

PEDAGOGIA

KÁTILA FERNANDA GOMES

O LÚDICO NA ESCOLA: atividades lúdicas
no cotidiano das escolas do ensino
fundamental I no município de Araras.



Rio Claro
2.009

KATILA FERNANDA GOMES

O LÚDICO NA ESCOLA:
ATIVIDADES LÚDICAS NO COTIDIANO DAS ESCOLAS DO ENSINO
FUNDAMENTAL I NO MUNICÍPIO DE ARARAS

Orientador: CÉLIA REGINA ROSSI

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Rio Claro
2.009

372 Gomes, Katila Fernanda
G633L O Lúdico na escola: atividades lúdicas no cotidiano das
 escolas do ensino fundamental I no município de Araras. /
 Katila Fernanda Gomes. - Rio Claro : [s.n.], 2009
 34 f. : il., quadros, fots.

 Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura -
 Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista, Instituto de
 Biociências de Rio Claro
 Orientador: Celia Regina Rossi

 1. Ensino do primeiro grau. 2. Jogos. 3. Educação. 4.
 Brincar. I. Título.

Ficha Catalográfica elaborada pela STATI - Biblioteca da UNESP
Campus de Rio Claro/SP

DEDICATÓRIA

Este trabalho é dedicado, primeiramente, aos meus pais, que sempre acreditaram que a educação era o bem mais valioso que poderiam me dar.

Dedico também aos amigos, que mesmo distante, algumas vezes, nunca o deixaram de ser.

Aos grandes professores que marcaram a minha vida, que despertaram em mim o interesse e carinho pela educação.

Ao meu namorado Alex pela paciência, cumplicidade e carinho.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Célia Regina Rossi, sempre prestativa e compreensiva em todas as etapas do trabalho.

Ao professor Romualdo Dias que me fez voltar a acreditar na arte e no seu poder em educar.

Aos professores do Campus de Marília: Lúcia, Rosângela, Pedro e Neusa que marcaram meu primeiro ano de faculdade, e que me fizeram acreditar que estava no caminho certo.

Aos professores do Campus de Rio Claro: Rosa, Jorge, Segatto, Renata, Regiane, Laura, Maria Augusta e Maria Cecília que muito contribuíram na minha formação acadêmica.

Aos meus pais que sempre me ajudaram e me apoiaram.

Às escolas que abriram as portas, para que a minha pesquisa se concretizasse.

Às amigas que fiz na UNESP, que me possibilitaram viver esses anos de maneira tão prazerosa e que serão levadas para toda a vida.

À professora da 4ª série, Tia Nilza, que sempre acreditou em mim, pela qual tenho um imenso carinho e admiração.

À minha ex-coordenadora e amiga Milene Rodrigues que me ensinou muito sobre prática pedagógica.

Às crianças do Projeto que me mostraram que escolhi a profissão certa.

“Aquilo que agrada ensina de uma forma
muito mais eficaz” (McLuhan)

RESUMO

Partindo de leituras e discussões sobre a importância das atividades lúdicas para crianças em idade escolar, esta pesquisa procurou identificar o lúdico dentro da escola, bem como a sua utilização como estratégia de ensino no Ensino Fundamental I. Buscou-se, primeiramente, levantar argumentação teórica que comprovasse a eficiência do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, no desenvolvimento social, cognitivo e físico da criança. Coletou-se dados da realidade escolar em quatro escolas do município de Araras, interior de São Paulo, investigando a presença e a utilização de atividades lúdicas, na sala de aula. Colheu-se dados através de questionário fechado entregue aos professores para embasar, juntamente com o referencial teórico, as análises e discussões sobre a presença ou não do lúdico, na escola, e sua importância quando utilizado. Esta pesquisa possibilitou trazer à tona a discussão dos dados da realidade escolar, sob a luz do material teórico pesquisado, e verificou-se que o corpo docente entende e procura utilizar o lúdico em sala de aula, contudo falta material e também incentivo das escolas com relação a essa rica alternativa. Dessa forma, essa realidade permitiu refletir acerca da preparação dos professores, para desenvolver conteúdos e estratégias mais prazerosas; de modo a trazer o aluno a participar das relações de ensino-aprendizagem de forma crítica e criativa; bem como a participação ativa de coordenação e direção dentro da escola auxiliando o trabalho do professor.

Palavras Chave: Lúdico, Escola, Ensino Fundamental I, Criança.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

	Página
QUADRO 1: Idade das professoras entrevistadas	22
QUADRO 2: Tempo de serviço das professoras.....	22
QUADRO 3: Formação das professoras	23

SUMÁRIO

	Página
INTRODUÇÃO	8
OBJETIVO.....	10
1. O LÚDICO NAS PERSPECTIVAS DE PIAGET E VYGOTSKY	11
1.1 Piaget	11
1.2 Vygotsky	13
2. O LÚDICO E A ESCOLA.....	16
3. ABORDAGEM METODOLÓGICA.....	21
3.1 Dados do corpo docente.....	22
4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	30
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	31
ANEXOS	33
ANEXO 01 - ENTREVISTA COM OS PROFESSORES	33

INTRODUÇÃO

Entrar na escola para fazer uma pesquisa pode, inicialmente, parecer simples e óbvio, uma vez que a imagem dessa instituição e de seus figurantes pouco mudou. É preciso se atentar para as tramas desse cotidiano tão óbvio, para perceber que muitas coisas sutis acontecem ao mesmo tempo e vão se relacionando.

A escola é o espaço da criança, um ambiente propício a relações sociais e descobertas, onde a comunicação é a principal ferramenta para essas ações. Segundo Vygotsky (2001) *é por ser capaz de se relacionar com outras pessoas que a criança pode aprender*, e assim, uma das melhores maneiras de se conduzir a criança a uma socialização sadia e significativa é através de atividades lúdicas.

Para Dinello (1984) *os espaços para os brinquedos e jogos são espaços vitais para que ela (criança) possa desenvolver-se, acrescentar vocabulário e aprender a se expressar*. (DINELLO, 1984; p. 5).

Quando a criança chega à escola, ela traz sua experiência, sua linguagem e seu aprendizado adquiridos durante sua infância, vivida em meio familiar; mas grande parte dessa experiência ela adquire através do brincar. Para Vygotsky é no brinquedo que a criança se projeta nas atividades dos adultos, ensaiando atitudes, valores, hábitos, significados que estão além de suas possibilidades, mas que serão incorporadas na sua forma de agir e pensar. Muitas vezes, a criança cria uma resistência com relação à escola e ao ensino porque estes não são lúdicos, prazerosos ou divertidos. Segundo Macedo (2005), sabe-se observar a presença do lúdico, *compreendendo as resistências e os desinteresses que tornam a escola sem sentido para as crianças*.

A atividade lúdica é uma prática social constante de grande valor na formação do indivíduo. O brincar, as brincadeiras e os jogos fazem parte do cotidiano infantil, e precisam ser valorizados e trabalhados na escola; uma vez que são importantes para o desenvolvimento das crianças. *Brincar é envolvente, interessante e informativo*. (MACEDO, 2005)

As atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento intelectual, físico, emocional e moral da criança; possibilitam a interação social, colocando a criança em contato com outros diferentes, fazendo com que ela se sinta dentro de um grupo, compartilhe idéias, vivencie experiências, mostre o que ocorre com ela, e

desenvolva sua linguagem; elas envolvem emoções, afetividade, companheirismo, percepção e argumentação.

Esta pesquisa buscou localizar, nas escolas públicas de Ensino Fundamental I, da cidade de Araras, o espaço do lúdico, no cotidiano das salas de aula, a utilização desse recurso pelo professor, sua definição e seu papel dentro da escola. O lúdico pode ser usado em sala de aula como metodologia no processo de ensino-aprendizagem, em todas as áreas do conhecimento, e não somente nas aulas de Educação Física.

Este trabalho teve três eixos principais: levantamento bibliográfico do tema, a pesquisa realizada na escola, e a apresentação e discussão dos resultados.

No primeiro capítulo trabalha-se com dois autores importantes, no estudo do lúdico na vida e desenvolvimento da criança: Jean Piaget e Lev S. Vygotsky, enfocando suas teorias e seus principais pensamentos sobre o lúdico, percebendo sua importância no desenvolvimento cognitivo, moral, emocional e físico dos alunos.

O segundo capítulo “O lúdico e a escola” aborda a construção do lúdico, na escola, seus espaços, contribuições ao contexto escolar e possibilidades. Trata-se do ensinar e aprender através do lúdico e da existência do lúdico, não apenas na educação infantil, como também sua relevância no ensino fundamental.

O terceiro capítulo apresenta as escolas onde a pesquisa foi realizada, o motivo da escolha e os procedimentos metodológicos utilizados no trabalho.

No quarto capítulo destacam-se os resultados obtidos, e analisa-se de acordo com a bibliografia utilizada; possibilitando discussões e apontamentos sobre teoria e prática, no cotidiano escolar.

OBJETIVO

Partindo de uma pesquisa bibliográfica referente ao brincar, e buscando fundamentos teóricos em autores que sustentam a importância do lúdico, para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem da criança, esta pesquisa tem como eixo principal “o lúdico na prática cotidiana escolar”.

Procurou-se identificar por meio de referencial teórico o papel do lúdico, nas práticas cotidianas da sala de aula; para tal, nesta pesquisa, observou-se como estes referenciais abordam o espaço do lúdico, como ele é pensado na escola, suas concepções, funções e aplicabilidades.

A atividade lúdica é uma aliada importante no desenvolvimento da criança, favorece a interação social, a formação da linguagem, facilita o processo de ensino aprendizagem. Perceber e utilizar o lúdico nos entremeios das atividades diárias, servindo como metodologia de aula, pode ser um grande aliado na luta contra o desinteresse e fracasso escolar.

1. O LÚDICO NAS PERSPECTIVAS DE PIAGET E VYGOTSKY

O lúdico aparece em várias pesquisas; diferentes trabalhos têm problematizado a questão na escola, e diversos autores tratam do tema. Dois autores que abordaram o tema são: Lev S. Vygotsky e Jean Piaget. Embora ambos partissem de uma perspectiva interacionista, percebeu-se que esses teóricos apresentavam grandes diferenças, mas também semelhanças e inter-relações no que tange ao lúdico.

Este estudo apoiou-se nestes autores para buscar caminhos para a compreensão e importância do lúdico na escola.

Primeiramente, iniciou-se com Piaget, que coloca ênfase nos aspectos estruturais e nas leis de origem biológica do desenvolvimento, logo a seguir enfocou-se Vygotsky, que destaca as contribuições da cultura, da interação social e a dimensão histórica do desenvolvimento mental. Ambos partem da construção de conhecimento, e sustentam que a inteligência é construída a partir das relações do homem com o meio.

Enquanto Piaget afirma que se deve levar em conta o desenvolvimento como um limite para adequar o tipo de conteúdo de ensino, Vygotsky afirma que a aprendizagem vai à frente do desenvolvimento. Para ele, a escola deveria dirigir o ensino não para etapas intelectuais já alcançadas, mas sim, para etapas ainda não atingidas pelos alunos; funcionando como incentivadora de novas conquistas do desenvolvimento potencial do aluno.

1.1 Piaget

De acordo com Friedmann (1996), Piaget dá ênfase no interacionismo, mostrando o papel ativo do sujeito, focando-se em como a criança descobre o mundo, como ela se apropria dos conhecimentos e como ela interage com eles.

Esse teórico acredita que o jogo é essencial na vida da criança, constituindo-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que a criança quando

joga, assimila e pode transformar a realidade. Os conceitos de acomodação e assimilação aparecem em todas as fases do desenvolvimento:

- Acomodação: processo pelo qual a criança modifica seu estágio mental em resposta a demandas externas.
- Assimilação: processo pelo qual a criança incorpora elementos do mundo externo ao seu próprio esquema.

Para Piaget o jogo se dá nas fases iniciais do desenvolvimento, quando: *Quase todos os comportamentos (...) são suscetíveis de se converter em jogo, uma vez que se repetam por assimilação pura, isto é, por simples prazer funcional.* (PIAGET Apud FRIEDMANN, 1996, p. 27).

Piaget (1975, p. 188) aponta seis critérios na compreensão do jogo no contexto do pensamento da criança:

- 1- o jogo encontra sua finalidade em si mesmo; 2- o jogo é considerado uma atividade espontânea; 3- o jogo é uma atividade que dá prazer; 4- ele tem uma relativa falta de organização; 5- o jogo caracteriza-se por um comportamento livre de conflito, uma vez que ignora o conflito; 6- é uma atividade que envolve uma supramotivação ou motivação intensa.

O jogo infantil para Piaget (1975) é constituído de três tipos de estruturas caracterizadas na forma de: exercício, símbolo e regras.

Os Jogos de Exercício surgem no nascimento e se estendem até o aparecimento da linguagem. É bom ressaltar que os exercícios lúdicos não aparecem apenas nos dois primeiros anos de vida, mas estão presentes em toda infância, porém, a partir do momento que a criança começa a falar ocorre a diminuição do jogo de exercício.

Dentro dessa fase Piaget (1975) definiu duas categorias desses jogos:

- jogos de exercícios sensório-motor: são jogos de exercícios simples, que reproduzem uma conduta adaptada a um fim utilitário como: fazer rolar um carrinho, puxar um barbante, etc.
- jogos de exercício do pensamento: representam uma atividade que consiste em fazer perguntas pelo simples prazer de perguntar: “por quê?”.

Os Jogos simbólicos surgem com o aparecimento da linguagem até os seis ou sete anos aproximadamente. A criança começa a usar símbolos mentais (imagens ou palavras) que representam objetos que não estão presentes. Já os jogos de regras dão sinais a partir dos 6 ou 7 anos. Esses jogos podem conter o

exercício sensório-motor ou a imaginação simbólica. A regra é o elemento novo que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas. O jogo de regras persiste por toda a vida do adulto, sendo elas transmitidas ou espontâneas.

A criança é um ser dinâmico, segundo Piaget (1975), que a todo momento interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas.

Não se pode duvidar de que Piaget e Vygotsky, além de serem importantes na definição de infância e aprendizagem, servem de grande referência no estudo das atividades lúdicas. Ambos reforçando a importância das interações sociais para o desenvolvimento da criança e logo, a importância do contato com o social através dos jogos e brincadeiras.

No processo de aprendizagem, as interações sociais são indispensáveis, tanto para o desenvolvimento moral como para o desenvolvimento cognitivo. Através dos jogos as crianças podem se desenvolver em aspectos sociais, morais, cognitivos, políticos e emocionais. Por esses motivos, a escola precisa abrir espaço ao lúdico e utilizá-lo como ferramenta no processo de ensino-aprendizagem.

1.2 Vygotsky

Para Vygotsky (1989) o sujeito não é passivo e nem ativo no processo educacional, ele é interativo. Segundo os estudos de Friedmann (1996), Vygotsky dá ênfase para a dimensão interacionista, enfocando o papel do meio e se preocupando com as interações sociais.

A criança usa as interações sociais como formas de acesso a informações. Dessa forma, pode-se dizer que a brincadeira e o jogo são importantes instrumentos de interação.

Na visão sócio-histórica de Vygotsky (1989), a brincadeira é uma atividade específica da infância, em que a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos.

Segundo aponta Vygosty (1989, p.109):

[...] é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos.

É importante salientar que Vygotsky usa o termo “brinquedo” se referindo ao ato de brincar, mais especialmente ao jogo de papéis ou à brincadeira de “faz-de-conta” que são característicos nas crianças, que já aprenderam a falar, e que estão aptos a se envolver numa situação imaginária.

Rego (1995; p.82) aponta a seguir como Vygotsky se refere ao brincar na criança:

[...] a criança brinca pela necessidade de agir em relação ao mundo mais amplo dos adultos e não apenas ao universo dos objetos a que ela tem acesso”. No “brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

São as regras da brincadeira que fazem com que a criança se comporte de forma mais avançada do que aquela habitual para sua idade, pois tem que esforçar-se para exibir um comportamento semelhante ao modelo imaginado por ela, ou seja, para Vygotsky (1989), a imitação não é mera cópia de um modelo, mas reconstrução individual daquilo que é observado nos outros, contribuindo assim, para o desenvolvimento da criança.

Ao desenvolver um jogo imaginário, a criança ensaia comportamentos e papéis, projeta-se em atividades dos adultos, ensaia atitudes, valores, hábitos e situações para os quais não está preparada na vida real. A atuação, nesse mundo imaginário, cria uma Zona de Desenvolvimento Proximal formada por conceitos ou processos em desenvolvimento, possibilitando a aprendizagem.

Friedmann (1996) explica o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal ou Potencial, como a distância entre aquilo que a criança faz com a ajuda de um adulto e aquilo que ela faz sozinha. Com esse método é possível avaliar os processos de maturação já concluídos, e os que estão se desenvolvendo.

Vygotsky acreditava que o jogo era fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois criava situações imaginárias e essas situações favorecem ao desenvolvimento do pensamento abstrato.

A Zona de Desenvolvimento Proximal é um domínio psicológico em constante transformação:

[...] aquilo que é Zona de Desenvolvimento Proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã – ou seja, aquilo que uma criança pode fazer

com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã.
(VYGOTSKY apud REGO, 1.995, p.74).

Com base nos apontamentos referentes a cada um desses autores, pode-se perceber que ambos consideram o lúdico importante para o desenvolvimento da criança. Tanto Piaget quanto Vygotsky ressaltam em suas teorias o ato de brincar ou jogar. E mesmo entendendo que Piaget dá uma ênfase mais biológica a sua teoria e Vygotsky se volta mais para o social, percebe-se que ambos dão significativa importância ao social. Assim, é através do meio, das relações que estabelece com outras crianças, do ato de se comunicar e de brincar que a criança desenvolve seus aspectos cognitivos, morais, emocionais, sociais e físicos.

2. O LÚDICO E A ESCOLA

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção. (Paulo Freire)

A sociedade encara o brincar como uma atividade apenas recreativa, que serve para exercitar mais o corpo do que a mente, percebe-se isso em discursos usados por pais e professores, em momentos para repreensão da criança como “Pare de brincar, agora é sério!” Mas quem disse que brincando não se aprende? Essa opinião está ligada a pressupostos da pedagogia tradicional, que excluía o lúdico de qualquer atividade séria.

A idéia de que brincadeira não é produtiva se choca com a variedade de aporte teórico, referente ao lúdico. Nas últimas décadas, o assunto tem se destacado; e vários autores afirmam que o lúdico é uma ferramenta produtiva dentro da sala de aula.

Kishimoto (2001, p.28) explica a origem dessa visão pejorativa da brincadeira. Durante a Idade Média, o jogo foi associado aos jogos de azar, por isso considerados como “não-sério”. E, apenas no Renascimento *o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de História, Geografia e outros*. Segundo o autor:

O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 2001, p 28).

De acordo com Almeida (1998, p.19), Platão afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos. Pestalozzi (1746-1827) afirmava que a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças; e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. Froebel (1782-1852) dizia que o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças.

Para Dewey (1859-1952) *o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança.* (DEWEY in ALMEIDA, 1998, p. 24)

Em cada época, a criança é tratada de uma maneira diferente. Antigamente, a criança era vista como um adulto em miniatura. Rousseau se coloca contra essa concepção defendendo a especificidade infantil e a idéia de que a criança tem uma natureza própria, e o brincar faz parte dessa natureza.

O jogo não é apenas entretenimento, é um meio de enriquecer o desenvolvimento intelectual; brincando a criança se sente pertencente a um grupo. O brincar envolve emoções, afetos, inteligências e movimentos. Brincar deixa a criança mais flexível, e busca alternativas de ações para situações cotidianas.

[...] A atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança, compreendendo suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral. (RODRIGUES, 2000, p. 46)

Sabendo da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança, não se pode deixar de defender seu valor dentro do contexto escolar, uma vez que a escola acolhe crianças em fase de crescimento, ativas e dispostas a aprender.

Segundo Almeida (1998, p.21), os colégios jesuítas foram os primeiros a valorizar o jogo dentro do ambiente educacional e, aos poucos, foram mudando a opinião de radicais com relação aos jogos.

[...] Os jesuítas editaram em latim tratados de ginástica que forneciam regras dos jogos recomendados e passaram a aplicar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática. (ALMEIDA, 1998, p.21)

O jogo auxilia no desenvolvimento do caráter linguístico da criança, pois através da brincadeira a criança organiza sua linguagem.

[...] Se tivessem dado às crianças o tempo suficiente para jogar e brincar, teríamos menos problemas de linguagem mais tarde, porque a linguagem se forma pela necessidade de expressar, de comunicar alguma coisa. (DINELLO, 1984, p.36)

Na Educação Infantil, percebe-se que o lúdico está muito mais presente e atua diretamente no desenvolvimento dos bebês. O brincar auxilia no desenvolvimento da fala, motor, cognitivo, emocional e social da criança. Para

Almeida (1998, p 26), a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso são indispensáveis à prática educativa.

O primeiro brinquedo que a criança pequena utilizará será seu próprio corpo, descobrirá movimentos, toques e sensações. Posteriormente, ela explorará pequenos objetos que estão ao seu redor; e a partir daí, os brinquedos estarão sempre presentes na vida da criança.

O brinquedo faz parte da vida da criança. Simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação. (ALMEIDA, 1998, p.37)

No Ensino Fundamental I, o lúdico dá espaço ao saber sistematizado, e temos o exemplo claro de que a atividade lúdica fica isolada do contexto de sala de aula. O brincar fica para a hora do recreio, onde a criança se movimenta, fala espontaneamente, expõe sua ansiedade e agressividade. As aulas de educação física, tão queridas e esperadas pelas crianças, também fazem parte desse momento lúdico na escola. Com o tempo, a própria criança passa a ver essa disciplina como momento de lazer, despido de qualquer caráter sério e educativo.

Para Piaget, os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve. O jogo é um universo crítico e criativo; gera valores e estimula a interação. E assim temos mais uma evidência de que o lúdico, o jogo ou a brincadeira são de grande valia como estratégia pedagógica. O lúdico é uma das principais vias de aprendizagem e comunicação da criança com o mundo. Portanto, é imprescindível que os jogos estejam presentes no processo de evolução dessa criança, e dentro do espaço escolar; devem ser vistos como auxiliares no processo de ensino-aprendizagem.

Piaget afirma que, pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, em todo lugar onde se consegue transformá-lo em iniciativa de leitura ou de ortografia observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações tidas como maçantes. (ALMEIDA, 1998, p. 51)

O ato de buscar e de se apropriar de conhecimentos exigem das crianças esforço, participação, criação, reflexão e socialização, atos que correspondem a essência da educação lúdica, e que, de acordo com Freire, citado em Almeida (1998, p.31) *se opõe à concepção política ingênua, à passividade, ao*

espontaneismo, à jocosidade, à alienação, à submissão, condicionantes da pedagogia dominadora e neutralizante. É nessa idade escolar, que as brincadeiras, o esporte e os jogos fazem com que as crianças cresçam conjuntamente nas relações sociais; aprendendo a considerar o ponto de vista do outro, e saindo do egocentrismo característico nas fases iniciais da infância.

Kishimoto (2001) afirma que o jogo está presente em todas as etapas da vida como jogos de criança, de adultos, jogos de poder, jogos políticos, jogos de cartas dos idosos. O jogo esteve presente em todas as épocas e povos, permeando a vida social constantemente.

O jogo está na escola, quer o professor permita ou não. E de acordo com Kishimoto (2001, p. 54)

[...] é preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo, do desenho e da música. Estes, como instrumentos simbólicos de leitura e escrita de mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização.

Vale ressaltar que existe uma grande diferença entre atividades lúdicas livres e atividades lúdicas com vínculos pedagógicos. Não basta o professor trazer jogos para a sala de aula, sabemos que o brincar é produtivo, favorece muito no desenvolvimento da criança; mas precisa-se deixar claro que o lúdico pode ser levado para a sala de aula com objetivo pedagógico ou didático, porém definido para determinada disciplina; a fim de auxiliar na dinâmica da aula e na compreensão do conteúdo pelo aluno.

Cabe a escola e aos profissionais que nela atuam, repensar suas práticas e valorizar o jogo, como forma de evitar a monotonia das aulas, desinteresse e indisciplina. É preciso recuperar o sentido da escola, como um lugar de alegria, prazer intelectual e satisfação.

Os professores precisam estar bem preparados para desenvolver conteúdos e estratégias da proposta curricular de uma maneira mais prazerosa, tanto para o aluno como ele mesmo. O adulto deve ser um estimulador e condutor, fazendo o aluno participar de forma crítica, livre e criativa, partindo de suas necessidades e interesses. Quando um professor desperta na criança a paixão pelos estudos, ela

mesma buscará o conhecimento e fará tudo para corresponder. Isso se consegue despertando, conscientizando e confiando no aluno e no trabalho.

3. ABORDAGEM METODOLÓGICA

A pesquisa sobre o trabalho com lúdico em sala de aula e a realidade escolar, com professores dos anos iniciais do ensino fundamental, foi elaborada através de um questionário fechado contendo doze questões (ANEXO 1). A pesquisa se pautou em uma abordagem qualitativa, e nos propusemos para a obtenção dos dados, buscá-los os mais fiéis e com a qualidade das respostas, que a abordagem qualitativa preza.

Na busca de conhecimento, os investigadores qualitativos não reduzem as muitas páginas contendo narrativas e outros dados a símbolos numéricos. Tentam analisar os dados em toda a sua riqueza, respeitando, tanto quanto o possível, a forma em que estes foram registrados. (BOGDAN & BIKLEN, 1994, p.48)

De acordo com Tanaka (2001), na pesquisa qualitativa não é preciso definir amostras, pois o importante mesmo é o significado das informações coletadas.

Para a amostra de estudo entrevistamos 21 professoras de Ensino Fundamental I de quatro escolas públicas da cidade de Araras, estado de São Paulo, sendo duas estaduais e duas municipais, escolhidas aleatoriamente. Obtivemos 10 questionários respondidos por professoras de escolas públicas municipais e 11 questionários respondidos por professoras de escolas estaduais.

As escolas se localizam em regiões diferentes da cidade e todas possuem boas condições de infra-estrutura. Os bairros são considerados de classe média e classe média baixa e as escolas recebem as crianças desses bairros e adjacências.

Os questionários foram respondidos na primeira quinzena do mês de setembro do ano de 2.009. As professoras puderam responder em suas casas ou na própria escola, sugerimos o horário de HTPC à direção, para que não atrapalhasse o trabalho em sala de aula.

Vale ressaltar que os nomes das escolas e das professoras entrevistadas não serão revelados por questões éticas de pesquisa. Trataremos, portanto de escolas A, B, C e D e suas respectivas professoras, sendo A e B municipais e C e D estaduais.

3.1 Dados do corpo docente

Das 21 professoras entrevistadas nas quatro escolas públicas de Araras, a maioria possui mais de 40 anos de idade. Vejamos o quadro com a faixa etária das professoras entrevistadas:

QUADRO 1: Idade das professoras entrevistadas

Idade	Número de professoras
de 20 a 30 anos	1
de 31 a 40 anos	2
de 41 a 50 anos	12
de 51 a 60 anos	2
mais de 61 anos	1
não responderam	3

Com relação ao tempo de atividade em sala de aula, também percebemos que a maioria leciona a mais de 20 anos, tivemos poucas professoras novas com menos de 10 anos de carreira. A seguir, apresentamos um quadro que mostra o tempo de serviço das professoras entrevistadas:

QUADRO 2: Tempo de serviço das professoras

Anos lecionando	Número de professoras
menos de 5 anos	1
de 6 a 15 anos	2
de 16 a 25 anos	18

Quanto á formação das professoras constatamos que todas possuem formação em nível superior, duas delas possuem pós-graduação e duas tiveram sua formação pelo PEC. A maioria das professoras é formada em pedagogia, apenas uma é licenciada em letras, uma em educação artística e cinco em normal superior. Veja quadro abaixo:

QUADRO 3: Formação das professoras

Curso	Número de professoras
Pedagogia	10
Pedagogia e pós-graduação	2
Letras	1
Educação Artística	1
Normal Superior	5
PEC	2

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Após apresentar as escolas e corpo docente que foram os sujeitos de nossa pesquisa, iniciamos a discussão dos resultados, estabelecendo uma relação entre os questionários respondidos pelas professoras e o referencial teórico estudado.

Descreveremos aqui os dados das entrevistas das professoras que dizem respeito ao entendimento do lúdico, a presença e espaço do lúdico na escola, as vantagens e limitações de se trabalhar com essas estratégias de ensino.

Como já falamos anteriormente, o lúdico faz parte do universo infantil, através dele a criança aprende de maneira prazerosa, desenvolvendo aspectos fundamentais para sua formação humana, psíquica, emocional, cognitiva, social e física. Esse entendimento sobre o lúdico deve permear a formação docente uma vez que suas funções são tão positivas para o trabalho escolar.

A atividade lúdica não é apenas uma forma de entretenimento para gastar energia, mas sim, um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual. A criança precisa de espaço e tempo para se desenvolver através do lúdico e do brincar. A Declaração dos Direitos da Criança, em seu Princípio 7º afirma:

A criança deve ter plena oportunidade para brincar e para se dedicar a atividades recreativas, que devem ser orientados para os mesmos objetivos da educação; a sociedade e as autoridades públicas deverão esforçar-se por promover o gozo destes direitos. (DECLARAÇÃO DOS DIREITOS DA CRIANÇA, 1.959)

Quando perguntamos as professoras o que estas entendiam por lúdico as respostas foram um consenso. As docentes descreveram o lúdico como brincadeiras, jogos, música, dança e tudo aquilo que desperta a criatividade e o raciocínio propiciando o aprendizado de forma prazerosa. Apontaram também, o lúdico como uma ferramenta importante no processo de aprendizagem. Nesse ponto retomamos Piaget ao afirmar que o jogo é um universo crítico e criativo gerando valores e estimulando a interação, portanto de grande valia como estratégia pedagógica.

Uma vez entendido o lúdico como uma ferramenta importante na prática pedagógica, as professoras foram questionadas sobre a freqüência de uso e os

momentos mais adequados para se aplicar atividades lúdicas. Com relação a frequência, todas disseram que o lúdico faz parte da rotina, enquanto a maioria das professoras afirmou utilizar semanalmente ou sempre que possível, algumas disseram que utilizam diariamente. Algumas professoras destacaram que utilizam o lúdico para reforçar o que não foi possível atingir da maneira tradicional, quando há necessidade de mudança de estratégia. Foi interessante notar que as mesmas se utilizam do lúdico quando é preciso reforçar valores, memorizar conteúdos e melhorar a integração do grupo.

Quando falamos em integração de grupo, podemos retomar Piaget quando este, em seus estudos, se refere à cooperação alegando que ela surge nas relações entre as crianças, portanto os trabalhos em grupo devem ser estimulados dentro da sala de aula, a fim de propiciar um desenvolvimento social saudável.

Sobre os momentos mais adequados para se aplicar atividades lúdicas, as docentes afirmaram que na maioria das vezes utilizam nas aulas de Português e Matemática, mas também sempre que acharem necessário e possível. Nas aulas de português o lúdico aparece em textos, contos de fadas, leituras de revistas, gibis e jogos, segundo as professoras, que prendem a atenção e desperta curiosidade. Apenas uma professora disse que utiliza o lúdico em aulas de inglês.

Podemos refletir um pouco acerca a utilização do lúdico apenas em disciplinas bases como português e matemática. Nas aulas de português o lúdico aparece mais como uma metodologia diferenciada na hora de contar histórias, de incentivar a leitura através de teatrinhos, músicas, parlendas, caça-palavras ou cruzadinhas. Esses tipos de recursos aparecem em muitos livros didáticos e revistas pedagógicas. Nas aulas de matemática os jogos de raciocínio lógico, jogos de tabuleiro, bingos e mercadinhos são explorados ao máximo para que a criança aprenda brincando os conceitos numéricos, quantidades, medidas e operações fundamentais. Percebemos que o lúdico tem seu espaço delimitado na sala de aula e existe a ausência desse recurso nas demais disciplinas como história, geografia e ciências. De acordo com as falas das professoras, podemos pensar que existe uma carência de materiais de apoio nessas áreas.

Quando questionamos as professoras sobre se sentir preparadas para trabalhar com o lúdico na sala de aula 19 das 21 entrevistadas disseram que sim, apenas uma disse que não, pois sente muita dificuldade em aplicar atividades lúdicas e outra disse que às vezes não se sente preparada. Percebemos que mesmo

as que responderam afirmativamente sentem uma carência com relação ao material, as escolas não disponibilizam material de apoio e falta incentivo. A maioria das entrevistadas afirmou que procura ler e buscar materiais em revistas e livros. Um aspecto importante que merece ser destacado é com relação à importância da troca de experiências entre as professoras que, segundo elas, ajuda muito.

A troca de experiências e materiais entre os professores é de grande importância para o bom andamento da equipe escolar e dos alunos envolvidos, compartilhar saberes enriquece a formação do professor que deve ser contínua.

Tardif (2006) aborda os saberes docentes disciplinares, curriculares e experienciais, estes constituídos em sua prática docente, saberes que surgem da experiência, do trabalho cotidiano e no conhecimento do meio.

Pode-se chamar de saberes experienciais o conjunto de saberes atualizados, adquiridos e necessários no âmbito da prática da profissão docente e que não provêm das instituições de formação nem dos currículos. (TARDIF, 2006, p.48)

Os professores precisam estar preparados para desenvolver os conteúdos e estratégias que constam na proposta curricular de forma prazerosa, para fazer o aluno participar e interagir de forma crítica e criativa.

Nesse ponto vale inserir a questão sobre a liberdade de utilizar atividades lúdicas na escola. Todas as professoras responderam que tem liberdade para utilizar o lúdico em sala de aula, pois facilita a construção do conhecimento e o trabalho pedagógico, mas enfocaram que é preciso estar sempre dentro dos conteúdos e objetivos.

É importante lembrar que o trabalho educacional não fica apenas nas mãos dos professores, uma direção e coordenação atuante e participante favorecem o desempenho de professores e alunos em uma escola. Tardif (2002) afirma que o docente não atua sozinho, ele está sempre em interação com outras pessoas.

A atividade docente não é exercida sobre um objeto, sobre um fenômeno a ser conhecido ou uma obra a ser produzida. Ela é realizada concretamente numa rede de interações com outras pessoas, num contexto onde o elemento humano é determinante e dominante e onde estão presentes símbolos, valores, sentimentos, atitudes, que são passíveis de interpretação e decisão, interpretação e decisão que possuem, geralmente, um caráter de urgência. (TARDIF, 2006, p.49).

Nas quatro escolas por onde passamos as professoras afirmaram que direção e coordenação encaram a utilização do lúdico de maneira positiva, apoiando e fornecendo material quando possível. Nessa questão as professoras reforçaram o lúdico como um recurso a mais na metodologia de aula. Na escola C as docentes disseram que as atividades lúdicas fazem parte da proposta educacional da escola. Apenas duas professoras disseram que desconhecem a opinião da escola que lecionam sobre esse assunto.

Focando o olhar para as crianças e sua relação com o lúdico, as professoras unanimemente afirmaram que os alunos adoram as atividades lúdicas, pois fogem do tradicional, de acordo com as entrevistas as crianças ficam mais motivadas, superam dificuldades, melhoram auto-estima, apresentam melhoras nos aspectos psico-sociais, assimilam melhor o conteúdo, participam e se interessam, deixam os medos de lado, os mais tímidos se soltam, melhoram argumentação e levantamento de hipóteses.

Para Montaigne (Kishimoto, p.29) *o jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário*. Através do jogo a criança se expressa, pode trocar opiniões, discutir idéias, exercitar a capacidade de argumentação favorecendo seu desenvolvimento social e cognitivo.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (KISHIMOTO, 2001, p.36)

Com relação aos aspectos cognitivo, emocional, motor, moral, dentre outros que são trabalhados com as atividades lúdicas, as professoras destacaram as vantagens no desenvolvimento da criança, abaixo indicaremos os mais apontados:

- favorece o desenvolvimento humano;
- desenvolve conhecimentos, entendimentos e habilidades;
- melhora na resolução de situações-problema e levantamento de hipóteses;
- oportuniza a prática, a escolha, a imitação, a aquisição de competências e confiança;
- enriquece a socialização, as atividades em grupos, a comunicação, favorecendo a aquisição de normas e conceitos.

Segundo Piaget, (PALANGANA, 2001) a criança se socializa mais com seus semelhantes do que com adultos, a superioridade dos adultos impede a discussão e cooperação. Por isso é de extrema importância propiciar a interação entre as crianças, as trocas de experiências e aprendizados que cada uma trás para a escola.

A dificuldade relatada pelas professoras está em fazer com que as crianças sigam e aceitem as regras do jogo, muitas sentem dificuldades e surgem os atritos nesses momentos.

O professor precisa estar atento e preparado para lidar com essas situações, pois muitas crianças ao entrar em contato com grupos maiores do que estão acostumados em sua vivência familiar tem dificuldade de aceitar as regras e normas que permeiam o grupo.

Dinello (1984, p.35) afirma que *As regras do jogo e a necessidade de se entender (tender para) são o melhor meio de sair do nosso egocentrismo e de entrar em diálogo com os outros.*

Ensinar não é apenas ir para a sala de aula e transmitir conhecimentos, é propiciar descobertas e produção de conhecimentos, tornando o aprendizado significativo, prático e prazeroso. Portanto, ressaltamos a importância de uma boa formação de professores, para que estes, quando forem inseridos no sistema educacional possam se utilizar de um leque de ferramentas e metodologias eficientes e que possam atuar de maneira segura.

Como percebemos na pesquisa, as professoras dominam os conceitos de lúdico e são cientes de suas vantagens em sala de aula, mas falta material de apoio e, em alguns casos, apoio da equipe escolar. Observamos também a limitação do trabalho com lúdico apenas em disciplinas como português e matemática, estas consideradas base no currículo nacional.

Com relação às crianças, todos os docentes entrevistados afirmaram o interesse e entusiasmo pelas atividades lúdicas e reforçaram que além de ser uma estratégia de ensino, o lúdico favorece aspectos sociais, cognitivos, motores, emocionais e morais.

Portanto, podemos constatar a eficiência do lúdico no processo de ensino-aprendizagem se bem planejado e adequado ao ambiente escolar. Percebemos também a necessidade de uma equipe atuante na escola, pronta para auxiliar

professores na elaboração de alternativas metodológicas e fornecer material de apoio adequado que desperte o interesse do aluno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desse trabalho pudemos levantar uma discussão mais concreta com relação ao lúdico no cotidiano escolar, partindo de um levantamento teórico onde buscamos retomar as concepções de alguns autores com relação ao tema para que então pudéssemos localizar o lúdico na escola.

Coletamos dados através de entrevistas com professoras de escolas públicas para analisar de acordo com o material teórico estudado, a partir dos quais constatamos haver um entendimento sobre o lúdico e a utilização do mesmo como metodologia diferenciada de ensino, porém percebemos que muitas professoras se queixaram da falta de material e incentivo por parte da equipe pedagógica.

Esta realidade escolar permitiu olhar como os professores vem se esforçando para melhorar sua qualidade de ensino através do uso de alternativas e recursos mais prazerosos para os alunos, apesar de se mostrarem presos a disciplinas e materiais específicos.

O brincar faz parte da infância e precisa ser valorizado e explorado dentro da escola. Este estudo desvelou a outros estudos, pesquisas, que as atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento intelectual, físico, emocional, social e moral da criança.

Portanto, ao professor cabe investir em sua formação, buscar alternativas e estratégias cada vez mais interessantes para que haja participação e interesse dos alunos. Trazer o lúdico para a sala significa tornar o trabalho mais prazeroso e permitir que as crianças se desenvolvam e aprendam dentro do seu ambiente de brincadeiras e fantasias.

O trabalho deve ser respaldado pela direção e a coordenação, incentivando, auxiliando, instrumentalizando o professor a encontrar maneiras político pedagógicas, para atingir de forma significativa sua sala de aula. E, finalmente, cabe as crianças a deliciosa experiência de descobrir o outro e a si pela brincadeira.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, P.N. 1998. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. 9ª Ed. São Paulo: Loyola. 295p.

DINELLO, D.R. 1984. A expressão lúdica na educação da infância. 2ª Ed. Rio Grande do Sul: APESC. 78 p.

FRIEDMANN, A.1982. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. 1ª Ed. São Paulo: Moderna. 128 p.

KISHIMOTO, T.M. (Org.). 2001. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 5ª Ed. São Paulo: Cortez. 183 p.

LA TAILLE, Y; OLIVEIRA, M.K; DANTAS, H. 1992. Piaget, Vygotsky, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão. 18ª Ed. São Paulo: Summus. 115 p.

LOPES, M.G. 2005. Jogos na educação: criar, fazer, jogar. 6ª Ed. São Paulo: Cortez. 160p.

MACEDO, L; PETTY, A.L.S; PASSOS, N.C. 2005. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. 1ª Ed. Porto Alegre: Artmed. 110 p.

ONU. Declaração universal dos direitos da criança. 1959.

PALANGANA, I. C. 2001. Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: (a relevância do social). 3ª Ed. São Paulo: Summus. 168 p.

PIAGET, J. 1975. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 2ª Ed. Rio de Janeiro: Zahar. 370 p.

REGO, T.C. 1996. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. 3ª Ed. Petrópolis: Vozes. 138 p.

TARDIF, M. 2006. Saberes docentes e formação profissional. 6ª Ed. Petrópolis: Vozes. 325p.

VENÂNCIO, E. 1995. A utilização do lúdico por professores do ciclo básico. Rio Claro: UNESP. 81p.

VYGOTSKY, L.S. 1991. Pensamento e Linguagem. 3ª Ed. São Paulo: Martins Fontes. 135 p.

ANEXOS

ANEXO 01 - ENTREVISTA COM OS PROFESSORES

01 – Nome.

02 – Idade.

03 – Qual sua formação?

04 – Á quanto tempo leciona?

05 – O que você entende por lúdico?

06 – Utiliza essa ferramenta em sala de aula? Em que momento? Qual a freqüência?

07 – Você se sente preparado(a) para trabalhar de maneira lúdica em sala de aula?
Por quê?

08 – Como a classe se comporta diante de atividades lúdicas?

09 – Quando em sala de aula você aplica atividades lúdicas?

10 – Como a coordenação e direção da escola encaram a utilização de atividades lúdicas?

11 – Qual a liberdade de utilizar atividade lúdica na escola?

12 – Quais os aspectos (cognitivo, emocional, motor, moral, dentre outros) são trabalhados com as atividades lúdicas?

Kátilla Fernanda Gomes

Prof. Dra. Céilia Regina Rossi