e a necessidade de intervenções para a melhoria da educação que se ministra a luz de ações que possam contribuir para formação do educando.

Para concluir, sugerimos aos profissionais de educação, sobretudo aos educadores comprometidos com o sucesso dos educandos, que procurem a formação continuada, que busquem utilizar o lúdico como ferramenta educativa, facilitadora do processo de ensino-aprendizagem.

Não podemos afirmar que as atividades lúdicas sejam um antídoto, como no mundo encantado, capaz de salvar as crianças de todos os feitiços e males. Mas como vivemos em um mundo de incertezas, temos que apostar nas probabilidades; dando espaço e tempo para as crianças, aumentando assim suas possibilidades de vitórias.

Caro Professor (a)

Como parte de nosso trabalho de conclusão do Curso de Pedagogia – Séries Iniciais do UNICEUB, do Projeto Professor Nota 10, estamos realizando uma pesquisa em algumas escolas públicas do Distrito Federal, sobre o tema: Lúdico nas séries iniciais.

Sua escola integra o universo dessa pesquisa e, entretanto, solicitamos sua contribuição para responder a esse questionário. Fique tranquilo ao responder as perguntas, pois você não precisa se identificar e, tampouco, a escola será identificada ao apresentarmos os resultados da pesquisa. Obrigada pela participação.

Localização da Escola _____

1- Em sua concepção o que é lúdico? _____

2- Você acredita que o lúdico favorece o processo de ensino – aprendizagem?
Porque?

3- O lúdico está presente no projeto político-pedagógico da escola na qual você trabalha? Como?

4- De que forma podemos utilizar o lúdico inter-relacionando aos conteúdos curriculares _____

5- Em sua opinião, qual papel exerce o professor que utiliza o lúdico como instrumento pedagógico? _____

Agradecemos a sua contribuição para realização do nosso trabalho!

Caros Pais

Com o intuito de realizarmos uma pesquisa sobre o Brincar, estamos enviando este questionário para sabermos sua opinião; ara tanto pedimos que responda o mais sinceramente possível, não se preocupe com as respostas, pois não é necessário se identificar. Qualquer dúvida peça ajuda ao seu filho (a).

1- Você considerar que brincar é importante para seu filho? Porque?

2- Onde seu filho costuma brincar? Que tipo de brincadeiras?

3- Você brinca com seu filho? Com qual freqüência?

4- Você acha que na escola o seu filho tem o direito de brincar?

() Sim

() Não

5- Qual sua opinião sobre o professor utilizar brincadeiras e jogos com os alunos para ensinar conteúdos?

6- Como você acha que deveria ser a escola do seu filho? Deveria favorecer as brincadeiras como forma de ajudar as crianças a aprender?

Certo de poder contar com sua ajuda, desde já agradecemos!

Caro aluno gostaria que você respondesse esse questionário de forma sincera, não precisa colocar seu nome, responda com calma e pense bem antes de responder, qualquer dúvida é só perguntar.

1- Você gosta de estudar? Porque?

2- Você gosta da escola? Porque?

3- Como você gostaria que fosse a escola?

4- O que você mais gosta de fazer?

5- Conte um momento feliz que você viveu na escola, e que você nunca esqueceu? _____

6- Você acha que você aprende melhor quando a professora utiliza jogos e brincadeiras para ensinar? Porque?

7- Sua professora utiliza brincadeiras e jogos com vocês? Quais?

8- Seus pais brincam com você?

Sim Não

Se você respondeu sim: Com que frequência?

todos os dias raramente de vez em quando

9- Seus pais deixam você brincar na rua?

de vez em quando raramente nunca sempre

10- Que tipo de brincadeiras você gosta? Onde você as realiza?

OBRIGADA!

9

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÉS, Philippe. História social da família e da criança. Rio de Janeiro, Guanabara, 1981.

DECONTO, Neuza Maria. Arte e Movimento. Módulo IV, Vol. 01. Universidade de Brasília. Faculdade de Estado da Educação do Distrito Federal, 2003

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Metodologia científica. 2. ed. São Paulo: Atlas, 1991.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Brincar: Prazer e Aprendizado. 4.ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

MARTIN, W.Bauer; GEORGE, Gaskell. Metodologia Científica. 3.ed.Petrópolis: Vozes, 2002.

ROSAMILHA, Nelson. Psicologia do Jogo e Aprendizagem Infantil. São Paulo: Pioneira de Ciência, 1979.

SANTOS, Santa Marli Pires (org). Brinquedoteca: A Criança, O adulto e o lúdico. Petrópolis: Vozes, 2000.

SCHWARTZ, Gisele Maria. Dinâmica Lúdica. Barueri: Manole, 2004.

SOUSA, Maria de Fátima Guerra. Fundamentos da Educação Básica. Modulo II, Vol. 03. Universidade de Brasília. Faculdade de Educação. Secretaria de Estado de Educação do Distrito Federal, 2003.

TELES, Maria Luiza Silveira. Socorro! Proibido Brincar!. Petrópolis: Vozes, 1997.

WINNICOTT.D.W. O brincar e a realidade. Rio de Janeiro: Imago, 1975

ANEXOS