

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

FERNANDA DE MORAIS CASTRO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NAS
SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Brasília

2006

FERNANDA DE MORAIS CASTRO

A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NAS
SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia
– Formação de Professores para as Séries
Iniciais do Ensino Fundamental, da Faculdade
de Ciências da Educação – FACE, do Centro
Universitário de Brasília – UniCEUB, como parte
das exigências para conclusão do curso.

Orientadora: Prof^a. Dra. Maria Eleusa
Montenegro.

Brasília

2006

RESUMO

O modo como cada criança manifesta suas expressões é único, exclusivo, significativo, ainda que, o ambiente na qual ela convive, seja forte e influente no seu desenvolvimento social. Portanto, a importância do estudo se baseia por acreditar que a criança ao brincar expõe suas fantasias na representação de papéis fictícios, entretém-se com atividades que a faz passar o tempo ou distrair-se. O objetivo desse trabalho foi investigar a importância do brincar como recurso didático da Língua Portuguesa, nas séries iniciais do ensino fundamental, no sentido de oferecer subsídios a outros profissionais da educação. Este trabalho foi fundamentado na pesquisa qualitativa pela importância de contar com “outros” na busca de significados e interpretações sobre determinado problema, tendo como participantes quatro professoras de uma escola da rede pública do ensino fundamental da região administrativa de Taguatinga-DF. O instrumento utilizado para a coleta de dados foi a entrevista semi-estruturada. As categorias utilizadas nesse trabalho foram: Caracterização da clientela; Conceito de lúdico; O lúdico e o ensino da Língua Portuguesa; Procedimentos metodológicos lúdicos na Língua Portuguesa; O lúdico na Língua Portuguesa para outros professores; e Melhoria da utilização do lúdico na Língua Portuguesa. Os principais resultados encontrados foram: o conceito de lúdico visto como aprender-brincando, descontraindo; a influência significativa do lúdico nos trabalhos em sala de aula; a importância em estar motivado quanto à utilização de novas metodologias; a utilização do lúdico concedendo aos educando a fixação dos conteúdos de modo rápido e prazeroso; e, por último, uma dificuldade encontrada pelas entrevistadas e por colegas da escola foi quanto à quantidade de conteúdos a ser trabalhado no ano letivo, interferindo na utilização desse recurso. Enfim, a temática discutida reforçou a ideia de que realmente o lúdico tem grande importância dentro da aprendizagem favorecendo a compreensão da Língua Portuguesa, ressaltando que se necessita de mais estudos que venham a enriquecer os já existentes.

Palavras-chave:

Lúdico, Língua Portuguesa, Ensino-aprendizagem.

SUMÁRIO

1. JUSTIFICATIVA	4
2. OBJETIVOS	5
2.1. OBJETIVO GERAL	5
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	5
3. REFERENCIAL TEÓRICO	6
3.1. A LÍNGUA PORTUGUESA	6
3.2. O BRINCAR - ESSE PROCESSO LÚDICO	7
3.3. METODOLOGIAS UTILIZADAS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	10
3.4. A CRIANÇA BRINCANDO NO COTIDIANO ESCOLAR	13
4. METODOLOGIA	16
4.1. MODALIDADE DE PESQUISA	16
4.2. INSTRUMENTO DE PESQUISA	16
4.3. CENÁRIO DA PESQUISA	16
4.3.1. SUJEITOS DA PESQUISA	17
4.4. ESPECIFICAÇÃO DAS FASES DA PESQUISA	17
4.5. DEFINIÇÃO DAS CATEGORIAS	17
4.6. CARACTERIZAÇÃO DA CLIENTELA	18
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	20
REFERÊNCIAS	22
APÊNDICE – Roteiro de entrevista	

Este estudo é dedicado, em primeiro lugar, a mim, por tornar vasto meu conhecimento ao realizá-lo; à minha mãe, uma mulher grandiosa e sublime que me ajudou tanto em incentivos emocionais quanto financeiros; à minha orientadora Maria Eleusa pelo carinho e atenção na concretização deste; e, finalmente, às pessoas que convivem comigo e sabem do meu empenho e presteza em realizar este trabalho.

Agradeço imensamente a Deus por me fortalecer todos os dias na busca dos meus objetivos, e às pessoas de uma forma geral por tornarem minhas experiências significativas e agradáveis.

“Plante seu jardim e decore sua alma, ao invés de esperar que alguém lhe traga flores”.
Sheakespeare.

TEMA: A importância do brincar no ensino da Língua Portuguesa nas séries iniciais do ensino fundamental.

1. JUSTIFICATIVA

O brincar na língua portuguesa é uma necessidade por proporcionar a oportunidade de ampliar conhecimentos no educando de maneira lúdica “liberando assim sua capacidade de criar e reinventar o mundo” (MALUF, 2003, p.9).

O modo como cada criança manifesta suas expressões é único, exclusivo, significativo, ainda que, o ambiente na qual ela convive, seja forte e influente no seu desenvolvimento social. Portanto, a importância do estudo se baseia por acreditar que a criança ao brincar expõe suas fantasias na representação de papéis fictícios, entretém-se com atividades que a faz passar o tempo ou distrair-se; por conseguinte, com essa possibilidade de criar as brincadeiras na qual ela participa experimentando situações do seu cotidiano, a criança então passa a elaborar seu mundo interior.

Assim sendo, escolheu-se essa temática pela importância de proporcionar a oportunidade de ampliar os conhecimentos na área de formação de professores, uma vez que uma educação de qualidade só se realiza em conjunto e em perceber como interagir o lúdico no processo ensino-aprendizagem verificando quais os fatores principais para essa ludicidade ser importante na educação. Em face dessa expectativa, será investigada a importância do brincar na língua portuguesa nas séries iniciais do ensino fundamental tendo em vista o brincar como metodologia para desenvolver no educando o processo ensino-aprendizagem dentro de língua portuguesa, nas séries iniciais do ensino fundamental.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL

- Investigar a importância do brincar como recurso didático da Língua Portuguesa, nas séries iniciais do ensino fundamental, no sentido de oferecer subsídios a outros profissionais da educação.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conceituar os termos: lúdico, ensino, aprendizagem, avaliação.
- Analisar o currículo das séries iniciais visando os recursos didáticos como o brincar.
- Propor o brincar como metodologia no ensino da Língua Portuguesa nas séries iniciais do ensino fundamental.
- Verificar as formas eficientes de utilização do brincar no ensino da Língua Portuguesa.

3. REFERENCIAL TEÓRICO

3.1. A LÍNGUA PORTUGUESA

Ler, não é fácil. A leitura descontraída e dinâmica traz para a escola o que acontece fora de seus portões. Registrar ou transcrever o que se discute desembaraçadamente numa sala de aula torna evidente a diversidade cultural existente em nosso país. "A Língua Portuguesa, no Brasil, possui muitas variedades dialéticas. Identificam-se geográfica e socialmente as pessoas pela forma como falam", é o que afirma o Parâmetro Curricular da Língua Portuguesa (MEC, 2000, p. 31).

A escola é responsável por ensinar a criança a empregar a linguagem oral nas mais variadas situações comunicativas, uma vez que "a própria condição de aluno exige o domínio de determinados usos da linguagem oral". (MEC, 2000, p. 32).

Sobre esse assunto, ainda neste documento (2000, p. 33), pode-se ler que:

É habitual pensar sobre a área de Língua Portuguesa como se ela fosse um foguete de dois estágios: [...] o primeiro seria o que já se chamou de "primeiras letras", hoje alfabetização, e o segundo, aí sim, o estudo da língua propriamente dita.

Desse ponto de vista, pode-se pensar no ensino da Língua Portuguesa como um conhecimento que precisa de uma nova leitura metodológica em que se faz necessário reconsiderar as práticas divulgadas e vistas como únicas e possíveis, uma vez que,

O ensino da língua Portuguesa tem sido marcado por uma seqüenciação de conteúdos que se poderia chamar de aditiva: ensina-se a juntar sílabas (ou letras) para formar palavras, a juntar palavras para formar frases e a juntar frases para formar textos. (MEC, 2000, p. 35).

O ensino a língua portuguesa nas séries iniciais do ensino fundamental é "resultante da articulação de três variáveis: o aluno, a língua e o ensino", segundo o Parâmetro Curricular Nacional (MEC, 2000, p. 29). Para isso, é importante o planejamento, a execução e direção das atividades realizadas por intermédio do

professor objetivando desencadear, aprovar e nortear o empenho de ação e reflexão do educando.

3.2. O BRINCAR - ESSE PROCESSO LÚDICO

A palavra lúdico segundo dicionário Houaiss (1958) significa aquilo que “visa mais ao divertimento que a qualquer outro objetivo”; portanto, quando a criança brinca ela está procurando a diversão e nisso explora o mundo, compreende regras e padrões. O jogo ou a brincadeira fazem parte da vivência do homem, desde o seu nascimento, pois quando ainda bebê a criança brinca com suas mãos e pés, começando assim o reconhecimento ou descoberta dos seus membros, mesmo sem saber, é o começo do aprendizado do ciclo da vida.

Esse processo por ser amplo e assumir vários significados, foi estudado por profissionais de diversas áreas como historiadores, filósofos, lingüistas, antropólogos, psicólogos e educadores até pintores que exibiam a delicadeza das brincadeiras e cenas de criança com seus brinquedos. Segundo Maluf (2003, p.17), “o verbo brincar nos acompanha diariamente. Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”.

Com o passar dos anos, ainda segundo esta autora, com a interação com o meio em que vive, a criança começa a sentir prazer e se interessar pelas brincadeiras que a ajudam a descarregar as energias, proporcionam satisfação do instinto de imitação, priorizam a necessidades de relaxar-se. A criança precisa brincar, para extravasar seus medos e anseios, e para que tenha uma vida com todos os benefícios que irão trabalhar sua coordenação motora, lateralidade, capacidade de raciocínio lógico etc.

Elas brincam por lhes proporcionar prazer físico e emocional. Na brincadeira elas dominam suas ansiedades, controlam idéias ou impulsos que conduzem à angústia; dissipam o ódio e a agressão possibilitando a expressão de raiva como brincadeira e não somente quando a criança está zangada, obtém experiências,

compreendem e são compreendidas, entram em contato com o mundo e adquirem hábitos. (MALUF, 2003).

“As crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional”, é o que afirma WINNICOTT (1979, p. 161). As brincadeiras beneficiam porque organizam as relações emocionais das crianças, desenvolvem contatos sociais (formação de grupos), incorporam e reúnem diversas identidades pessoais em um único fim, o brincar.

A brincadeira é importantíssima para o crescimento pleno da criança, ou seja, o desenvolvimento intelectual, físico, moral e cognitivo, visto que ao brincar ela movimentava todo o corpo, evidencia a sua criatividade e se socializa com outras crianças. Nessa perspectiva, Kishimoto (2005, p. 69) aborda que “é através de seus brinquedos e brincadeiras que a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo dos adultos.” Já Maluf (2003, p. 45), aborda a importância da brincadeira com o auxílio de um brinquedo quando diz que:

[...] sem brinquedo, é muito mais difícil realizar uma brincadeira, pois é ele que faz com que as crianças simulem situações. O brinquedo não é apenas um objeto que as crianças usam para se divertirem e ocuparem o seu tempo, mas é um objeto capaz de ensiná-las e torna-las felizes ao mesmo tempo.

Brincadeira e brinquedo desenvolvem a criatividade, assim como a imaginação, pois a criança inventa, cria seu divertimento dando significado ao brinquedo ou transformando objetos diversos em brinquedos. Ao brincar com outras crianças e até mesmo com os adultos (pais, professores, tios...) a criança se socializa, aprende a lidar com as diferenças e aos poucos vai aprendendo a aceitar pontos de vista diferentes. Nessa perspectiva, Maluf (2003, p. 50) atesta que “o brinquedo desempenha muitas funções, tais como: o pensamento criativo, o desenvolvimento social e emocional”.

Portanto, para a autora acima (2003, p.19), “brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis”. Tem sua importância por desenvolver na criança a criatividade, a imaginação, a fantasia, despertar a curiosidade, a

expressão, a comunicação, a exploração do mundo, o desenvolvimento mental, emocional e social, o exercício da autonomia em lidar com situações por ela experimentada no seu cotidiano. A criança diante das atividades lúdicas, tem liberdade para escolher aquilo que é de seu interesse e que apresenta um significado para ela, criando na maioria das vezes as suas próprias regras e utilizando-as de diferentes maneiras conforme os seus desejos, suas vontades. Ela pode também fazer uso de diversos objetos, adaptando-os à seu modo a uma aproximação da realidade vivida pelos adultos, apurando a sua criatividade e até mesmo a sua habilidade em manuseá-los.

“O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável, [...] é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”, é o que afirma Maluf (2003, p. 19). Promove a aprendizagem porque a criança instrui-se de maneira lúdica favorecendo a auto-estima, possibilitando a resolução de conflitos interpessoais, permitindo o desenvolvimento de valores como respeito, diálogo, participação, cooperação, solidariedade, sendo possível, através do brincar, “formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente”.

Este ato - o brincar - é uma necessidade que vem de dentro da criança e a deixa feliz, segundo Maluf (2003, p. 20), que diz ainda o quanto “é importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca”. O ato de brincar para a criança é algo sério porque é uma atividade na qual ela desenvolve seus talentos naturais, descobre limites, experimenta novas habilidades, aprende sobre si mesma e avança no conhecimento do mundo.

Sobre este aspecto, Winnicott (1979, p.164), afirma que “uma criança brincando pode querer tentar mostrar pelo menos, uma parte tanto do interior como do exterior a pessoas escolhidas no meio ambiente”. Para confirmar, Brougère (1997, p. 26) diz que “a brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela, particularmente sua mãe”.

A criança não brinca só para passar o momento ou porque está ociosa; ela se empenha no ato do brincar precisando de tempo e espaço para construir o real praticado pela fantasia, isso tudo provocado por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedades que expressam o que está acontecendo na mente dela. “O brincar é tarefa do dia-a-dia que nem os pais nem os professores conseguem transmitir” (MALUF, 2000, p. 21). Portanto, as experiências cotidianas das crianças estarão expressas por meio da criatividade, da imaginação e inteligência que são apresentadas nas suas brincadeiras.

3.3. METODOLOGIAS UTILIZADAS NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Refletindo sobre as atividades educacionais, é importante lembrar que geralmente as crianças têm pouca concentração, ou seja, concentram-se pouco mais de 20 minutos em uma atividade, enquanto o professor expõe verbalmente o conteúdo. Sendo assim, a brincadeira favorece o envolvimento nas atividades propostas passando a ser um dos principais recursos do ensino-aprendizagem. (WINNICOTT, 1979).

Alfabetizar significa muito mais que simplesmente ensinar a traçar letras ou decodificar palavras, portanto, é importante utilizar atividades em que a criança possa se apropriar do sistema de escrita da língua portuguesa, ao mesmo tempo em que vai conhecendo a linguagem escrita, ou seja, os diversos tipos de textos presentes na sociedade. Para isso, o ensino de Língua Portuguesa carece de metodologias dentre elas o brincar, que são indispensáveis para assimilação dos conhecimentos, análise do uso da língua, possibilidade do desenvolvimento de valores socioculturais, da percepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos. (MEC, 2000). Os jogos e as brincadeiras são muito favoráveis, implantando na sala de aula dinâmicas, que propiciam grande motivação aos alunos e ao mesmo tempo enfatizam as experiências do professor, tornando-as mais gratificantes e significativas, podendo esses recursos ser considerados meios de compreensão e intervenção nos processos de aprendizagem cognitiva das crianças.

Falar e ouvir em diversas situações nas quais faz sentido expor opiniões; ouvir com atenção; sintetizar idéias; defender pontos de vista e replicar; perceber as propriedades da escrita como: letras como representação de fonemas, direção da escrita, combinação das letras, formas e tipos de letras; ler e escrever diversos tipos de textos em situações comunicativas específicas; valorizar o resgate das brincadeiras, comparando-as no espaço e no tempo, são condições essenciais no convívio em grupo.

Tendo em face essa perspectiva, o lúdico na Língua Portuguesa quando realizado, por exemplo, em brincadeiras em equipe, favorece a cooperação entre as crianças, na divisão de brinquedos, aceitação de idéias e opiniões, em que a realização da atividade lúdica depende da ação de todos os integrantes do grupo. Conforme Maluf (2003, p. 71) afirma, “podemos identificar diferentes tipos de brincadeiras sob o ponto de vista da participação social, cada um deles implicando num maior envolvimento entre as crianças e uma maior capacidade de se relacionar e se comunicar com os outros”, desse modo, utilizar o brincar numa atividade educacional no ensino da Língua Portuguesa é uma forma da criança praticar novas situações, ajudando-a compreender e assimilar mais facilmente o conhecimento porque o fazer se identifica com o brincar, o imaginar com a experiência da linguagem (MEC, 2000, p.42). Sobre este assunto, foi encontrado nesta fonte que é necessário:

Valer-se da linguagem para melhorar a qualidade de suas relações pessoais, sendo capazes de expressar seus sentimento, experiências, idéias e opiniões, bem como de acolher, interpretar e considerar os dos outros, contrapondo-os quando necessário.

A criança precisa interagir com a língua portuguesa para estar inclusa numa sociedade letrada. A leitura tem valor em si. Segundo o PCN – Língua Portuguesa (MEC, 2000, p.30), “cabe à escola viabilizar o acesso do aluno ao universo dos textos que circulam socialmente, ensinar a produzi-los e a interpretá-los”. O professor pode criar uma nova probabilidade para um enredo conhecido, produzir um texto oral com destino escrito, revisar textos com a turma, apoderar-se da linguagem escrita, ler e escrever nomes próprios para identificar materiais pessoais etc, como formas de possibilitar a interação com a língua portuguesa e, também, jogos que

podem ser utilizados para desenvolver a aprendizagem no momento oportuno, isto é, quando a criança apresentar maturidade para superar seus desafios, tais como: jogo da memória que pode ser aplicado em diferentes faixas etárias e utilizado para trabalhar os conteúdos de modo interdisciplinar; jogos de adivinhações possibilitando identificação, classificação, coordenação motora; jogos de dominó para fixação de conteúdo, avaliação, trabalhar conceitos e planejamento; jogos de força favorecendo a memorização, relações sociais, leitura de figuras para descobrir letras iniciais; jogo de rimas para trabalhar leitura, interpretação, coordenação viso-motora, cooperação etc.

O educador precisa considerar a brincadeira dentro da Língua Portuguesa como princípio que direciona as atividades didático-pedagógicas, priorizando as manifestações corporais a encontrarem o significado pela ludicidade presente na relação com a criança e o mundo; desse modo, os Parâmetros Curriculares Nacionais apresentam vários objetivos como sugestões para que o professor possa desenvolver as habilidades dos seus educandos dentro da disciplina Língua Portuguesa, tais como:

Expressar-se em distintas circunstâncias e formas variadas, ou seja, o educando irá adquirir destreza ao exprimir seus pensamentos tanto com a família, amigos ou público em geral, usando uma linguagem apropriada em cada meio que ele se encontrar.

Conhecer a linguagem em seus aspectos: fonético, morfológico, sintático, semântico, social e psicológico, entendendo que existe uma variedade cultural no Brasil que pede o seu entendimento e compreensão ao notar a existência de vários sotaques, diferentes expressões regionais e que isso não define esse ou aquele local como o que fala corretamente e sim que, há a presença de várias culturas num mesmo território e que as mesmas devem ser respeitadas e aceitas. (MEC, 2000).

Reconhecer, analisar e saber criticar quando a língua é utilizada como objeto de preconceito em seus mais variados aspectos, qual seja:

Conhecer e valorizar a pluralidade do patrimônio sociocultural brasileiro, bem como aspectos socioculturais e de outros povos e nações, posicionando-se contra qualquer discriminação baseada em diferenças culturais, de classe

social, de crenças, de sexo, de etnia ou outras características individuais e sociais. (MEC, 2000, p. 5)

É necessário, ainda para este documento, perceber e entender que há uma variedade de textos com idéias, características e vocábulos muito diferentes entre si, que proporcionam leituras como fonte de informação, prazer e conhecimento, e que cada um tem sua importância, utilizando:

as diferentes linguagens – verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal – como meio para produzir, expressar e comunicar suas idéias, interpretar e usufruir das produções culturais, em contextos públicos e privados, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação. (p. 5).

Manifestar suas emoções, conhecimentos, preferências, saber ouvir, interpretar e refletir sobre as idéias dos demais para poder confrontar com as suas, ou seja,

Posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas. (MEC, 2000, p. 5)

Esses e outros propósitos são empregados na aprendizagem da Língua Portuguesa, favorecendo o desenvolvimento de habilidades que serão utilizadas tanto para as necessidades do dia-a-dia, quanto para participação completa dentro do mundo.

3.4. A CRIANÇA BRINCANDO NO COTIDIANO ESCOLAR

Na escola a criança tem direito de utilizar o tempo livre para conversar com amigos, rir com eles, contar histórias, casos e piadas ou apenas ficar sentada num banco e descansar.

É importante que a criança aprenda divertindo, e com a utilização do jogo, fica mais fácil realizar as tarefas escolares; para isso o ambiente escolar precisa promover aos educandos situações de jogos/brincadeiras que sejam propícios ao desenvolvimento da expressão da criança. Para Maluf (2003, p. 19), “o brincar [...] desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo, deixa qualquer criança feliz”.

“Quem trabalha na educação deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança, brincando com ela” é o que afirma MALUF (2003, p. 29), assim sendo, pais e educadores não devem forçar a criança a brincar sozinha e muito menos com outras crianças, porque elas sabem o momento exato de brincar e principalmente como e com quem brincar. Se os adultos forçarem as crianças a brincar, poderão estar passando por cima do seu mundo lúdico, desrespeitando, assim, as emoções, os desejos, as fantasias e os sonhos da criança. Dessa maneira, deve-se agir como mediadores, estimulando, encorajando, propiciando momentos para que a brincadeira aconteça, já que este deve ser um momento livre da criança essencialmente porque ela elabora suposições e estabelece referências para poder situar-se, identifica qualidades e estados, ela seleciona, reúne, ordena, coleciona, percebe, planeja e cria idéias; desenvolve habilidade como atenção, concentração e psicomotoras que ajudarão futuramente em todas as momentos de sua vida.

“É necessário que, desde a pré-escola, as crianças tenham condições de participarem de atividades que deixem florescer o lúdico”, segundo MALUF (2003, p. 32). Portanto, a escola que promove atividades lúdicas proporciona aos educando novas aprendizagens e a efetivação do desenvolvimento do raciocínio e da linguagem.

Para desenvolver habilidades nas crianças por intermédio do brincar, Maluf (2003. p. 22 e 23) entende que é importante observar:

- o tipo de espaço disponível para ela brincar;
- tipo de objeto disponível;
- se ela está preparada para compartilhar brincadeiras e brinquedos com outras crianças;
- e, acima de tudo, não forçá-la a fazer aquilo de que não gosta.

Portanto, o brincar é um processo que ocorre lentamente e que depende, segundo a autora citada acima, também de:

- “um espaço amplo, livre para brincar”, ou seja, um local aberto ou mesmo coberto, mas que seja grande e possibilite a movimentação da mesma, como correr, saltar, andar etc;

- “um espaço amplo, com um objeto móvel”, isto é, um local grande na qual ela possa utilizar um brinquedo, animal ou mesmo outra criança para realizar suas brincadeiras, como sala, quadra com bola grande etc;
- “um espaço com muitos móveis e com muitos objetos” para que a criança possa expressar sua imaginação, como uma casa de bonecas, um parquinho, etc;
- ainda, “um espaço com muitas pessoas se movimentando” favorecendo assim seu contato com outras crianças, podendo ser a sala de aula num momento lúdico criado pelo professor para ela externar suas idéias ao brincar com seus colegas de turma.

4. METODOLOGIA

Este capítulo apresenta os procedimentos metodológicos para a realização da pesquisa de campo. Está organizado da seguinte forma:

4.1. MODALIDADE DE PESQUISA

Este trabalho foi fundamentado na pesquisa qualitativa pela importância de contar com “outros” na busca de significados e interpretações sobre determinado problema, construindo, como nos ensina ainda Cardoso (1997), “malhas de significados que situam feitos e descrevem cotidianos”. A pesquisa qualitativa é exploratória, isto é, estimula o pensamento livre do entrevistado sobre o assunto na busca de uma percepção maior sobre a pesquisa realizada. Para Triviños (1987, p. 23), a pesquisa qualitativa “[...] compreende atividades de investigação que podem ser denominadas específicas. E, por outro lado que todas elas podem ser caracterizadas por traços comuns”.

4.2. INSTRUMENTOS DA PESQUISA

Nesse trabalho foi utilizado como instrumento de pesquisa um roteiro de entrevista com questões semi-estruturadas que poderão dar fundamento à pesquisa em questão. Ainda, segundo Triviños” (1987, p.147), a “entrevista semi-estruturada é um dos principais meios que tem o investigador para realizar a Coleta de Dados por ser uma entrevista que permite respostas abertas, ou seja, espontâneas que poderão enriquecer a investigação.

4.3. CENÁRIO DA PESQUISA

Essa pesquisa teve como cenário uma escola da rede pública de ensino da região administrativa de Taguatinga - Distrito Federal, que oferece de 1ª a 4ª séries do ensino fundamental.

4.3.1. SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos da pesquisa foram quatro professores das séries iniciais do ensino fundamental.

4.4. ESPECIFICAÇÃO DAS FASES DA PESQUISA

Esta pesquisa se realizou em sete fases, no ano de 2006, conforme descrição a seguir:

Fevereiro e março – elaboração da temática, objetivos, justificativa e busca bibliográfica.

Março, abril, maio e junho – produção do referencial teórico.

Maio e junho - produção da metodologia.

Agosto, setembro e outubro – coleta de dados.

Outubro e novembro – organização, análise e discussão dos dados.

Novembro – elaboração do relatório final.

4.5. DEFINIÇÃO DAS CATEGORIAS

As categorias escolhidas para este trabalho foram:

- Caracterização da clientela;
- Conceito de lúdico;
- O lúdico e o ensino da Língua Portuguesa;
- Procedimentos metodológicos lúdicos na Língua Portuguesa;
- O Lúdico na Língua Portuguesa para outros professores;
- Melhoria da utilização do lúdico na Língua Portuguesa.

4.6. ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

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

- Caracterização da clientela;

As professoras entrevistadas, como já citado anteriormente, são da rede pública de ensino do Distrito Federal, da região Administrativa de Taguatinga, todas do sexo feminino, estando, em sua maioria, na faixa etária de 30 a 39 anos, todas com formação em Pedagogia, e com uma média de quinze anos de ensino nas séries iniciais.

- Conceito de lúdico

Professor A: “O lúdico traz para o aluno o interesse pelo conteúdo”.

Professor B: “O lúdico é brincar, aprender brincando, é descontrair, explorar tudo que o cerca”.

Professor C: “O lúdico tem que ser associado ao pedagógico, principalmente nas séries iniciais, a criança aprende mais rápido porque ela está na fase do brincar”.

Professor D: “É um dos melhores recursos para se alcançar objetivos, muitas vezes complexos, através de jogos”.

Para as participantes, o conceito de lúdico é visto como aprender brincando, descontraído, explorando tudo que está ao redor do educando, despertando maior interesse pela aula para que se possa chegar à aprendizagem, estando elas de acordo com o que diz Maluf (2003, p. 19), quando ressalta que “o brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável, [...] é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”.

- O lúdico e o ensino da Língua Portuguesa

Professor A: “Sempre focado para chamar a atenção do aluno”.

Professor B: “De forma pequena. Com tanto conteúdo a dar na quarta série, quase não dá para desenvolver uma brincadeira, pois demanda um pouco mais de tempo, do que do jeito convencional”.

Professor C: “Através de histórias contadas, dramatizadas, introduz-se palavras, frases e outras formas, adivinhações, jogos”.

Professor D: “O lúdico pode ser usado como recurso em qualquer ensino, necessitando apenas de adaptá-lo. Na Língua Portuguesa são inúmeros os conteúdos que os jogos servirão de motivação quando se tratar de produção de texto, ortografia e até mesmo a gramática”.

Quando abordado o ensino da Língua Portuguesa em relação ao lúdico, as participantes enfatizaram que influencia significativamente nos trabalhos em sala de aula, principalmente por ser de fácil adaptação a qualquer conteúdo e por apresentar uma variedade de práticas pedagógicas como histórias por meio de fantoches, teatros, jogos etc, estando elas de acordo com o que propõe o ensino de Língua Portuguesa dentro do Parâmetro Curricular Nacional ao enfatizar a importância de metodologias dentre elas o brincar, que são indispensáveis para assimilação dos conhecimentos, análise do uso da língua, possibilidade do desenvolvimento de valores socioculturais, da percepção, da imaginação, da fantasia e dos sentimentos. (MEC, 2000).

- Procedimentos metodológicos lúdicos na Língua Portuguesa

Professor A: “Dramatização e histórias com fantoche”. “Jogos educativos, teatro, filmes educativos”.

Professor B: “Contar histórias. Bingo com assuntos gramaticais, campeonato de adivinhações folclóricas”. “Bingo dos substantivos, livros de histórias infantis”.

Professor C: “Caixa mágica, conta-se uma história e retira-se brinquedos que tenha o nome. Ex: fixação do nh”. “Filmes, teatro, semana do brinquedo”.

Professor D: “Na produção de texto: usando o dado, onde cada lado faz parte a seqüência lógica de uma bela história. Cabe a cada aluno tentar organizar e enumerar a história”. “Na produção de texto: usando o dado, onde cada lado faz parte a seqüência lógica de uma bela história. Cabe cada aluno tentar organizar e enumerar a história”.

Para as participantes, na Língua Portuguesa é imprescindível estar motivado quanto à utilização de novas metodologias para trabalhar os vários conteúdos existentes na área; acreditam, portanto, que é interessante a inovação para favorecer a aprendizagem eficaz, concordando com o Parâmetro Curricular Nacional de Língua Portuguesa (MEC, 2000, p. 5) que diz que manifestar suas emoções, conhecimentos, preferências, saber ouvir, interpretar e refletir sobre as idéias dos demais para poder confrontar com as suas, ou seja,

Posicionar-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas diferentes situações sociais, utilizando o diálogo como forma de mediar conflitos e de tomar decisões coletivas.

Esses e outros propósitos são empregados na aprendizagem da Língua Portuguesa, favorecendo o desenvolvimento de habilidades que serão utilizadas tanto para as necessidades do dia-a-dia, quanto para participação completa dentro do mundo.

- Lúdico na Língua Portuguesa para outros professores

Professor A: “Sim”.

Professor B: “Sim, muitos professores procuram melhorar suas aulas, usando recursos lúdicos para introduzir ou fixar alguns conteúdos”.

Professor C: “Sim, a fundação oferece muitos cursos para reciclagem, do corpo docente (EAPE)”.

Professor D: “Muitos utilizam por acharem que os alunos precisam aprender se divertindo, assim ficam em aulas, outros ainda estão ligados em aulas tradicionais por não terem objetivos específicos e convincentes”.

Na opinião das participantes, outros professores na escola também utilizam o lúdico por acreditar que realmente concedem aos educando a fixação dos conteúdos de modo rápido e prazeroso, ou seja, há um consenso com Maluf (2003, p. 29) quando aborda que “quem trabalha na educação deve saber que podemos sempre desenvolver a motricidade, a atenção e a imaginação de uma criança, brincando com ela”.

- Melhoria da utilização do lúdico na Língua Portuguesa

Professor A: “O interesse do professor em estar sempre inovando”.

Professor B: “Mais materiais didáticos e menos conteúdo, pois o excesso de conteúdo faz com que nós professores fiquemos muito presos ao tempo/conteúdo. É difícil trabalhar de maneira lúdica quando se tem um extenso conteúdo a se cumprir”.

Professor C: “Mais brinquedos pedagógicos, oficinas”.

Professor D: “Nós que somos da Secretaria de Estado, precisamos receber muito material e recursos para desenvolver os conteúdos propostos. Também é necessário muito planejamento, boa vontade de um bom articulador, assim resultará em aulas práticas com alunos interessados”.

As participantes afirmaram nesse quesito uma dificuldade encontrada por eles e por colegas da escola, ou seja, a quantidade de conteúdos a ser trabalhado no ano letivo. Eles acreditam que faltam recursos didáticos e que há um volume grande de assuntos a ser abordado durante as aulas, não havendo assim tempo para cumprir o cronograma se tiver que desenvolver aulas lúdicas. Maluf, nesse sentido, ressalta que “é necessário que, desde a pré-escola, as crianças tenham condições de participarem de atividades que deixem florescer o lúdico”. Portanto, a escola que promove atividades lúdicas proporciona aos educando novas aprendizagens e a efetivação do desenvolvimento do raciocínio e da linguagem.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho se propôs a refletir sobre a aplicação do lúdico na Língua Portuguesa nas escolas. Nesse sentido, partiu-se de objetivos como investigar a importância do brincar como recurso didático da Língua Portuguesa, analisar o currículo das séries iniciais visando os recursos didáticos como o brincar, como metodologia no ensino da Língua Portuguesa e verificar as formas eficientes de utilização do brincar no ensino.

Logo, a fim de aproveitar melhor essa reflexão, realizou-se um estudo bibliográfico e uma pesquisa de campo de caráter qualitativo, utilizando como método a entrevista com a finalidade de levantar dados que pudessem organizar coerentemente os achados da pesquisa.

Ao realizar a pesquisa de campo observou-se que realmente, conforme apontam os estudiosos do assunto, a exemplo de Maluf (2000), o lúdico é fator a ser levado em conta porque o brincar é um processo agradável que está presente em toda a vida e para Winnicott (1979, p.161), que “as crianças têm prazer em todas as experiências de brincadeira física e emocional”.

Outra situação revelada na pesquisa e que está de acordo com o estudo teórico é maior planejamento por parte do corpo docente visando o aluno como foco principal da aprendizagem. Segundo o Parâmetro Curricular (MEC, 2000, p.41), o ensino e a aprendizagem de Língua Portuguesa é consequência da união de três pontos: “o aluno, a língua e o ensino”, compreendendo-se que,

A leitura na escola tem sido, fundamentalmente, um objeto de ensino. Para que possa se constituir também em objeto de aprendizagem, é necessário que faça sentido para o aluno, isto é, a atividade de leitura deve responder, do seu ponto de vista, a objetivos de realização imediata.[...] Significa trabalhar com a diversidade de objetivos e modalidades que caracterizam a leitura, ou seja, [...] com as diferentes formas de leitura em função de diferentes objetivos e gêneros: ler buscando as informações relevantes, ou o significado implícito nas entrelinhas, ou dados para a solução de um problema.

Portanto, o assunto discutido reforçou a idéia de que realmente o lúdico tem sua grande importância dentro da aprendizagem favorecendo a compreensão da

Língua Portuguesa, e que necessita de mais estudos que venham a enriquecer os já existentes.

Nesse estudo, as únicas limitações encontradas, foram as dificuldades quanto à realização das entrevistas, devido ao pouco tempo por parte dos professores para efetivação das mesmas.

Por ser uma temática muito interessante e atual este trabalho poderá favorecer estudos mais aprofundados sobre o assunto, contribuindo para o ensino-aprendizagem referente ao lúdico na Língua Portuguesa.

Este trabalho contribuiu com descobertas quanto ao uso de metodologias a serem utilizadas em sala de aula por meio de atividades lúdicas quanto ao ensino da Língua Portuguesa, indo ao encontro do que foi enfatizado em todo o curso de Pedagogia dentro desta disciplina.

APÊNDICE

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DE EDUCAÇÃO – FACE
CURSO DE PEDAGOGIA – SÉRIES INICIAIS
FERNANDA DE MORAIS CASTRO
DATA: ____ / ____ / ____

**ROTEIRO DE ENTREVISTA SOBRE O TEMA: A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR NO
ENSINO DA LÍNGUA PORTUGUESA NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Dados e identificação do professor:

- a) Sexo: _____
—
- b) Faixa etária: 20-29..... []
30-39..... []
40-49..... []
50 em diante []
- c) Série _____ em _____ que atua:

- d) Formação: _____
—
- e) Tempo de magistério _____ anos.

QUESTÕES

1. O que você pode me falar sobre o lúdico?

2. Como se dá o ensino da Língua Portuguesa nas séries iniciais no que se refere à utilização do lúdico?

3. Cite 2 metodologias que você utiliza na Língua Portuguesa de maneira lúdica.

4. Cite 3 recursos didáticos que o currículo de sua escola oferece para trabalhar o brincar no ensino da Língua Portuguesa.

5. Você acredita que para outros professores o processo ensino-aprendizagem na Língua Portuguesa se processa de maneira lúdica?

6. Como melhorar o ensino-aprendizagem na Língua Portuguesa no que se refere à utilização do lúdico?

REFERÊNCIAS

BROUGÉRE, Gilles. *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez, 1994.

HOUAISS Disponível em: <<http://dicionario.cnpq.br/cgi-bin/houaissnetb.dll/frame>>, 1958. Acesso em: 07 out. de 2006.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. *Brincadeiras para sala de aula*. Petrópolis: Vozes, 2004.

_____ *Brincar prazer e aprendizado*. Petrópolis: Vozes, 2003.

MEC, *Parâmetros Curriculares Nacionais – Língua Portuguesa*. Brasília: MEC, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira: 2002.

_____ *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1994.

RAMOS, José Ricardo da Silva. *Dinâmicas, brincadeiras e jogos educativos*. RJ: DP&C, 2003.

RIZZI, Leonor & HAYDT, Regina Célia. *Atividades lúdicas na educação da criança*. SP: Ática, 2002.

WASSERMANN, Selma. *Brincadeiras sérias na escola primária*. Lisboa: SIG, 1990.

WINNICOTT, D.W. *A criança e seu mundo*. Rio de Janeiro: Imago, 1979.

_____ *O brincar & a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1982.