



CENTRO UNIVERSITARIO DE BRASÍLIA – UNICEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE
CURSO: PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA AS SÉRIES
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

DENISE RAMOS DE SOUZA RIBEIRO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

BRASÍLIA

2007

DENISE RAMOS DE SOUZA RIBEIRO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do Centro Universitário de Brasília – UNICEUB, da Faculdade de Ciências da Educação – FACE, como requisito para a conclusão do curso. Orientadora: Professora Dra. Maria Eleusa Montenegro.

BRASÍLIA

2007

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha orientadora Maria Eleusa Montenegro e a todas as pessoas que me auxiliaram na realização deste trabalho, tornando-o realidade.

*É que ser professor obriga a opções constantes,
que cruzam a nossa maneira de ser com a nossa
maneira de ensinar, e que desvendam na nossa
maneira de ensinar a nossa maneira de ser.*

(NÓVOA, 1992, p. 9)

RESUMO

Este trabalho trata sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento infantil, destacando-se os aspectos psicológicos e sociais da criança, pois é através da brincadeira que a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social. O objetivo geral deste trabalho foi mostrar que brincando a criança alivia as pressões que o meio oferece sendo, assim, uma peça fundamental para o seu desenvolvimento e formação. A metodologia usada baseou-se na pesquisa qualitativa que estimula os participantes a pensarem livremente sobre algum tema, objeto ou conceito. O instrumento de coleta de dados utilizado nesta pesquisa foi a entrevista, respondida por com quatro professoras de 1ª a 4ª séries, do Ensino Fundamental, que se encontravam na faixa etária entre 20 a 39 anos e atuantes em sala de aula por mais de cinco anos ininterruptos. Como cenário, foram escolhidas quatro escolas privadas situadas no Plano Piloto, em Brasília, Distrito Federal, que atendem da Educação Infantil à segunda etapa do Ensino Fundamental. As categorias escolhidas para a organização, análise e discussão dos dados foram: utilização do lúdico; assimilação do conteúdo e o lúdico; atividades lúdicas utilizadas; investimento em materiais pedagógicos; cursos extracurriculares; novidades didáticas encontradas; aspectos negativos e dificuldades na utilização do lúdico. Como resultados dessas categorias, têm-se que todas as professoras concordaram que a utilização do lúdico é importante no desenvolvimento e formação da criança, fazendo com que elas aprendam e desenvolvam rapidamente o seu aprendizado; as novidades, no que se refere ao lúdico, mais utilizadas são tiradas de revistas, livros, internet e na troca de informações entre os colegas de trabalho; as quatro escolas investem em materiais lúdicos e realizam as semanas pedagógicas; quanto aos cursos extracurriculares, cada professor se responsabiliza pelo seu, mas uma escola, dentre as quatro, investe em seus profissionais com ajuda de custo para os cursos; e quanto aos aspectos negativos e as dificuldades que as professoras entrevistadas apontaram foram a falta de tempo para planejar as aulas e falta de disposição por causa da rotina de trabalho. A criança deve ser estimulada a brincar porque, por meio do brincar, se socializará, aprenderá a dividir, a ser criativa, a compartilhar momentos diferentes, a experimentar novos sentimentos e a demonstrar sua personalidade e sua própria opinião.

Palavras-chave:

Brincadeiras e jogos. Aprendizagem lúdica. Lúdico.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
2 JUSTIFICATIVA/PROBLEMA DE PESQUISA	09
3 OBJETIVOS	10
3.1 OBJETIVO GERAL	10
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	10
4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
4.1 A CRIANÇA, O BRINQUEDO E A EDUCAÇÃO	11
4.2 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO E FORMAÇÃO DA CRIANÇA	12
4.3 JOGAR E BRINCAR	13
4.4 O EDUCADOR E O LÚDICO	14
5 METODOLOGIA	17
5.1 TIPO DE PESQUISA	17
5.2 CENÁRIO E PARTICIPANTES DA PESQUISA	17
5.3 INSTRUMENTO UTILIZADO	17
5.4 ESPECIFICAÇÃO DAS FASES DA PESQUISA	18
5.5 CATEGORIAS, ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS	19
5.5.1 Categorias Escolhidas	19
5.5.2 Organização, Análise e Discussão dos Dados	19
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	25
REFERÊNCIAS	27
APÊNDICE – ROTEIRO DE ENTREVISTA	29

1 INTRODUÇÃO

Brincando, a criança tem a oportunidade de libertar sentimentos e descontentamentos. Esta criança tem dentro de si potencial e este emerge nas situações de sua vida e, nestes momentos, o indivíduo apresenta ao mundo seu ritmo e sua harmonia, e o brinquedo nada mais é do que a linguagem da criança. Os jogos para Wajskop (1995, p. 63),

Fazem parte do ato de educar, num compromisso consciente, intencional e modificador da sociedade; educar ludicamente não é jogar lições empacotadas para o educando consumir passivamente; antes disso é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente, engajado e feliz no mundo.

Os jogos também promovem, de forma agradável e dinâmica, o crescimento emocional e social. Nos jogos, há sempre um desafio interessante e vivo fazendo com que a aprendizagem seja natural e rápida. Enfim, brincar promove uma possibilidade de construção e criação do conhecimento no ensino e na aprendizagem da criança se ao transformar esse brincar em trabalho pedagógico, os professores poderão experimentar, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

De acordo com Kishimoto (2002, p. 146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção do saber-fazer”. 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 a que tiveram acesso. Em algumas dessas combinações as crianças revelam suas visões de mundo e suas descobertas, o que na maioria das vezes surpreende os adultos. As crianças precisam de tempo, espaço, companhia e material para brincar. Quanto mais as crianças virem, ouvirem ou experimentarem, quanto mais aprenderem e assimilarem, quanto mais elementos reais dispuserem em suas experiências, maior será a produtividade da sua atividade e da sua imaginação (MARCELLINO, 1997). Este autor ainda continua:

O primeiro e fundamental aspecto sobre sua importância é que o brinquedo, o jogo, a brincadeira, são gostosos, dão prazer, trazem felicidade. E nenhum outro motivo precisaria ser acrescentado para afirmar a sua necessidade. Mas deve-se considerar também que, através do prazer, o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui, de modo significativo, para sua formação como ser realmente humano, participante da cultura da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de produtividade social. (MARCELLINO, 1997, p. 93).

Então, o brincar é importante, terapêutico e muito prazeroso. As atividades lúdicas, além de auxiliarem no desenvolvimento do ser humano, podem contribuir para que a criança se aproprie significativamente e prazerosamente do conhecimento.

2 JUSTIFICATIVA/PROBLEMA DE PESQUISA

O brincar possui grande importância para o desenvolvimento da criança, pois além de ser um momento de divertimento, ela pode desenvolver competências, aprender com o erro, desenvolver a linguagem e a comunicação, expressando sua imaginação e interação com o meio.

A importância pessoal da escolha deste tema vem do passado, onde, na escola que esta acadêmica estudou, o brincar não estava associado ao aprender. Os professores da época não observavam que é brincando que a conduta e os hábitos infantis vão sendo adquiridos.

A contribuição maior para os profissionais da educação está no processo ensino-aprendizagem utilizando o lúdico. Cada brincadeira possui uma função indispensável à formação do eu individual e social, aprendendo com erros e acertos, construindo estratégias na resolução de situações-problema.

Foram delimitadas algumas questões que deverão ser respondidas ao final deste trabalho: Os professores utilizam o lúdico no desenvolvimento e formação da criança? De que forma o lúdico é utilizado?

Estas são as questões centrais deste problema de pesquisa. Pretende-se verificar se as brincadeiras são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança. Também é uma forma de auto-expressão. Estimula a fantasia, a criatividade e dá possibilidades à criança de construir símbolos, cenários, personagens únicos ou qualquer coisa que desejar. Além disso, estimula a interação com outras crianças e a aquisição da linguagem.

3 OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GERAL

- Identificar a utilização do lúdico na escola para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conhecer como o lúdico é utilizado pelos professores;
- Perceber a relação entre o conteúdo e o lúdico;
- Verificar o apoio da escola em relação ao lúdico;
- Relacionar os aspectos negativos e dificuldades na utilização do lúdico.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

4.1 A CRIANÇA, O BRINQUEDO E A EDUCAÇÃO

A realidade em que vive a criança nos dias de hoje e a intenção do adulto com ela, torna o brinquedo mais como um objeto de consumo do que como um objeto lúdico. Dessa forma, a criança acaba não explorando os objetos, não criando e não representando concretamente os seus pensamentos, conforme citação a seguir:

Redescobrir os procedimentos que tínhamos quando crianças, retomar os métodos de criação do nosso modo de brincar é colocado aqui como condição para “olhar a criança a nossa frente, sabendo que ela, na maioria das vezes, não é aquela que imaginamos ser, pois a criança real é diferente daquela que pintamos em nossa fantasia” (PEREIRA, 2002, p. 7).

Quando uma criança cria, elabora, brinca, pensa, mesmo que só em sua imaginação, cenários em que pode ser uma bailarina, uma princesa ou um personagem dos quadrinhos; ela é capaz de realizar essas transformações, ela expressa o âmago de seus sentimentos, desejos e medos. Se em alguns desses momentos, o adulto, em especial o professor, estiver atento, poderá investir em uma nova forma de aprendizagem.

Philippe Áries (1981, p.27) cita que “em torno dos divertimentos mais naturais, com significado projetivo, como utilização de brinquedos, bonecas, soldadinhos, armas, rodas, que apareciam e desapareciam no decorrer das épocas, representava-se o tipo de valores e concepções que se desejava passar nas crianças e adolescentes.” O brinquedo então vai conotar o que a sociedade impõe do que é bom ser, ou melhor, do que é melhor a criança ser no seu amanhã.

Brincar é uma linguagem, é nossa primeira forma de cultura. A cultura que pertence a todos e que os faz participar de idéias e objetivos comuns. A criança brinca com a cultura. Mas, Craidy (1998, p. 107) alerta que “parece que tudo na escola infantil, está sendo excessivamente pedagogizado, perdendo-se a idéia de prazer, que está inerente a cada atividade da criança.”

O brincar está contido no mundo da criança, então, quando se pensa em desenvolver projetos para educá-la, é preciso levar em conta que:

Nosso conceito de desenvolvimento implica a rejeição do ponto de vista comumente aceito de que o desenvolvimento cognitivo é o resultado de uma acumulação de mudanças isoladas. Acreditamos que o desenvolvimento da criança é um processo dialético complexo caracterizado pela periodicidade, desigualdade no desenvolvimento de diferentes funções, metamorfose ou transformação qualitativa de uma forma em outra, embricamento de fatores internos e externos, e processos adaptativos que superam os impedimentos que a criança encontra. Dominados pela noção de mudança evolucionária, a maioria dos pesquisadores em psicologia da criança ignora aqueles pontos de viragem, aquelas mudanças conclusivas e revolucionárias que são tão freqüentes no desenvolvimento da criança. (VYGOTSKY, 1984, p. 83).

Não se trata de brincar no lugar da criança, de ficar regulando ações ou apenas ficar observando a criança e seu brinquedo, mas sim de agir em conjunto com a criança e possibilitando novas possibilidades de descobrir sempre.

4.2 O BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO E FORMAÇÃO DA CRIANÇA

Leontiev (1991, p. 79), sobre o brincar e a aprendizagem, afirma que “brincando a criança irá pouco a pouco aprendendo a se conhecer melhor e a aceitar a existência dos outros, organizando suas relações emocionais e, conseqüentemente, estabelecendo suas relações sociais.”

Pode-se observar que brincar não significa simplesmente recrear-se (WINNICOTT, 1991). Isso porque é a forma mais completa que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo. O ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais, sendo que as atividades lúdicas devem visar à auto-imagem, auto-estima, autoconhecimento e cooperação porque estes conduzem à imaginação, à fantasia, à criatividade, a autocrítica e a uma porção de vantagens que ajudam a moldar suas vidas como crianças e como adultos. Segundo este autor:

O brincar é o fazer em si, um fazer que se requer tempo e espaço próprio, um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo e com os outros. (WINNICOTT, 1991, p. 63).

As crianças, por meio das brincadeiras que utilizam a sua capacidade de interação, desenvolvem sua aptidão para o convívio social. Poderá ampliar essa capacidade com brincadeiras em grupo com as quais poderá aprender sobre os seus direitos e respeitar limites. Nada melhor do que brincar com os pais para que

possa refinar suas habilidades sociais e obter uma melhor interação social. De acordo com a opinião de Winnicott (1991, p.127), “as brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com a realidade interior e, por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada.”

Brincando a criança pode trabalhar os diversos tipos de emoções que fazem parte dos seus momentos. De acordo com a brincadeira em que estiver inserida, ela vai provar diversos sentimentos que são manifestados no decorrer das suas situações vivenciadas (WALLON, 1995, p. 52). Este autor, sobre este aspecto, ainda afirma que:

Acontece freqüentemente de a criança interromper-se, surpreendida por um de seus próprios gestos, os quais ela só consegue perceber em suas conseqüências. É a mudança sobrevinda em seu campo de atividade ou de percepção que parece fazê-la descobrir, e em seguida repetir, o movimento que constitui a causa. O vivo despertar em sua curiosidade por tudo que é novidade leva-a a esse voltar-se para sua própria atividade. (WALLON, 1995, p. 52).

No decorrer de uma brincadeira, na opinião de Almeida (1995), a criança comunica-se com o colega, ou para melhor relacionar-se com o brinquedo. Nos momentos de brincadeira, de fantasia, criatividade e faz-de-conta, a criança amplia os seus limites. O que mostra que o seu brincar é uma situação mais prazerosa e ainda desenvolve a linguagem e amplia a auto-estima. Nesse sentido, pode-se ler:

A linguagem constitui um todo: começa a reconstruir a ação, a evocar e a representar o mundo da criança numa espécie de jogo. Ela gosta de relatar suas experiências, de ser ouvida, de fazer perguntas, de ouvir histórias, repeti-las e brincar com as letras. A criança aprende muito mais depressa quando ela pode dar nomes às coisas, quando aprende a conversar sobre as situações e quando a linguagem verbal e escrita a seu redor é mais rica. (ALMEIDA, 1995, p. 12).

4.3 JOGAR E BRINCAR

O ato de brincar alimenta o espírito imaginativo, exploratório e inventivo do faz-de-conta. Brincar tem o sabor de desconhecer o que se conhece, pois cada brincadeira é um universo a ser sempre redescoberto, revivido, reaprendido. O faz-de-conta tem um sentido muito profundo e repleto de significados na vida das

pessoas, principalmente na vida da criança, sendo que “[...] a identidade de uma pessoa e de um povo começa nos rituais de infância” (ERIKSON apud PEREIRA, 2002, p. 7).

Brincando, a criança desenvolve sua inteligência e sua sensibilidade. (WAJSKOP, 2005). A qualidade de oportunidades oferecida à criança por meio de brincadeiras e brinquedos garante que suas potencialidades e sua afetividade se harmonizem. No lúdico, manifestam-se suas potencialidades e, ao observá-las, pode-se enriquecer sua aprendizagem, fornecendo, por meio dos brinquedos, os nutrientes necessários ao seu desenvolvimento.

Wajskop (2005, p. 35) registra que “a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem infantil onde o desenvolvimento pode alcançar níveis mais complexos, exatamente pela possibilidade de interação entre os pares em uma situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.” As atividades lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer e alegria, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção única de passatempo e de diversão.

Jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento motor, emocional e cognitivo da criança. É brincando com o mundo que ela aprende sobre ele e desenvolve a imaginação, a criatividade e a atenção. O brincar torna-se cada vez mais importante na construção do conhecimento, oportunizando o prazer enquanto incorpora as informações e transforma as situações da vida real. Segundo Almeida (1995, p. 11), “a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo.”

4.4 O EDUCADOR E O LÚDICO

O professor na sua sala de aula deve criar um ambiente de amor incondicional e de compaixão. As crianças precisam assimilar a verdadeira alegria do aprendizado. O professor é que faz a escola, ou a destrói. Ele molda as maneiras, o comportamento, as atitudes e os preconceitos dos alunos que estão sob seus cuidados. Sobre este aspecto, segundo Piaget (1964, p. 11), “o

desenvolvimento, portanto, é uma equilibração progressiva, uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio, para um estado de equilíbrio superior.”

Formar um professor de acordo com o meio lúdico é fundamental, mas também muito difícil. Os alunos de hoje precisam de professores desafiadores, com aulas que expressam seriedade e prazer. Para Leif (1978, p.70), nada será feito em favor do aluno se os professores não se interessam diretamente por sua própria formação e se não levarem em conta suas aptidões e suas capacidades, se não se tornarem livres e criativos para buscar seu crescimento pessoal.

O construtivismo, para Piaget (1988), supõe um profissional ativo, que toma decisões e que leva em conta as formas de pensar de cada criança. A criação de cursos para profissionais deve ocorrer sempre, como consequência dessa prática ativa, mostrando o quanto as crianças podem aprender com o lúdico. Assim, todos ganham, o professor, que estará ampliando seu olhar profissional para o uso pedagógico de jogos e as crianças, aprendendo com prazer contribuindo para melhores avaliações no seu futuro.

Segundo Piaget (1988, p. 37), “conhecer um objeto é agir sobre ele e transformá-lo, aprendendo os mecanismos dessa transformação vinculados com as ações transformadoras.”

O educador não deve subestimar os poderes de pensamento das crianças ou ficarem apenas surpresos quando elas encontram maneiras novas e ocasionalmente fantásticas de lidar com situações. Os educandos são por demais dispersos, agitados e exigentes. O que pode ser feito para melhorar a qualidade da educação tradicional é que ela se torne realmente inovadora. E a utilização do lúdico, como uma das estratégias metodológicas usadas pelo educador, já que o mesmo “é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário” (MONTAIGNE apud KISHIMOTO, 1998, p. 62-63), será capaz de promover esta inovação. Através do brincar, a criança pode descobrir uma nova “fome” pelo saber que até então estava adormecida ou não havia sido cultivada, o que possibilitará que a mesma encontre um sentido para aquilo que faz.

Segundo Chateau (1987, p. 125), “o jogo não é um mero divertimento. Na criança que brinca há um herói que dorme e que às vezes se descobre um instante. O jogo é muitas vezes fatigante, às vezes esgota. Mas é essa fadiga, esse esgotamento que provam seu valor.” Isso significa que nem sempre a brincadeira é tão prazerosa para a criança quanto se imagina, pois pode provocar diversas e

variadas reações; mas, mesmo assim, permitirá com que ela mesma se descubra e tal fato é um grande passo para a sua autoconstrução.

O papel do educador é o de observar, encorajar a criatividade e a expressão artística, participar e ampliar as experiências das crianças, sem pressões. A criança precisa brincar. O adulto é o principal mediador de estratégias no estabelecer de jogos ou brincadeiras pela função pedagógica, tendo o papel de observador, mediador e de intervir apenas quando houver necessidade. Uma maneira dos educadores conseguirem maior eficácia em alguma atividade em sala de aula com seus alunos é adequando o lúdico aos seus conteúdos, tornando o aprendizado muito mais prazeroso.

5 METODOLOGIA

5.1 TIPO DE PESQUISA

Este trabalho de pesquisa foi realizado mediante investigação qualitativa com o propósito de verificar sobre o uso do lúdico no desenvolvimento e formação das crianças. A pesquisa qualitativa estimula os questionados a pensarem livremente sobre algum tema, objeto ou conceito. Segundo Lüdke (1986, p. 78), a pesquisa qualitativa

é o estudo de temas no seu cenário natural, buscando interpretá-los em termos do seu significado assumido pelos indivíduos; para isso, usa uma abordagem holística, que preserva a complexidade do comportamento humano.

As pesquisas qualitativas, ainda segundo Lüdke (1986) fazem surgir a subjetividade, atingindo motivações não explícitas, de maneira espontânea. São usadas na busca de percepções e entendimento sobre a natureza geral de uma questão, abrindo espaço para a interpretação.

5.2 CENÁRIO E PARTICIPANTES DA PESQUISA

As entrevistas foram realizadas com quatro professoras de 1ª a 4ª séries, do Ensino Fundamental e atuantes em sala de aula por mais de cinco anos ininterruptos.

Como cenário para a realização da pesquisa, foram escolhidas quatro escolas privadas situadas no Plano Piloto, em Brasília - Distrito Federal, que atendem da Educação Infantil à segunda etapa do Ensino Fundamental.

5.3 INSTRUMENTO UTILIZADO

O instrumento de coleta de dados utilizado nesta pesquisa foi a entrevista, que se encontra no Apêndice.

As entrevistas qualitativas podem ser individuais ou coletivas. As perguntas são escolhidas, segundo Haghette (1982), quando interessa saber como

um determinado grupo percebe determinada questão. Uma análise grupal pode também ser realizada a partir de entrevistas individuais. O inverso desta afirmação não funciona, pois as entrevistas coletivas diferem da técnica de grupo focal pelo fato das primeiras terem por objetivo conhecer o que as pessoas pensam sobre determinado assunto, enquanto no grupo focal interessa saber também porque elas pensam dessa forma e o que as faria pensar diferente. O registro dos dados pode ser feito anotando-se as respostas em uma folha.

Durante a entrevista são anotadas apenas respostas de conteúdo semântico distinto, a menos que o entrevistador perceba que, para cada participante, é importante ver sua resposta no papel ou quadro. Segundo Haguette (1982, p. 18):

Em qualquer entrevista, os dados são coletados através de um roteiro de entrevista onde são incluídas as principais questões a serem investigadas. Nesta, ocorre uma interação social entre entrevistador e entrevistado – interação essa que sofre a influência: a) da situação da entrevista; b) do instrumento de coleta de dados (roteiro da entrevista); c) do entrevistado; e d) do entrevistador.

Especificamente no caso de pesquisa qualitativa, as perguntas devem ser abertas, cuidando-se para não influenciar as respostas do entrevistado.

5.4 ESPECIFICAÇÃO DAS FASES DA PESQUISA

Este trabalho foi desenvolvido no período de agosto de 2006 a junho de 2007, em diferentes fases:

- em agosto de 2006 foi escolhido o tema;
- a fundamentação teve início em setembro de 2006;
- em outubro de 2006 iniciou-se a elaboração do projeto até dezembro de 2006;
- de janeiro a fevereiro de 2007, foi reformulado o projeto;
- o período de elaboração e aplicação do instrumento de pesquisa ocorreu em junho de 2007, bem como a finalização da fundamentação teórica. Nesse mesmo período foram realizadas a organização, análise e discussão dos dados;

- a redação final da monografia e a apresentação oral da mesma, ocorreram também em junho deste ano.

5.5 CATEGORIAS, ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

5.5.1 Categorias Escolhidas

As categorias escolhidas para a organização, análise e discussão dos dados foram:

- Utilização do lúdico;
- Assimilação do conteúdo e o lúdico;
- Atividades lúdicas utilizadas;
- Investimento em materiais pedagógicos;
- Cursos extracurriculares;
- Novidades didáticas encontradas;
- Aspectos negativos e dificuldades na utilização do lúdico.

5.5.2 Organização, Análise e Discussão dos Dados

Participaram da pesquisa quatro professoras, com a faixa etária entre 20 a 39 anos, sendo que todas possuem Licenciatura em Pedagogia e, apenas duas delas, se diferiram, pois, além de terem a Licenciatura em Pedagogia, uma possui a Licenciatura em História e outra em Letras. Cada uma delas atua em uma escola do sistema privado de educação no Plano Piloto – Brasília – Distrito Federal.

Os dados foram organizados, analisados e discutidos nas categorias propostas, conforme descrição a seguir:

- Utilização do lúdico

Professor 1: “Sim, as crianças prestam muita atenção.”

Professor 2: “Sim, minhas aulas são mais práticas e a parte teórica quando está sendo trabalhada com o lúdico as crianças aprendem numa rapidez incrível.”

Professor 3: “Às vezes, porque não faz muito o meu estilo de aula. Sou mais tradicional.”

Professor 4: “Sim, pois acredito que as crianças gostam e aprendem mais.”

Três das professoras concordaram que a utilização do lúdico em sala de aula melhora o desempenho das crianças. Uma delas utiliza o lúdico esporadicamente, pois, segundo ela “não faz muito o meu estilo de aula.”

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho. É ajudar a criança a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que ela possa escolher, entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, com sua visão de mundo e com circunstâncias adversas que cada uma encontrará. Nesse sentido, pode-se ler:

Não queremos uma escola cuja aprendizagem esteja centrada nos homens de talentos, nem nos gênios, já rotulados. [...] Precisamos de uma escola que forme homens, que possam usar seu conhecimento para o enriquecimento pessoal, atendendo os anseios de uma sociedade em busca de igualdade de oportunidade para todos. (RESENDE, 1999, p. 42- 43).

- Assimilação do conteúdo e o lúdico

Professor 1: “Sim, eles sentem uma grande vontade de participar.”

Professor 2: “Muito; eles ficam ansiosos com as aulas e com a diversidade de coisas que eu proponho. É maravilhoso ver que a criança está se divertindo e aprendendo ao mesmo tempo.”

Professor 3: “Porque criança gosta de bagunçar e fazer barulho e quando nós propomos uma aula que eles façam isso, claro que vão aprender. É o mundo deles.”

Professor 4: “sim, elas ficam mais atentas e motivadas.”

Nesta categoria, as quatro professoras concordaram que ensinar com o lúdico faz a criança ter uma melhor assimilação dos conteúdos dentro de sala.

A brincadeira, além de proporcionar prazer e diversão, pode representar um desafio e provocar o desenvolvimento em sala de aula. Para Brougere (1995, p. 59), “a brincadeira é, entre outras coisas, um meio de a criança viver a cultura que a cerca, tal como ela é verdadeiramente, e não como ela deveria ser.”

- Atividades lúdicas utilizadas

Professor 1: “Muitos jogos para a fixação dos conteúdos.”

Professor 2: “Todas as possíveis, até na hora do lanche eu proponho brincadeiras. Os momentos de descontração são 100% aproveitados. Jogos e brincadeiras são o meu estilo de lecionar.”

Professor 3: “Algumas: trava língua, conto histórias e teatro.”

Professor 4: “Jogos de todos os tipos, montagens, colagens, teatrinhos, histórias.”

Quanto à utilização dos jogos em sala de aula, todas as professoras afirmaram usar o material que possuem. Uma delas ressaltou que “até na hora do lanche eu proponho brincadeiras. Os momentos de descontração são 100% aproveitados.”

É muito importante aprender com alegria, com vontade. Comenta Snyders (1996, p. 36) que “educar é ir em direção à alegria”. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo ou de diversão superficial.

- Investimento em materiais pedagógicos

Professor 1: “Alguns.”; “Um pouco.”; “Sim.”

Professor 2: “A escola possui bastante coisa, mas na maioria das vezes eu trago os materiais para as minhas aulas.”; “Muito, a escola possui um arsenal de materiais.”; “Sempre temos apoio quando queremos nos atualizar. Quando não é a escola que dá as palestras, ela nos ajuda financeiramente falando, para fazermos cursos novos.”

Professor 3: “Sim.”; “Sim, alguns.”; “Não muito. Cada um se vira como pode e faz o que mais lhe interessa.”

Professor 4: “Sim.”; “Sim, sempre aparece algo novo, mas sempre acaba sendo o material de disputa entre os professores.”; “Tem a semana pedagógica, que ocorre no início de cada ano letivo. Uma semana de palestras, mas pouco atrativa e cansativa na maioria das vezes.”

O investimento em materiais pedagógicos difere-se de acordo com a condição financeira de cada escola. Três das escolas pesquisadas possuem uma quantidade razoável de materiais para uso diário dos docentes, sendo que, em uma dessas três, a professora relatou que os materiais pedagógicos são motivos de disputa entre os professores. Apenas uma das quatro escolas possui boas condições para o investimento em inúmeros brinquedos e materiais lúdicos. As quatro escolas possuem semana pedagógica para seus profissionais, mas apenas uma delas fornece ajuda de custo para os professores que quiserem fazer algum curso de capacitação.

Cabe ressaltar que, ciente da importância do brincar para a criança, o professor deve oferecer inúmeras oportunidades para que se torne prazerosa a aprendizagem por meio das brincadeiras. De acordo com Rosamilha (1979, p. 77):

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que a natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

Com a intenção de aproximar o aluno da escola e para mantê-lo motivado nesse ambiente, o professor deve utilizar recursos que diversifiquem a prática pedagógica, buscando tornar o espaço da sala de aula mais aconchegante, divertido e descontraído, sempre propiciando o aprender dentro de uma visão lúdica.

- Cursos extracurriculares

Professor 1: “Sim, um sobre planejamento e outro sobre educação inclusiva.”

Professor 2: “Sim, uns cursos de contador de histórias, de produção de textos criativos, construção de brinquedos com garrafas Pet, reciclagem.”

Professor 3: “Há muito tempo, estou me dedicando a outras coisas agora. Mas sempre temos a semana pedagógica.”

Professor 4: “Alguns, mas faz algum tempo.”

Quanto aos cursos extras curriculares, duas professoras contaram que estão sempre se atualizando para um melhor desempenho em sala de aula, mas as outras duas disseram que os cursos que fizeram foi há muito tempo e que, no

momento, estão se dedicando a outras atividades. Todas as professoras demonstram vontade de se atualizar, para melhores desempenhos em sala de aula. Algumas investem, outras não têm condições, nem tempo disponível.

É buscando novas maneiras de ensinar por meio do lúdico que se conquista uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança. Snyders (1996) comenta que “a pedagogia, ao invés de manter-se como sinônimo de teoria de como ensinar e de como aprender, deveria transformar a educação em desafio, em que a missão do mestre é propor situações que estimulem a atividade reequilibradora do aluno, construtor do seu próprio conhecimento.”

- Novidades didáticas encontradas

Professor 1: “Internet e revistas.”

Professor 2: “Livros, revistas, propagandas de TV, jornais e sites na Internet.”

Professor 3: “Revistas e colegas de trabalho.”

Professor 4: “Em revistas, como a Nova Escola e Internet.”

Cada professora tem um meio de comunicação que mais utiliza para se atualizar, sendo os mais comuns, entre as quatro entrevistadas, as revistas e a internet.

O importante é que exista essa procura em materiais extras e que exista o planejamento antecipado das aulas. Como bem diz Libâneo (1992, p. 123):

O planejamento é um fazer coletivo para derivar dos objetivos amplos aqueles que correspondem às tarefas de transformação social, no âmbito do trabalho pedagógico concreto nas escolas e nas salas de aula.

- Aspectos negativos e dificuldades na utilização do lúdico

Professor 1: “O tempo para produzir e planejar as aulas.”; “Nenhum.”

Professor 2: “Nenhum, só positivos.”; “Nenhuma.”

Professor 3: “Sim, não tenho tempo e nem muita disposição. O lúdico gasta dinheiro também.”; “Tenho as minhas limitações físicas e do meu estilo. Faço o que posso.”

Professor 4: “Sim, o professor precisa dispor de tempo para planejar as aulas. E para a utilização do lúdico, o processo leva tempo. E tempo é o que não temos.”; “Nenhuma.”

As três, das quatro profissionais, relatam que um dos pontos negativos que existe quando se trabalha com o lúdico é a falta de tempo para planejar as aulas. A quarta professora foi a única que disse que, para ela, não existia nenhum ponto negativo na hora de planejar e lidar com o lúdico. Quanto às dificuldades para lidar com o lúdico, três professoras disseram que não tem nenhuma, duas possuem limitações físicas pessoais e uma disse que possui dificuldades por causa do seu estilo de dar aulas.

É dever do adulto defender o brincar como um acontecimento relevante para o pleno desenvolvimento da criança. Assim sendo, é preciso deixar que as crianças desfrutem cada vez mais e melhor dos benefícios e prazeres do brincar. Para atingir esse fim, é preciso que os educadores repensem o conteúdo e a sua prática pedagógica, substituindo a rigidez e a passividade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento. Almeida (1995, p.41), sobre este aspecto, ressalta que:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo permitiu compreender que o lúdico é significativo para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, ser capaz de exercer sua cidadania com autonomia e competência. A escola precisa oportunizar experiências inesquecíveis, vivenciadas em um espaço democrático onde a criança é vista como um ser único, carregado de emoções e energia que precisam ser extravasadas, socializadas, experimentadas para que se tornem realmente significativas, tanto para ela quanto para o educador.

Considera-se que como ponto alto deste trabalho o fato de que a criança deve ser estimulada a brincar porque, por meio do brincar, se socializará, aprenderá a dividir, a ser criativa, a compartilhar momentos diferentes, a experimentar novos sentimentos e a demonstrar sua personalidade e sua própria opinião.

Como recomendações importantes, para os professores, sobre a importância do brincar no desenvolvimento infantil, vale lembrar que o brincar precisa estar constantemente nas inquietações e reflexões dos mesmos. É sempre muito bom se auto-avaliarem quanto a esse aspecto perguntando-se: Quais os objetivos de tais brincadeiras? Como elas estão sendo apresentadas às crianças? O que queremos? As crianças estão sendo ouvidas?

Cabe ressaltar que só é possível ao educador reconhecer uma criança se nela ele reconhecer um pouco da “criança que já foi e que, de certa forma, ainda existe em si”. Dessa forma, o educador conseguirá redescobrir e reconstruir em si mesmo o gosto pelo fazer lúdico, buscando em sua bagagem, recente ou não, contribuições para uma aprendizagem lúdica, prazerosa e significativa. Os educadores devem transformar o brincar em trabalho pedagógico para que experimentem, como mediadores, o verdadeiro significado da aprendizagem com desejo e prazer.

Analisando concepções de vários autores, conclui-se que o brinquedo, desde muito cedo, está presente nas atividades da criança. O brincar é onde começa a atividade social da criança para ampliar os sentidos de cooperação e autonomia. Ela constrói um universo lúdico umas com as outras e regras surgirão de

acordo com o desenvolvimento da criança ou da sua brincadeira. Essas regras vão se redefinindo a cada novo momento.

Brincar leva naturalmente a diversos tipos de estímulos. Dentre eles, a criatividade, porque em todos os níveis do brincar as crianças precisam usar habilidades e processos que proporcionam oportunidades de ser criativo.

Do exposto, concluí-se que cabe ao professor, no cotidiano escolar, criar oportunidades de aprendizado com cooperação e interação através das atividades lúdicas, transformando o brincar em um recurso pedagógico para experimentar, o verdadeiro significado de uma aprendizagem com desejo e prazer. A guisa de conclusão, utiliza-se a frase abaixo que é bem representativa deste trabalho:

O primeiro e fundamental aspecto sobre sua importância é que o brinquedo, o jogo, a brincadeira, são gostosos, dão prazer, trazem felicidade. E nenhum outro motivo precisaria ser acrescentado para afirmar a sua necessidade. Mas deve-se considerar também que, através do prazer, o brincar possibilita à criança a vivência de sua faixa etária e ainda contribui, de modo significativo, para sua formação como ser realmente humano, participante da cultura da sociedade em que vive, e não apenas como mero indivíduo requerido pelos padrões de produtividade social. (MARCELLINO, 1997, p. 93).

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.
- ÀRIES, P. **História social da criança e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1981.
- BROUGERE, G. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.
- CHATEAU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.
- CRAIDY, C. **O educador de todos os dias: convivendo com crianças de 0 a 6 anos**. Porto Alegre: Mediação, 1998.
- GARCIA, M. **Jogos e Passeios Infantis**. São Paulo: Kuarup, 1989.
- HAGUETTE, T. M. F. **Metodologias Qualitativas em Sociologia**. Petrópolis: Vozes, 1982.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- _____ **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.
- LEIF, J. **O jogo pelo jogo: a atividade lúdica na educação de crianças e adolescentes**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- LEONTIEV, A. M. **A brincadeira é a atividade principal da criança pequena**. Rio de Janeiro: FAE, 1991.
- LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1992.
- LÜDKE, M. **Pesquisa em educação - Abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papirus, 1997.
- PEREIRA, E. T. **Brinquedos e Infância**. Revista Criança. Brasília: MEC, nov / 2002.
- PIAGET, J. **Formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.
- _____ **Psicologia da criança**. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1964.
- _____ **Pedagogia e psicologia**. Rio de Janeiro: Forense, 1973.
- _____ **Para onde vai a educação?**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1988.
- RESENDE, C. A. **Didática em perspectiva**. São Paulo: Tropical, 1999.

ROSAMILHA, N. **Psicologia do jogo e a aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

SANTOS, M. M. R. **A educação pré-escolar: um desafio a vencer**. Brasília: Em Aberto, 1982.

SNYDERS, G. **Alunos felizes**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSKOP, G. **O brincar na educação infantil**. São Paulo: Fundação Carlos Chagas, 1995.

_____. **Brincar na pré-escola**. São Paulo: Cortez, 2005.

WALLON, H. **As Origens do Caráter na Criança**. São Paulo: Ed. Nova Alexandria, 1995.

WINNICOTT, D. W. **A linguagem e a brincadeira**. Rio de Janeiro: FAE, 1991.

APÊNDICE

Centro Universitário de Brasília – UniCEUB
Faculdade de Ciências da Educação - FACE
Curso de Pedagogia – Formação de Professores
Para Séries Iniciais do Ensino Fundamental
Aluna: Denise Ramos de Souza Ribeiro
Data: ____ / ____ / 2007

**ENTREVISTA SOBRE O TEMA:
A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA**

A) Dados do Professor Entrevistado:

1- Sexo:

- Feminino
 Masculino

2- Faixa etária:

- 20 a 29 anos
 30 a 39 anos
 40 a 49 anos

3- Formação: _____

4- Tempo de Magistério: _____

5- Séries em que atua: _____

B) Perguntas da Entrevista:

1- Na hora de ensinar algum conteúdo você utiliza o lúdico? Por que?

2- Você sente que as crianças assimilam melhor quando há ludicidade? Explique.

3- Que atividades lúdicas você utiliza em sala de aula?

4- A escola possui materiais de apoio (jogos pedagógicos) para utilizar nas aulas?

5- A escola ou a Secretaria da Educação investe em materiais pedagógicos lúdicos para o apoio às aulas?

6- A escola e/ou a Secretaria de Educação proporcionam aos professores apoio na utilização do lúdico?

7- Você já fez algum curso extracurricular para ajudá-lo (a) na utilização do lúdico?

8- Geralmente como você encontra novidades didáticas lúdicas para utilizar em sala de aula?

9- Para você existe algum aspecto negativo na utilização do lúdico em sala de aula?

10- Você tem alguma dificuldade ou limitação para a utilização do jogo em sala de aula?
