

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

Severina Lima dos Santos Silva	RA: 4030343/4
Vanda Alves da Silva	RA: 4030368/1
Vivian Luzia Xavier dos Santos	RA: 4030380/1
Wilma Corrêa do Nascimento	RA: 4026639/9
Yriane Fernandes Barbalho	RA: 4030387/7

O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Brasília, 2005

Severina Lima dos Santos Silva 4030343/4  
Vanda Alves da Silva 4030368/1  
Vivian Luzia Xavier dos Santos 4030380/1  
Wilma Corrêa do Nascimento 4026639/9  
Yriane Fernandes Barbalho 4030387/7

## O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Projeto de TCC apresentado ao Curso de Pedagogia – Formação de Professores para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto Professor Nota 10, da Faculdade de Ciências da Educação – FACE – do Centro Universitário de Brasília – UniCEUB, como parte das exigências para conclusão do curso.

Orientador: Professor Mestre Jorge Augusto Borges Serique

Brasília, 2005

Dedicamos este trabalho a todos que, dia a dia, galgaram conosco os degraus de mais uma grande conquista em nossas vidas.

Intensamente agradecemos a Deus nosso pai celestial que nos deu a vida e força permitindo que alcançássemos essa vitória; aos nossos amores, filhos, familiares e amigos que nos apoiaram durante esta jornada com paciência e dedicação e especialmente ao nosso “mestre” João Timótheo que com nobreza e entusiasmo acendeu em nós a vontade de ensinar a aprender e aprender a ensinar, com prazer. E por último, mas não menos especial, ao nosso orientador Professor Mestre Jorge Augusto Borges Serique.

Quando tivermos coragem de ousar,  
quando nos voltarmos para a criança  
adormecida em nós e dermos a ela asas,  
cores e novas possibilidades, a ludicidade  
nos acolherá.

Vivian Lus

## **RESUMO**

O presente tem como tema o lúdico na alfabetização. Para o estudo foi utilizado o método de observação participativa dentro da abordagem qualitativa, Participaram do estudo alunos de escolas públicas e suas respectivas professoras. Desta forma, o estudo se propôs a identificar comportamentos lúdicos e sociais por meio de jogos pedagógicos, buscando evidências de que o aprendizado pode se apoiar na ludicidade para ocorrer de forma mais prazerosa e significativa, criando meios de promover a cooperação dentro do grupo, eliminando o caráter competitivo e desestruturado que ainda hoje figura na utilização dos jogos no âmbito escolar. Após as observações, foram analisados os dados obtidos baseado no referencial teórico levantado no início do estudo, mostrando que os jogos são aliados da ação pedagógica na educação, pois podem ser adaptados para diferentes situações e contextos, estabelecem o cumprimento das regras e o comprometimento com elas, além de favorecer a aprendizagem.

Palavras chave: jogo, lúdico, socialização.

## SUMÁRIO

Resumo	vi
Capítulo I – Introdução	7
1.1 – Delimitação do tema	7
1.2 – Justificativa	7
1.3 – Delimitação do problema	7
1.4 – Objetivo	7
2- Capítulo II – Referencial Teórico	8
2.1 – O Lúdico e o Ensino Aprendizagem	8
2.2 – O Jogo no Desenvolvimento Social	10
3- Capítulo III – Orientações Metodológicas	12
3.1 – Abordagem	12
3.2 – Participantes do Estudo	13
3.3 – Coleta de Dados	13
4- Capítulo IV	14
4.1 – Apresentação dos Dados	14
4.2 – Discussão dos Dados	18
5- Capítulo V	21
5.1 – Conclusão	21
5.2 – Referências	22

# CAPÍTULO I

## INTRODUÇÃO

### Delimitação do Tema

O uso de atividades que promovam comportamento lúdico objetivando a aprendizagem e a socialização dos educandos na escola durante o primeiro e segundo ciclos do Ensino Fundamental.

### Justificativa

O lúdico desempenha um papel de grande relevância no aspecto educacional, pois as crianças ao se reunirem para brincar e jogar passam a ter uma atividade comum e aprendem a coexistência com tudo que ela comporta: noções de relacionamento, de respeito e todas as relações que subentendem a vida em grupo. Porém, para que isto ocorra, é necessário entender e conhecer de fato o que seja um trabalho lúdico, pois, segundo Santin (1994, p.89) “a ludicidade não pode ser entendida como alguma coisa à toa, algo feito de qualquer jeito sem nenhuma regra”. Este conhecimento, portanto faz com que educadores reflitam e mudem suas práticas de ensino.

O tema foi escolhido devido à importância dos jogos no processo de socialização do indivíduo dentro do grupo e pelo poder de motivação para situações de aprendizagem.

### Delimitação do Problema

Socializar-se é uma necessidade compreendida como nato no homem. Nas escolas fala – se muito em utilizar atividades com jogos para proporcionar momentos de intercâmbio entre as crianças. Porém, comparando com as demais atividades desenvolvidas, o jogo aparece pouco estruturado, sem função definida e baseado em um tipo maléfico de competição que não permite que o educando alcance o verdadeiro objetivo: o prazer de aprender brincando. Mas como saber se a atividade sugerida desenvolve a ludicidade no educando? Como intervir em situações adversas sem destruir o momento lúdico, presente nos jogos?

### Objetivo

Identificar a ocorrência de comportamento lúdico e social em atividades que utilizem o jogo como instrumento pedagógico.

## CAPÍTULO II

### REFERENCIAL TEÓRICO

#### O Lúdico e o Ensino Aprendizagem

O termo ludicidade deriva de *ludo*, que tem origem latina (*ludu*) e significa jogo, divertimento; porém não devemos pensar o lúdico como oposto do sério, devemos buscar ver a fantasia, o lazer, o brincar, como complemento das ações produtivas do cotidiano. Através do lúdico, procurar soluções para os problemas do medo, da insegurança, do desprazer, vendo as brincadeiras como oportunidades de ensinar e aprender sobre a vida (CENED, 2004).

Há uma expressiva mudança na forma das crianças conduzirem as brincadeiras e os jogos em relação à capacidade de socialização. Elas passam a atuar também em jogos coletivos com regras, além dos jogos onde prevalecem os interesses pessoais, ajustando se às restrições e se interagindo numa dinâmica coletiva.

Muito se comenta sobre o jogo, a ludicidade e seu papel na aprendizagem, porém, não são todos os teóricos e nem tão pouco os educadores que acreditam que há comportamento lúdico em todos os jogos e brincadeiras infantis. Para Piaget (1990) "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 na medida em que a criança desenvolve-se, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa reconstruir objetos, reinventar coisas, o que exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação consiste numa síntese progressiva de assimilação com a acomodação.

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

A escola, neste início de milênio, não poderá ser aquela que serviu para a produção de indivíduos submissos, nem aquela que se preocupou apenas com a transmissão de conhecimento. Mais do que nunca, a escola de hoje deverá se voltar para favorecer o desenvolvimento das crianças, tendo como meta torná-las livres, autônomas, numa íntima relação entre desenvolvimento intelectual, afetivo e social; o novo conceito social da escola está na práxis de uma nova relação humana e por isso requer revisão de seu funcionamento, tanto no que diz respeito aos conteúdos, metodologias e atividades como também a maneira de tratar e estimular o aluno quanto a sua auto-expressão (criatividade, criticidade, liberdade, consciência), auto-valorização (reconhecimento de sua dignidade), com responsabilidade (colaboração, iniciativa, participação), curiosidade, autonomia e construção de seu

conhecimento. Uma nova proposta pede a mudança no paradigma de escola e na postura dos professores.

Numa abordagem Vygotskyana, “o conhecimento é sempre intermediado; é pela aprendizagem nas relações com os outros que construímos conhecimentos que permitem nosso desenvolvimento mental” (Vygotsky, 2001, p.132).

Aprendizagem é um termo bastante mencionado por educadores e ou pessoas que estão ligadas diretamente com a educação. Sabemos que a motivação é um ponto importante para que haja um aprendizado significativo. Segundo Negrine (1994, p.11) “a motivação é um componente inerente ao processo, uma vez que está sempre presente como desencadeadora da ação, é responsável pelo nível em que a aprendizagem se processa”.

A quem pense que trabalhar com o lúdico é estar sempre buscando nas “receitas” já prontas, como aplicar os jogos e brincadeiras, esperando obter os mesmos resultados. Para Santin (1994, p.87) “o lúdico e a ludicidade só serão compreendidos no seu acontecer. O lúdico se parece com uma sinfonia: ela precisa ser executada para ser vivida (...). Ela não foi criada para se tornar conceito, mas para ser vivenciada mediante sua execução. O ato lúdico coloca-se na mesma esteira e, ainda, com uma grande diferença. Ele não precisa ter partitura. Cada ato lúdico é novo e original, jamais repetido”.

Como o lúdico requer exploração dos objetos, conseqüentemente haverá a descoberta, descartando o uso da memorização para a construção do aprendizado, pois Nunes (2003, p.19) cita que “a aprendizagem é vista como exploração e descoberta ao invés de memorização de informações e técnicas”.

O uso do lúdico na educação prevê, principalmente, a utilização de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado aconteça dentro do “seu mundo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitem as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio. E haveria outras coisas que as interessassem mais do que as brincadeiras?

Assim, quando falamos em lúdico e no brincar, não estamos falando em algo fútil e superficial, mas de uma ação que a criança faz de forma autônoma e espontânea, sem o domínio direcionador do adulto. Entendemos que utilizar metodologia lúdica, tipos de jogos, histórias, dramatizações e manifestações artísticas vêm atrair e motivar a criança a participar. Esta participação espontânea faz com que ela se torne uma “pequisadora” consciente do objeto de ensino, objeto que nos educadores colocamos ao seu alcance. Desta forma gerenciamos o aprendizado a medida que escolhemos o que colocamos a disposição desta pesquisa, o conteúdo que julgamos ser importante e se estar no momento adequado para o aluno aprender.

## O Jogo no Desenvolvimento Social da Criança

Ao se utilizar de atividades lúdicas, como o jogo, o professor oferece desafios para que os alunos desenvolvam dentre outras habilidades, a socialização. Para Coll (2002, p.79)

...as experiências de aprendizagem cooperativas comparadas as de natureza competitiva e individualista, favorecem o estabelecimento de relações entre os alunos muito mais positivas, caracterizadas pela simpatia, atenção, cortesia e respeito mútuo, assim como por sentimentos recíprocos de obrigação e de ajuda.

Observar tais comportamentos na criança durante as atividades lúdicas, é menos complicado que na fase da adolescência e adulta, pois segundo a visão piagetiana a partir de sete anos a socialização está bem aguçada, as interações sociais são vivenciadas por ela com maior intensidade, principalmente, no ingresso ao Ensino Fundamental. Os jogos coletivos, portanto, devem ser oferecidos com intenção de construir o fenômeno da ludicidade, para que haja significação na vida de cada aluno.

É perceptível o comportamento social de uma criança que já tenha este lado desenvolvido naturalmente, porém se faz necessário uma intervenção por parte do professor para que outras crianças que tenham dificuldades em relacionar-se venham a contribuir na atividade.

As relações no grupo se articulam como uma fórmula para favorecer a comparação e a competição estimuladora.

“Defende-se o trabalho em equipe para promover a socialização e a cooperação, para resolver problemas de dinâmica grupal e para tornar possível a aprendizagem” (Zaballa, 1998, p.112).

Coll (2002, p.79) dispõe algumas situações que são observadas no trabalho em grupo:

Situação cooperativa: os resultados nas atividades em grupo dependerão do objetivo individual em cumprir o que lhe fora proposto. Todos devem ter o mesmo propósito. “Os objetivos dos participantes estão estreitamente vinculados de tal maneira que cada um deles possa alcançar seus objetivos se, e apenas se, os outros alcançam os seus” (...);

Situação competitiva: os objetivos dos participantes estão relacionados, cada membro do grupo procura alcançar resultados pessoalmente benéficos, mas, esses resultados são prejudiciais à coletividade;

Situação individualista: não há relação entre os objetivos que os participantes pretendem alcançar.

Estas situações estão presentes e são perceptíveis, fazendo-se necessário uma abordagem mais precisa por parte do educador, intervindo,

quando necessário, em situações que causem constrangimentos entre os componentes de um grupo.

## CAPÍTULO III

### ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS

#### Abordagem Qualitativa

Dentro da abordagem qualitativa é necessário considerar a dinâmica entre um mundo real e o sujeito, uma interdependência entre um mundo objetivo que se deseja conhecer e a subjetividade do pesquisador.

Nas metodologias qualitativas, os sujeitos de estudo não são reduzidos a variáveis isoladas, há uma possibilidade de conhecer melhor os seres humanos e compreender como ocorre a evolução das definições de mundo destes sujeitos fazendo uso de dados descritivos derivados de registros e anotações pessoais, de falas de pessoas, de comportamentos observados.

Segundo Chizzotti (1991, p.80), “a pesquisa não pode ser o produto de um observador postado fora das significações que os indivíduos atribuem aos seus atos; deve pelo contrário, ser o desvelamento do sentido social que os indivíduos constroem em suas interações cotidianas”.

Nos métodos qualitativos (pesquisador envolvido na vida dos sujeitos) o pesquisador cria certo clima de informalidade que colabora para diminuir o distanciamento entre o pesquisador e o pesquisado. O pesquisador precisa ficar atento para não perder o foco da pesquisa, para conduzi-la na direção das respostas adequadas.

Algumas habilidades são necessárias ao condutor da pesquisa como: disciplina para efetuar a pesquisa, paciência e perspicácia para captar nos acontecimentos na vida diária os aspectos que trarão a compreensão desejada daquilo que se está estudando, mas uma delas parece ser a mais difícil de ser desenvolvida que a de buscar antes de tudo compreender o contexto da pesquisa, suas estruturas de poder, suas redes de comunicação, seus valores e símbolos, controlando a ansiedade de intervir sobre este contexto.

Na abordagem Qualitativa destacam-se dentre outros, três aspectos característicos importantes, a saber:

- O pesquisador;
- O pesquisado;
- Os dados.

O pesquisador deve apresentar-se como alguém pronto a dialogar; a relação entre pesquisador e pesquisado deve ser dinâmico e constante durante toda a pesquisa.

A abordagem utilizada neste trabalho foi a qualitativa e o método de observação participante que pareceu o mais pertinente dentro do objetivo estabelecido, identificar a ocorrência de comportamentos lúdicos e sociais em atividades que utilizem o jogo como instrumento pedagógico. Pois a observação possibilita um contato pessoal e estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado (...) a experiência direta é sem dúvida o melhor teste de verificação da ocorrência de um determinado fenômeno (Lüdke, 1986, p.26) e

ao observarmos os comportamentos lúdicos e sociais em crianças é importante que isso ocorra num clima de informalidade, naturalmente.

#### Participantes do Estudo

O pesquisador é parte fundamental da pesquisa qualitativa, que é uma atitude aberta a todas as manifestações que observa, sem adiantar explicações nem conduzir – se pelas aparências imediatas.

Os pesquisados são todas as pessoas que participam da pesquisa, são reconhecidos como sujeitos que elaboram conhecimentos e produzem práticas adequadas.

A observação teve como participantes alunos da 1ª série do CAIC – Júlia Kubitschek de Oliveira – Sobradinho II; da 3ª série do CEF101 – Recanto das Emas; alunos de 6 anos do CEI de Taguatinga Norte; 2ª e 3ª do CEF 04 de Sobradinho II e professoras regentes das turmas anteriormente citadas.

#### Coleta de Dados

Os dados que embasaram este estudo foram coletados utilizando-se de observação participante de jogos realizados nas turmas citadas anteriormente. As observações foram feitas antes, durante e após a execução dos jogos, visando detectar a ocorrência de comportamentos lúdicos e sociais no grupo.

## CAPÍTULO IV

### Apresentação dos Dados

O Jogo utilizado foi o boliche – 10 pinos coloridos e duas bolas nos moldes das verdadeiras, porém, menores e de plástico – doze questões de multiplicação e divisão foram preparadas pela professora em fichas para serem resolvidas durante o jogo pelas duas equipes – cada equipe resolveria seis questões: três de multiplicação e três de divisão em uma folha estrategicamente colocada atrás do local do jogo.

As equipes verde e vermelha foram compostas por cinco alunos escolhidos por um menino e uma menina a pedido da professora, a equipe deveria ser mista, porém, o menino só escolheu meninos para integrar sua equipe (vermelha).

Cada aluno teve a chance de acertar os pinos com a bola e assim acumular pontos para a equipe, porém, após cada arremesso, o aluno recebia uma ficha com uma operação para resolver (o que realmente era o foco do jogo). Ao final as questões foram corrigidas e foi declarado o vencedor (quem acertou mais operações).

O jogo foi realizado no pátio coberto da escola onde outras crianças ensaiavam e brincavam. A escolha do local foi influenciada pelo tempo chuvoso.

Os alunos demonstraram muita satisfação ao tomarem conhecimento do jogo que realizaríamos por meio da apresentação do boliche, riram, fizeram perguntas e exclamações do tipo: - Que legal, um boliche! - Nós vamos brincar professora? - Nós vamos pra quadra?- Professora, eu tenho um jogo igual a esse!

A turma foi orientada para o jogo como descrito acima e logo foi pedido que deixassem a sala de aula com calma, formando duas filas como de costume, mas, todos quiseram passar pela porta ao mesmo tempo, o que causou uma pequena confusão. Eles estavam muito excitados riam, comentavam como fariam as jogadas, que um era melhor no jogo que o outro, se acotovelaram e, enfim saíram para formar a fila.

Durante a marcha a alegria era visível, todos falavam ao mesmo tempo fazendo previsões sobre o jogo. Uma aluna preocupada com as regras do jogo perguntou: - Quantas vezes vamos jogar professora?- São seis questões por grupo, cada equipe terá seis oportunidades de jogar. - É menina contra meninos?- Dois alunos vão escolher as equipes, depende das escolhas deles.

Chegamos ao pátio onde alguns alunos da primeira série ensaiavam para a próxima hora cívica. Escolhemos o melhor lugar para realizar o jogo e novamente os alunos foram orientados sobre as regras. Uma mesa foi colocada atrás da área do jogo onde deveriam resolver as questões propostas (três de multiplicação e três de divisão), estas questões eram iguais para as duas equipes e constavam em fichas que seriam entregues pela professora a cada jogada, para isso, contavam com lápis e uma folha para resposta.

A professora pediu que dois alunos escolhessem as equipes e orientou que elas fossem mistas, uma aluna começou a escolha após o par ou ímpar que foi definido por eles, ela escolheu um menino e um aluno escolheu um

menino. Da segunda rodada em diante ficou claro que o aluno só queria meninos em sua equipe, pois, continuou os escolhendo sem dar chance para que o outro colega escolhesse. A equipe verde ficou com quatro meninas e um menino e a vermelha com cinco meninos.

Iniciou – se o jogo com um par ou ímpar, acertado por eles, a equipe verde começou jogando e derrubou cinco pinos, o que causou grande satisfação para a equipe que gritou em coro e alguns se abraçaram. A aluna que fez a primeira jogada correu para resolver a questão nº. 1 demonstrando confiança de que acertaria dizendo: “Tá no papo!”.

A segunda equipe fez seu arremesso e quase fez um *strike*, foi uma comoção geral, as duas equipes vibraram ao mesmo tempo emitindo um som parecido com um urro. O aluno foi até a mesa resolver a questão que lhe cabia.

Na segunda jogada a equipe verde não acertou o primeiro arremesso e como a bola não havia tocado em nenhum pino a professora deu a equipe a chance de mais duas tentativas, os outros alunos não reclamaram da nova regra. Na segunda tentativa a aluna também não acertou nenhum pino, mas não desperdiçou e última chance e derrubou seis deles correndo em seguida para responder a sua operação.

A equipe vermelha estava ansiosa para jogar e o aluno arremessou antes da hora, foi advertido e pôde fazer nova jogada. Derrubou cinco pinos e foi logo resolver sua questão.

Na terceira jogada ficou clara a dificuldade da equipe vermelha que se amontoava para resolver as operações, enquanto a verde se revezava tranquilamente entre o jogo e as questões.

Todos os alunos da equipe verde tiveram a oportunidade de jogar e resolver as questões, já os da equipe vermelha deixaram um colega arremessando e os outros cobravam de quem estava tentando resolver as operações e trocavam de lugar na tentativa de chegarem ao fim.

Os alunos sempre procuravam incentivar sua equipe e se alternavam entre a área do jogo e a mesa das questões. Quando um colega da equipe parecia estar em dúvida e parava de solucionar a questão, eles o orientavam ajudando-os a terminar.

Fim do jogo. Recolhemos o material usado e voltamos à sala de aula.

Alguns alunos da equipe vermelha externavam sua insatisfação pela própria atuação, um chegou a comentar “Já era!” outros da equipe verde se julgavam campeões.

Em sala contamos as questões certas de cada equipe e revelamos o vencedor, foi uma festa, alunos gritando, se abraçando e se cumprimentando entusiasmadamente. Não se ouviu nada da equipe vermelha, demonstraram insatisfação pelas caras fechadas e pela ausência de comentários.

A professora comentou o jogo e os líderes de cada equipe expressaram sua opinião sobre o resultado favorável à equipe verde. Uma aluna achou muito divertido e disse que eles ganharam por terem estudado mais a tabuada; já o da outra equipe disse que ficou atrapalhado e que os meninos brincaram muito ao invés de resolver direito as questões.

Essa nova observação foi realizada com alunos do Centro de Educação Infantil 02 de Taguatinga Norte com faixa etária entre 05 e 06 anos sendo, 15 meninas, 14 meninos e 01 aluno infrequente.

Os alunos estavam uniformizados, a professora estava com a camiseta da escola, tênis, o que facilitou muito os movimentos do jogo.

As crianças foram para acompanhadas pela professora. Foi pedido para sentarem em círculo e logo o jogo foi explicado de forma detalhada:

-Vocês gostam de boliche?

-Gostamos professora!

-Quem sabe jogar? Todos falaram que sim.

-Hoje iremos participar de um jogo muito legal, e todos terão que ajudar o seu grupo para que possam ganhar o jogo. Primeiro escolham os líderes entre vocês mesmo.

Devido a confusão na hora da escolha dos líderes, a professora sugeriu que fosse feita por meio de um sorteio, esta sugestão foi aceita por todos os alunos.

Os sorteados ficaram felizes e eufóricos começando a gritar a pular manifestando satisfação em poder contribuir como líderes de equipes no jogo que foi orientado a seguir.

Com 10 pinos coloridos que ficaram na disposição de triângulo, cada componente pegaria a bola e tentaria acertar os pinos. Quando isso ocorresse, o aluno pegaria uma ficha com a professora onde teriam sílabas, como: BO, BA, LA, etc... Correriam até a mesa disposta no fundo do pátio onde encontrariam uma folha dividida em quadrados e cada quadrado com sílabas sorteadas. Cada um procuraria sua sílaba e escreveriam uma palavra ex: BO – BOLA, BA- BALA...

Um aluno manifestou falta de compreensão na explicação dada pela professora sobre as regras do jogo o que a levou a explicar novamente, porém junto com o mesmo, fazendo com que as regras ficassem mais claras.

Após um sorteio, a ordem das equipes foi definida e a primeira começou a jogar acertando a maioria dos pinos. Voluntariamente alguns alunos arrumaram os pinos, inclusive um que quase não participava das atividades desenvolvidas em sala. A alegria deste aluno era tanta que não percebia que estava atrapalhando o desenvolvimento do jogo, pois antes de arrumar os pinos deveria esperar a contagem.

Os alunos estavam empolgados em acertar os pinos e com isso esqueciam de escrever na folha as palavras que deveriam formar porque queriam voltar logo para jogar a bola.

Ao terminar o jogo as equipes estavam ansiosas para saber qual era a equipe vencedora. Porém, a professora sugeriu um intervalo para a correção coletiva das palavras produzidas por eles. Ao retornarem, foram recolhidas as fichas e com o registro no quadro da forma como haviam escrito e conseqüentemente corrigidas, para cada palavra certa a equipe ganhava pontos.

A diferença nos resultados foi mínima entre as equipes aproveitando o momento para reflexão por cada um nas atitudes que tiveram durante a atividade e o que aprenderam e o que precisa ser revisto para a aprendizagem e a socialização entre eles.

O Boliche Matemático foi realizado em uma turma de 1ª série do Ensino Fundamental, com 28 alunos, sendo 13 meninas e 15 meninos. Ao iniciar a aula a professora pediu para que os alunos formassem um semicírculo, sentados no chão para explicar a regra do jogo, onde cada equipe deveria tentar derrubar os doze pinos e responder as operações de adição e subtração sem reserva ou as situações problema encontradas em cada um deles, registrando no caderno os resultados obtidos para serem conferidos ao final da atividade.

Os alunos ficaram eufóricos manifestando o entusiasmo por meio de gritos e palmas, principalmente quando souberam que o jogo seria realizado no ginásio da escola. Em uma caixa de sapato, a professora colocou quatro quebra-cabeças desmontados em sete peças cada um, distribuindo-os aleatoriamente entre os alunos. Os que tiveram que montar seu quebra-cabeça juntando com as peças que estivessem com outros colegas. A princípio, foi muito tumultuado, os alunos agitaram-se bastante, correndo e gritando, mas quando o desenho estava fácil de visualizar eles começaram a dizer quais as peças que faltavam. Os desenhos formados foram o da Magali, da Mônica e do Cascão. Foram formadas então quatro equipes com sete componentes.

Chegando ao ginásio, os alunos se dispersaram correndo para todos os lados. Com um apito a professora pôde reuni-los todos perto dela. As equipes se dispuseram dentro do ginásio, próximos da área demarcada para acontecer o jogo.

Com as regras anteriormente explicadas, a professora realizou um sorteio para estabelecer a ordem das jogadas, cada aluno teve três oportunidades para tentar acertar os pinos. As equipes incentivavam com gritos, como: - Vai! Concentra você consegue!; - Acerta! Acerta! Acerta!; Calma, olha o pino!

Ao derrubar os pinos o aluno era aplaudido pelos colegas, mas, quando ele errava a jogada, era incentivado, apesar do momentâneo desânimo que tomava conta da equipe, resolviam as situações problema ou as operações no caderno em grupo, enquanto a outra equipe jogava.

No término do jogo, voltaram para a sala para confirmar os resultados registrados no caderno, um aluno de equipe ditava e a professora anotava no quadro, fazendo a correção coletivamente.

A equipe vencedora ganhou por poucos pontos, fez a festa, com gritos, pulos e palmas. A professora disse que o importante neste jogo era que todos haviam vencido, pois, aprenderam e demonstraram que sabiam trabalhar em grupo. A turma demonstrou entender a mensagem e se uniram para festejar com a equipe vencedora.

## Discussão dos Dados

A socialização está presente nos jogos que permitam a aproximação entre os componentes que os realizam, proporcionando momentos de diálogo, respeito e construção da aprendizagem coletiva (PCN.2001.p.82). No jogo do Boliche Matemático, verificou – se um grau de interesse e participação considerável dos alunos durante a orientação e no decorrer do jogo. Expressões como: - Oba!Que legal! e gritos externaram positivamente a concordância do grupo na aceitação e participação no que lhes é proposto pelo educador.

Um aluno demonstrou preferência em realizar ou participar de jogos com colegas do mesmo sexo, ou seja, meninos escolhem meninos e meninas escolhem meninas, o que ocorreu na escolha das equipes, o que é considerado esperado, pois, Pikunas (apud Smith, 1973, p.401) afirma que os grupos nesta idade (7 a 11 anos) “São homogêneos, raramente os membros do sexo oposto são incluídos nos grupamentos mais compactos e de maior tonalidade emocional”. Esta postura se dá por razão sócio – cultural pautada na diferença de competência entre meninas e meninos. Estes últimos normalmente tiveram mais experiências corporais ao ingressarem na escola, principalmente no que se refere ao manuseio de bolas e em atividades que demandam força e velocidade, por isso, eles se agrupam com o objetivo de vencer o jogo.

Para muitos, neste momento seria necessário uma intervenção por parte do professor, como não permitir este tipo de escolha, impondo que as equipes fossem mistas, porém, neste jogo, foi interessante a ausência desta atitude, pois, constatou – se que as crianças socializaram – se independente do grupo, motivando seus colegas a derrubarem todos os pinos. “Mesmo sendo o professor quem faz as propostas e conduz os processos de ensino e aprendizagem, ele deve elaborar sua intervenção de modo que os alunos tenham escolhas a fazer, decisões a tomar, problemas a resolver, assim os alunos podem tornar – se cada vez mais independentes e responsáveis” (PCN, 2001, p.60).

A resolução das operações pelos integrantes da equipe, neste jogo, implica a participação de todos, seja verbalmente ou realizando as operações mentalmente, como ocorreu no momento em que alunos procuravam as respostas utilizando as mãos ou objetos para chegar ao resultado. Segundo os PCN (2001, p.83) “... o trabalho em duplas e grupos em que a cooperação seja fundamental e haja coordenação de diferentes competências é algo valioso para se perceber que todos, sem exceção, têm algum tipo de conhecimento”. Este é o ponto, sem dúvida, que requer dos educandos o respeito e aceitação pelo grupo, mesmo que a resposta não seja a desejada, houve momento de correção, explicação e ajuda entre os próprios componentes e é nesta situação cooperativa que, segundo Coll (2002, p.79) “os objetivos dos participantes estão estreitamente vinculados, de tal maneira que cada um deles possa alcançar seus objetivos se, e apenas se, os outros alcançam os seus; os resultados que cada membro do grupo persegue são, portanto, benéficos para os restantes membros com os quais está interagindo cooperativamente”. Os alunos apresentaram no decorrer dos jogos, comportamentos que os levaram a

agirem como cooperadores uns dos outros, quando intervinham no momento do jogo, mesmo que involuntariamente, para que o grupo não fosse prejudicado.

A diferença entre jogar a bola por jogar e jogar para tentar acertar os pinos concentrados como estavam alguns alunos, foi perceptível nos resultados finais, pois, segundo Negrine (1994) o fato de uma criança se encontrar em uma situação de jogo não significa necessariamente que esteja jogando. O que levou à intervenção por parte do professor pedindo mais concentração para alguns alunos, que corresponderam positivamente em suas tentativas finais.

No início da atividade, as crianças apresentaram entusiasmo e aceitação pelo jogo, manifestados por meio de gritos e expressões de alegria, devido a forma com que ele desperta interesse e está ligado totalmente com a necessidade da ludicidade em cada uma delas. Para Huizinga (apud Santin, 1994, p. 14) “o divertimento do jogo resiste a toda análise e interpretação lógicas” [...] esse divertimento que segundo ele deve expressar prazer, alegria e agrado, faz parte, na verdade, do grande segredo da ludicidade como fonte de inspiração dos diferentes jogos.

Modificando estratégias para escolha das equipes e, um jogo como montar quebra – cabeça também pode influenciar no conceito de que algumas dessas crianças constroem em relação ao outro sem conhecê-lo. A ludicidade, contudo, não está presente somente durante a realização do jogo como em tudo que o educador propõe para sua turma, confirmando o que Nietzsche (apud Santin, 1994, p.15) “A ludicidade se constitui por uma atmosfera de total liberdade e autonomia [...] o impulso lúdico mais livre desprende-se por completo das amarras da privação, e o belo torna-se, por si mesmo, objeto de seu empenho”.

Partindo do objetivo do trabalho, identificar comportamentos lúdicos e sociais em atividades com jogos, foram observados os seguintes aspectos: cumprimento e aceitação de novas regras (comportamento social), motivação e cooperação para resolução de situações-problema (comportamento lúdico).

A forma com que o jogo “Boliche matemático” foi abordado possibilitou aos alunos momentos de interação e compromisso com as regras do jogo, observando, por exemplo, a distância mínima para o arremesso e a necessidade de derrubar algum pino para poder resolver as operações. Para Negrine (1994, p.73) “A regra é fundamentalmente um desafio que o indivíduo impõe a si próprio, caracterizada pelas normas que devem ser seguidas e cumpridas”.

Essas regras, porém podem ser mudadas de acordo com a situação vivenciada durante a execução do jogo, como ocorreu quando a criança não conseguia derrubar os pinos, recebendo mais duas chances para tentar, o que não ocorre em uma visão radical do jogo competitivo. O estímulo dado pelos seus colegas, incentiva sua autoconfiança, confirmado por Yozo (apud Aberastury, 1996, p.13) “ao brincar a criança desloca para o exterior seus medos, angústias e problemas internos, dominando-os por meio da ação”.

Percebeu-se durante as observações feitas que o jogo e a maneira como fora realizado promoveu um amadurecimento em relação às tomadas de decisão, contribuindo assim para a elevação da auto-estima de cada criança,

cooperação entre eles além de proporcionar momentos lúdicos e não uma atividade com fim em si mesma.

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSÃO**

Utilizar-se do lúdico ou compreender a ludicidade não é tarefa fácil, requer um estudo mais concreto e/ou mudança dos conceitos que deturpam a ludicidade, como o fato de brincar ou jogar por jogar com espírito competitivo.

Partindo da observação dos comportamentos dos educandos em situações de jogos pedagógicos, foi possível identificar a ocorrência de comportamentos lúdicos e sociais por meio da interação entre os integrantes das equipes e mudanças de postura mediante os resultados obtidos no final do jogo.

Focalizando a ludicidade como instrumento de socialização, buscou - se na prática, respeitar e entender o limite de cada criança fazendo intervenções e mediações durante a aprendizagem, a partir das experiências e dos conhecimentos já existentes nela. Houve a compreensão de que os jogos são importantes aliados da educação, são estimuladores do aprendizado e favorecedores da socialização. A criança torna-se autônoma, buscando respostas para conflitos existentes e assim construindo atitudes que contribuem diretamente para as mudanças das atitudes referentes ao trabalho em grupo, interagindo com os colegas, com iniciativa para juntos executarem as atividades propostas, com interação, respeito mútuo, solidariedade, cooperação, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal.

Analisando as observações realizadas durante o jogo, percebeu-se que este é capaz de promover comportamento tanto lúdico quanto social, quando utilizados de forma estruturada com objetivos claros, dando possibilidade de adaptação de comportamentos relacionados aos anseios de cada criança.

A cooperação observada entre os alunos na resolução das operações e situações-problemas, comprova que a atividade em grupo possibilita uma aproximação do indivíduo com o lúdico sem que haja uma desvalorização do outro, mais colaboração na construção de novos conhecimentos e mudança de atitudes durante conflitos encontrados em algumas atividades em sala.

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. *Parâmetros Curriculares Nacionais*. V.7. Educação Física. Brasília: MEC.
- CARRAHER, Terezinha Nunes. *Aprender Pensando - Contribuição da Psicologia Cognitiva para Educação*. 17. Ed. Petrópolis: Vozes, 2003.
- CENED. Centro de Educação à Distância. *A Importância do Lúdico na Prática Pedagógica*. Brasília, 2004.
- CHIZZOTTI, Antônio. *Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais*. Ed. Cortez: V.16.
- COLL, César. *Aprendizagem Escolar e Construção do Conhecimento*. São Paulo: ARTMED, 2002.
- NEGRINE, Airton. *Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil. Perspectivas Psicopedagógicas*. Porto Alegre Prodil, 1994.
- PIAGET, Jean. *A Formação do Símbolo na Criança – Imitação, Jogo e Sonho - Imagem e Representação*. 3.ed. São Paulo: ABDR, 1990.
- SANTIM, Silvino. *Educação Física: da alegria do lúdico à opressão do rendimento*. Porto Alegre: Ed. EST/ESEF, 1994.
- SERIQUE, Jorge Augusto Borges. *Educação e Movimento: Aprendendo a Aprender*. V. 05. Brasília: UniCEUB, 2003
- SERPA, Maria da Glória Noronha. *Psicologia da Criança e do Desenvolvimento - Aprendendo a Aprender*. V.3. Brasília: UniCEUB, 2003.
- Vygotsky. Lev Semenovitch. *Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem*. 8.ed. São Paulo: Ícone, 2003.
- YOZO, Ronaldo Yudi K. *100 Jogos para Grupos - Uma Abordagem Psicodramática para Empresas, Escolas e Clínicas*. 6.ed. São Paulo: Agora, 1995.
- ZABALA, Antoni. *A Prática Educativa-Como Ensinar*. Porto Alegre: ARTMED, 1993.