



**Universidade de Brasília
Faculdade de Educação
Curso de Pedagogia**

**O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

CAMILA SCARDINI RIBEIRO DE BARROS

ORIENTADOR: PROF. DR. CRISTIANO ALBERTO MUNIZ

BRASÍLIA – DF

2013



**Universidade de Brasília
Faculdade de Educação
Curso de Pedagogia**

**O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

CAMILA SCARDINI RIBEIRO DE BARROS

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade de Brasília (UnB), como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia, sob a orientação do Professor Doutor Cristiano Alberto Muniz.

BRASÍLIA - DF

2013



**Universidade de Brasília
Faculdade de Educação
Curso de Pedagogia**

**O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

CAMILA SCARDINI RIBEIRO DE BARROS

Banca Examinadora:

Professor Doutor Cristiano Alberto Muniz (Orientador)
Faculdade de Educação – Universidade de Brasília

Professor Doutor Antônio Villar Marques de Sá
Faculdade de Educação – Universidade de Brasília

Mestre em Educação Milene de Fátima Soares
Faculdade de Educação – Universidade de Brasília

Dedico este trabalho a minha família que sempre esteve ao meu lado, me apoiando e me guiando em busca das melhores escolhas. Obrigada pela paciência e o apoio ao longo da minha vida. Todas as minhas vitórias são dedicadas a vocês.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus, pelo dom da vida e pelo amor incondicional. Por ter iluminado o meu caminho durante esta jornada, me amparando e dando forças nos momentos difíceis.

À família maravilhosa que tenho, por sua capacidade de acreditar e investir em mim e que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

Agradeço à minha mãe Cláudia, por ser a minha base, estar sempre ao meu lado me apoiando e guiando e, por me ajudar na revisão deste trabalho.

Agradeço ao meu pai Maurício, por ser atencioso, preocupado, dedicado e protetor. Por estar sempre me apoiando e me ajudando em qualquer situação da minha vida.

Ao meu companheiro Augusto, obrigada pelo amor, paciência e por sua capacidade de me trazer paz na correria de cada semestre, por todas as palavras de motivação, por acreditar tanto em mim e por estar sempre ao meu lado.

Agradeço ao meu orientador Cristiano Muniz, que colaborou de forma fundamental nesse trabalho, acreditando sempre nas coisas que eu lhe apresentava, indicando sugestões que contribuíram de forma significativa. Obrigada pelas orientações acadêmicas, pelas conversas, pelos conselhos, pelo crescimento intelectual, pela confiança e pelo carinho.

Agradeço aos professores Antônio Villar e Milene Soares pela participação na banca avaliadora e por contribuírem no trabalho com suas experiências e conhecimentos.

Aos amigos e colegas de curso, pelo incentivo e apoio constantes, e a todos que contribuíram para que eu pudesse subir mais esse degrau, não canso de agradecer. Este é o começo da próxima jornada!

“Onde quer que haja mulheres e homens, há sempre o que fazer, há sempre o que ensinar, há sempre o que aprender. Se a educação sozinha não pode transformar a sociedade, tão pouco sem ela a sociedade muda. Mudar é difícil, mas é possível.”

Paulo Freire (1996)

RESUMO

O presente trabalho tem por objetivo central realizar um estudo teórico e prático sobre o lúdico e suas contribuições no processo de aprendizagem. A pesquisa de campo analisou o seu papel do lúdico no desenvolvimento de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do Distrito Federal que tem projeto de extensão da UnB. Os objetivos específicos foram: 1) investigar a importância e a intervenção de atividades lúdicas no processo de aprendizagem, 2) analisar a aplicação em sala de aula de atividades em que há a presença do lúdico verificando quais contribuições pedagógicas promove, 3) observar como os professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental inserem o 'brincar' na sua prática educativa, e quais significados atribuem às brincadeiras. Tendo em vista a atual conjuntura das Leis e Diretrizes que tratam do Ensino Fundamental, Brougère, Kishimoto, Kramer e Muniz são alguns autores citados. Para responder questões como: Quais atividades são priorizadas em sala de aula? Os recursos lúdicos são utilizados como apoio pedagógico ou como atividades livres? Foram realizadas observações, análise de documentos, aplicação de uma atividade lúdica e uma entrevista com a professora regente da turma pesquisada. Os principais resultados apontam que os alunos desfrutam de momentos de brincadeiras dirigidas e de brincadeiras livres, porém, em sala de aula, conforme constatado na entrevista, a professora prefere usar as brincadeiras regradas e dirigidas para que não haja "bagunça". Foi possível perceber, na prática, que as professoras têm uma ideia base de que as atividades lúdicas devem ser direcionadas e que podemos utilizá-las como avaliação em sala de aula.

Palavras-chave: Lúdico, Intervenção Lúdica, Contribuições Pedagógicas.

ABSTRACT

The present work has as central objective perform a theoretical study and practical on the playful and their contributions in the learning process. The field research has examined the role of spontaneity in the development of 1ST year students of Elementary School for a public school of the Distrito Federal that has extension project of UnB. The specific objectives were: 1) investigate the importance and the intervention of playful activities in the learning process, 2) analyze the application in classroom activities in which there is the presence of playful checking which promotes pedagogical contributions, 3) observe how the teachers of the Elementary School early years fall under the 'play' in their educational practice, and what meanings they attach to the jokes. In view of the current conjuncture of Laws and Guidelines that deal with the Fundamental Teaching, Brougere, Kishimoto, Kramer and Muniz are some authors cited. To answer questions such as: What activities are prioritized in the classroom? The ludic resources are used as pedagogical support or as free activities? Observations were made, analysis of documents, application of a ludic activity and an interview with the teacher regent of class researched. The main results indicate that the students enjoy moments of jokes directed and jokes free, however, in the classroom, as observed in the interview, the teacher prefers to use the jokes regradas and directed to that there is no "mess". It was possible to realize in practice, that the teachers have a basic idea of what recreational activities should be directed and that we can use them as assessment in the classroom.

Keywords: Playful, Playful Intervention, Pedagogical Contributions.

LISTA DE SIGLAS

BIA – Bloco Inicial de Alfabetização

CEB – Câmara de Educação Básica

CNE – Conselho Nacional de Educação

DCNEF – Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental

DCNGEB – Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica

DF – Distrito Federal

ECA – Estatuto da Criança e do Adolescente

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MEC – Ministério da Educação

ONU – Organização das Nações Unidas

PAS – Programa de Avaliação Seriada

PNAIC – Plano Nacional pela Alfabetização na Idade Certa

PPP – Projeto Político Pedagógico

SEDF – Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal

UnB – Universidade de Brasília

LISTA DE FOTOS

FOTO 1 – Crianças brincam de “Corre Cutia” (ANEXO) no pátio da escola.....	52
FOTO 2 – Palavras expostas no quadro de acordo com as sílabas.....	53
FOTO 3 – Música “Corre Cutia” (ANEXO) exposta no quadro.....	53
FOTO 4 – Registro da canção no caderno.....	54
FOTO 5 – Trabalho de consciência fonológica.....	54
FOTO 6 – Trabalho em sala de aula com tabela.....	55
FOTO 7 – Trabalho em sala de aula com gráfico.....	55
FOTO 8 – Registro dos resultados no caderno.....	56
FOTO 9 – Ordenação de frase, dobradura de papel e desenho livre.....	56
FOTO 10 – Grupo dos alfabéticos trabalhando com ordenação de texto.....	57
FOTO 11 – Registro da música no caderno.....	57
FOTO 12 – Grupo dos silábicos fazendo a montagem silábica de palavras.....	58
FOTO 13 – Montagem silábica de palavras.....	58
FOTO 14 – Grupo dos pré-silábicos.....	59
FOTO 15 – Montagem de palavras com “alfabeto móvel”.....	59

SUMÁRIO

Considerações Iniciais	13
Memorial	16
Memorial: A Trajetória Acadêmica no Curso de Pedagogia	17
Objetivos da Pesquisa	21
- Objetivo Geral.....	21
- Objetivos Específicos.....	21
Referencial Teórico	22
Capítulo I - Lúdico e Educação	23
1.1 Introdução.....	23
1.2 O Jogar e o Brincar.....	23
1.3 Cultura Lúdica.....	29
Capítulo II - A Inserção do Lúdico no Currículo Escolar dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental	31
2.1 Introdução.....	31
2.2 O Direito De Brincar.....	31
2.3 O Lúdico no Currículo Escolar dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.....	33
Capítulo III - O Lúdico e suas Contribuições Pedagógicas	38
3.1 Introdução.....	38

3.2 O Professor e a Atividade Lúdica.....	38
3.3 Potencial Educativo da Atividade Lúdica.....	40
Metodologia.....	45
Capítulo IV. Metodologia.....	46
4.1 Introdução.....	46
4.2 A Abordagem de Pesquisa.....	46
4.3 O Ambiente da Investigação.....	47
4.4 Características do Projeto.....	48
4.5 Instrumentos de Coleta de Dados.....	49
4.6 Procedimentos para Análise dos Dados.....	50
Capítulo V. Análise dos Resultados.....	51
5.1 Resultados da Aplicação da Atividade Lúdica.....	51
5.2 Resultados da Entrevista.....	60
5.2.1 O Lúdico na Escola.....	60
5.2.2 O Currículo Escolar.....	62
5.2.3 A Utilização de Recursos Lúdicos.....	63
Considerações Finais.....	66
Perspectivas Futuras.....	70
Referências.....	71
Apêndices.....	75
Anexo.....	80

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Neste trabalho de conclusão de curso estão reunidas as contribuições de alguns teóricos sobre o tema ludicidade. A intenção inicial é esclarecer os principais conceitos que abarcam o tema, a forma como o lúdico é compreendido no contexto escolar e sua importância no desenvolvimento e aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Com a promulgação da Lei Nº 11.274/2006 (BRASIL, 2006), instituiu-se o ensino fundamental de 9 anos de duração e conseqüentemente a inclusão das crianças de seis anos de idade nessa etapa da educação. Contudo, é imprescindível que o educador reconheça e considere sua atuação profissional, considerando as peculiaridades do aluno como a brincadeira, a imaginação, a criatividade, a expressão corporal, proporcionando educação prazerosa e de qualidade. Todos estes aspectos remetem ao direito da criança quanto ao acesso à educação e ao lazer, promulgados pela Convenção dos Direitos da Criança, (ONU, 1989) e reafirmados no Brasil pela Constituição Federal de 1988, que garantem o direito à liberdade de brincar, praticar esportes e divertir-se (BRASIL, 1988).

Associadas ao contexto escolar, as brincadeiras favorecem a construção de conhecimentos abstratos, o desenvolvimento motor, a aquisição da linguagem, a socialização, o raciocínio lógico e a interpretação. Pensando nisso, ampliou-se a possibilidade da utilização de jogos e brincadeiras para a constituição do conhecimento, já que despertam a curiosidade da criança.

Partindo desses conceitos, a presente monografia orienta-se pelo seguinte objetivo geral: realizar um estudo sobre o lúdico e suas contribuições na aprendizagem, analisando o seu papel no processo de ensino/aprendizagem e desenvolvimento de alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola pública do Distrito Federal que tem projeto de intervenção da UnB.

Como objetivos específicos: investigar a importância e a intervenção de atividades lúdicas no processo de aprendizagem; analisar a aplicação em sala de aula de atividades em que há a presença do lúdico verificando quais contribuições pedagógicas promove; observar como os professores dos anos iniciais do Ensino

Fundamental inserem o 'brincar' na sua prática educativa, e quais significados atribuem às brincadeiras.

Este trabalho de conclusão de curso organiza-se a partir de 5 capítulos, que apresentam os fundamentos teóricos-metodológicos que orientaram o percurso da pesquisa, a análise dos dados coletados e as conclusões do estudo.

De início, é apresentada a trajetória de vida e os aspectos que influenciaram a escolha da profissão de pedagoga e da temática deste trabalho, enfatizando os momentos lúdicos, a vivência escolar e o processo de formação acadêmica.

O primeiro capítulo trata de estabelecer ligações e explicações do ato de brincar e de jogar, a importância do lúdico para a nossa sociedade e para a formação do sujeito como parte de uma sociedade participativa. O brincar é a base da aprendizagem para todos, em especial, para a criança em pleno desenvolvimento. Utilizar o jogo no processo de formação é um modo de retomar o ser sujeito em sua totalidade, sendo um aliado na formação pessoal tanto quanto na profissional.

Será feita uma exposição das Leis e Diretrizes que consideram o lúdico como parte integradora do ensino nas séries de Ensino Fundamental no segundo capítulo. Quando um adulto investe na brincadeira da criança, isso proporciona a noção de que quando elas crescerem vão ter condições de realizar as tarefas que a vida adulta obriga. Esse mundo lúdico é tão real para a criança quanto o mundo profissional é para o adulto. Respeitar uma pessoa em desenvolvimento é valorizar o que ela faz, o que ela compreende e a sua ludicidade.

Encontramos no terceiro capítulo a abordagem do lúdico como uma intervenção pedagógica. O principal objetivo do capítulo é a apresentação de propostas e teorias que nos levam a refletir sobre a atividade lúdica como contribuição pedagógica. Através do 'brincar' o aluno desenvolve condições para construir sua identidade, sua socialização com o grupo, além de se conhecer e reconhecer como ser pertencente de uma sociedade ativa e exigente.

O quarto capítulo trata dos referenciais metodológicos, abordando os fundamentos da pesquisa e sua abordagem, aprofundando suas contribuições para área da educação e a descrição dos instrumentos de coleta de dados utilizados.

O capítulo cinco destaca a entrevista narrativa, a análise de documentos e a observação participativa. Também são expostos os procedimentos para análise dos

dados coletados. Por fim, serão apresentados a interpretação dos dados coletados e as conclusões da pesquisa.

MEMORIAL

MEMORIAL: A TRAJETÓRIA ACADÊMICA NO CURSO DE PEDAGOGIA

Na área da Educação, a trajetória biográfica-profissional dos estudantes é um processo significativo para compreender o lugar onde o sujeito se encontra, suas escolhas, as opções de atuação profissional dentre outros aspectos. Pensando nos passos que dei ao longo do meu processo educativo e acadêmico, apresentarei alguns eventos da minha vida que contribuíram para a escolha da profissão de pedagoga e que favoreceram minha aproximação com os estudos referentes à área da ludicidade e educação.

Meu nome é Camila Scardini Ribeiro de Barros, nasci em Brasília no dia 18 de setembro de 1991. Ao recordar a minha infância lembro bem da presença do lúdico em diversas ocasiões, dentro e fora da escola. Tudo virava brinquedo, tudo era diversão.

Tenho um irmão seis anos mais velho. Como a diferença de idade era grande, nossas brincadeiras não eram as mesmas. Sentia-me sozinha quando queria brincar. Ao contrário de muitas meninas, eu não gostava de bonecas, o que me chamava à atenção eram os jogos de tabuleiros.

Iniciei a trajetória escolar no ano de 1994 aos 3 anos de idade no Colégio Santa Dorotéia em Brasília - DF. Adorava ir para as aulas e fiz alguns amigos com quem tenho contato até hoje nas redes sociais. Lembro que era um lugar com a proposta pedagógica voltada para o lúdico, tinha uma sala toda revestida de espumas coloridas com diversas formas, tamanhos e cores. Adorava fazer as aulas de psicomotricidade, de música e de artes. Minha Educação Infantil foi feita toda no Colégio Santa Dorotéia.

No ano de 1999, mudei para o Colégio Ceub, em Brasília - DF, onde fiz a primeira e segunda séries do Ensino Fundamental (atuais 2º e 3º anos do Ensino Fundamental). Era uma escola mais tradicional, cheia de normas e regras. Por ser diferente da escola antiga, me sentia isolada em alguns momentos e acabei não gostando da escola, mas da mesma forma acabei aprendendo coisas novas. Tive o primeiro contato com o inglês, aprendi a tocar flauta, a fazer bordados, a pintar em cerâmica e a esculpir em argila.

Em 2001, mudei para o Colégio JK, na mesma cidade, onde fiquei até o ano de 2009, quando concluí com êxito o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Na

mesma época fiz inglês na Casa Thomas Jefferson onde fiquei por cinco anos. A proposta pedagógica do Colégio JK não era tão rígida quanto a anterior. Por ser uma aluna antiga e muito conhecida, nos três anos do Ensino Médio fui eleita como representante de turma e líder da equipe na Gincana do 3º ano. Guardo grandes recordações, amizades sinceras, histórias, e memórias de professores queridos que me acompanharam nessa escola.

Fiz as três etapas do PAS¹ e acabei aprovada no 1º/2010 não sendo preciso fazer o vestibular. Lembro que o resultado foi liberado às 17 horas, mas nesse momento eu estava dormindo e fui acordada com o telefonema da minha amiga Daniele empolgada e muito animada dizendo que eu havia passado para o curso de Pedagogia, conseqüentemente me tornado caloura dela. Entrei no site atualizando a página seis vezes até acreditar de fato no que estava acontecendo.

Fiquei feliz por saber que fui capaz de conseguir ingressar na Universidade de Brasília; foi a concretização dos meus esforços e a prova de que eu poderia conquistar tudo aquilo no qual eu me empenhasse, mas com uma certa insegurança do que estava por vir. Nesse momento eu já estava matriculada no curso de Comunicação Social em uma faculdade particular, tive que decidir qual seria a melhor escolha. Tinha optado pelo curso de Comunicação Social, por saber que a melhor coisa nessa carreira é que a cada dia surge uma novidade, seja ela uma tecnologia, um caso ou uma possibilidade diferente de se conectar com o consumidor. A minha escolha pelo curso de Pedagogia foi por influência da minha amiga Daniele e por saber que é um curso bem amplo onde eu poderia escolher o caminho que mais me agradaria.

No primeiro semestre cursei cinco disciplinas, sendo duas delas o Projeto 1 e Oficina Vivencial. Nesse Projeto aprendemos a história da universidade, fizemos um tour pelo campus e pesquisamos sobre o curso. Já a disciplina Oficina Vivencial foi um momento de conhecer os colegas e consolidar algumas amizades tornando uma matéria especial, lúdica e sempre dinâmica. No segundo semestre fiz cinco disciplinas sendo uma delas Organização da Educação Brasileira onde tive o contato com a Legislação de Ensino e o Sistema Educacional Brasileiro.

¹ O Programa de Avaliação Seriada – PAS – é a modalidade de acesso ao ensino superior que surgiu por iniciativa da Universidade de Brasília - UnB, abrindo para o estudante do Ensino Médio as portas da Universidade de forma gradual e progressiva.

Comecei a fazer estágio no terceiro semestre, mas foi em uma escola privada tradicional e rígida onde o lúdico não fazia parte do projeto pedagógico. Nesse momento percebi o quanto era importante para a aprendizagem a intervenção lúdica. As crianças tinham um déficit de interesse e de animação para os estudos, tudo era no livro didático ou no caderno.

No quarto semestre fiz sete disciplinas sendo uma delas Educação de Adultos onde tive contato com os livros “Pedagogia da Autonomia” e “Pedagogia do Oprimido” de Paulo Freire, onde percebi o quanto é digna e bonita a profissão de um educador. De forma lúdica, aprendi que tudo começa na educação, você pode perder coisas de material na vida, mas vai levar para sempre o seu conhecimento.

O quinto semestre foi um dos mais cansativos e estressantes onde cursei sete disciplinas e escolhi o meu Projeto 3, fases 1 e 2, na área de Orientação Educacional acreditando que queria seguir este caminho. Nesse mesmo período entrei em outro estágio em uma escola privada de Educação Infantil com uma proposta lúdica e diferenciada, gostei muito de trabalhar com crianças de 2 e 3 anos. Uma das disciplinas desse semestre foi Educação Matemática I com o professor Antônio Villar onde o meu contato com o lúdico foi intensificado, gostei tanto dessa abordagem pedagógica que no sexto semestre fiz Projeto 4 na área de Educação Matemática com o professor Cristiano Alberto Muniz.

No Projeto 4, fases 1 e 2, foram feitas observações e intervenções dentro de sala de aula no Centro Educacional 17 de Sobradinho. Cada fase durou um semestre, fiquei na escola por um ano. A experiência foi especial, a realidade das crianças é totalmente diferente daquelas com que eu estou acostumada, aprendi coisas únicas nesse estágio supervisionado. Foi um espaço onde pude aplicar o meu conhecimento de forma lúdica e despertar a curiosidade dos alunos. Retomarei mais adiante esta experiência.

A escola da rede pública do Distrito Federal está localizada em uma região periférica e foi inaugurada em 2009. Atualmente, atende cerca de 680 crianças distribuídas entre a pré-escola e os anos iniciais do Ensino Fundamental.

No sétimo semestre cursei sete disciplinas, uma delas foi ‘Atividades Lúdicas em Início de Escolarização’ com o professor Antônio Villar, já visando aprofundar meus conhecimentos pois tinha interesse sobre o tema. Nessa disciplina estudamos a conceituação, familiarização com métodos e técnicas e fundamentos teóricos a respeito do lúdico e suas implicações no meio acadêmico.

Estou no oitavo semestre cursando três disciplinas, sendo uma delas Educação Matemática II, com o professor Cristiano Alberto Muniz, juntamente com o Projeto 5. Relembrando a minha trajetória acadêmica é possível notar que o lúdico está presente desde a Educação Infantil, e por ter sido tão significativa para o meu crescimento pessoal e profissional, escolhi abordar este tema no trabalho final de curso. Meu objetivo com esse trabalho é responder questões como:

- Por que a criança joga?
- Quais atividades são priorizadas em sala de aula?
- Se estratégias lúdicas são utilizadas, em quais momentos elas são empregadas?
- Os recursos lúdicos são utilizados como apoio pedagógico ou como atividades livres?
- Os jogos visam à aprendizagem de conteúdos curriculares?
- Quais dificuldades os professores enfrentam na sala de aula para trabalhar com o lúdico?

O meu objetivo central é realizar um estudo sobre o lúdico e suas contribuições no processo de aprendizagem, analisando o seu papel no processo de ensino/aprendizagem e desenvolvimento de alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental de uma escola pública do Distrito Federal que tem projeto de intervenção da UnB.

OBJETIVOS DA PESQUISA

Em minha trajetória acadêmica é possível notar que o lúdico está presente desde a Educação Infantil, e por ter sido tão significativa para o meu crescimento pessoal e profissional, escolhi abordar este tema fazendo uma análise crítica sobre a influência do lúdico no ensino/aprendizagem de alunos nos primeiros anos do Ensino Fundamental.

- OBJETIVO GERAL

Realizar um estudo sobre o lúdico e suas contribuições no processo de aprendizagem, analisando o seu papel no processo de ensino/aprendizagem e desenvolvimento de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do Distrito Federal que tem projeto de intervenção da UnB.

- OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Investigar a importância e a intervenção de atividades lúdicas no processo de aprendizagem.
- Analisar a aplicação em sala de aula de atividades em que há a presença do lúdico verificando quais contribuições pedagógicas promove.
- Observar como professores de 1º ano do Ensino Fundamental inserem o brincar na sua prática educativa e quais significados atribuem às brincadeiras.

REFERENCIAL

TEÓRICO

CAPÍTULO I - LÚDICO E EDUCAÇÃO

1.1 INTRODUÇÃO

A atividade lúdica tem que ser divertida e o mais importante é saber que o brincar, por si só, é agradável. Com ela aprendemos, mesmo que seja, aprender a brincar. Este capítulo trata de estabelecer ligações e explicações do ato de brincar e de jogar, a importância do lúdico para a nossa sociedade e para a formação do sujeito como parte de uma sociedade participativa. A palavra “educar” deriva da palavra latina *educare* que significa “revelar o que está dentro”. O brincar é a base da aprendizagem para todos, em especial, para a criança em pleno desenvolvimento.

Utilizando o jogo no processo de formação é um modo de retomar o ser sujeito em sua totalidade, sendo um aliado na formação pessoal tanto quanto na profissional. O jogo abre possibilidades para que a imaginação, a espontaneidade e a criatividade possam permear a vivência, o diálogo e a leitura, fatores impostos ao longo do processo formativo.

1.2 O JOGAR E O BRINCAR

Vivemos em uma sociedade que cada dia mais busca diferenciais como diversão, lazer, entretenimento. Tornando-se a dimensão lúdica alvo de estudos é necessário e fundamental retornarmos a sua importância, dedicarmos estudos e pesquisas no sentido de analisar o seu real significado. O autor Caillois (1986), citado por Muniz (2010, p. 33), afirma que o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Entretanto, enfatiza que é graças a essa característica que permite que o sujeito se entregue à atividade despreocupadamente.

No decorrer da história da humanidade o lúdico encontra, desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, espaços de reafirmação, conceituação e

interpretação. Por muitos anos vimos este conceito pouco explorado ou até mesmo nem utilizado pelos educadores. O filósofo Huizinga (1938), citado por Sabini (2004, p. 27), escreveu em seu livro “Homo Ludens”, a afirmação de que o jogo é uma categoria absolutamente primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio sobre “*Homo Sapiens*” e a fabricação de objetos “*Homo Faber*”. A denominação *Homo Ludens* reafirma a ideia de que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento da civilização.

Professor Dr. Cristiano Alberto Muniz explica em seu livro intitulado “Brincar e Jogar - Enlaces Teóricos e Metodológicos no Campo da Educação Matemática” que o jogo e o brincar possibilitam uma nova construção do conhecimento e até uma aquisição de saber/fazer partindo de uma relação do sujeito com a estrutura lúdica e/ou por meio de relações interpessoais estabelecidas no momento do desenvolvimento da atividade lúdica.

No lúdico existe uma relação lógica entre imaginação, realidade e criança; sabemos que a educação auxilia na mediação das relações estabelecidas entre essas instâncias. Analisando a interação entre lúdico, educação e criança nota-se encontros e desencontros que modificam a sua existência.

A importância do jogo ganha atenção maior com os teóricos construtivistas, partindo deste pressuposto, Muniz (2010, p. 13) explica que “*o jogo é concebido como um importante instrumento para favorecer a aprendizagem na criança e, em consequência, a sociedade deve favorecer o desenvolvimento do jogo para favorecer as aprendizagens*”. Desta forma, o jogo se torna um instrumento pedagógico favorável no processo educativo.

Vemos na sala de aula que este conceito é muitas vezes exibido impulsivamente ou utilizado equivocadamente. No contexto escolar a atividade realizada, nomeada “jogo”, é apresentada como uma situação didática onde o educador que deveria ser um mediador impõe regras para controlar, de forma arbitrária, seus alunos.

Para compor esta afirmação, autores como Brougère (1997) e Caillois (1967), citados por Muniz (2010, p. 33), discorrem teorias sobre a aproximação entre o jogo e a educação. Na concepção de Brougère (1997), citado por Muniz (2010, p. 33), o jogo não é um conceito cuja definição está pronta e acabada, exigindo daqueles que o tomam como trabalho de pesquisa um esforço para uma construção conceitual significativa e representativa.

Para que uma atividade seja considerada lúdica, Caillois (1967), citado por Muniz (2010, p. 34), propôs um conjunto de cinco elementos. Esta atividade deve ser separada (tempo e espaço próprios), ser livre, improdutiva, regrada e simular a realidade.

O primeiro elemento está ligado à distinção entre atividade e jogo. É necessário a liberdade do sujeito para que o mesmo possa definir quando, onde, como e com quem ele quer jogar. Muniz (2010, p. 34) diz que “*se o jogo possui um valor para a aprendizagem e para o desenvolvimento da criança, como nos indica Vigotski (1994), uma preocupação do educador deve ser como transpor o jogo para o seio dos projetos pedagógicos sem romper o espírito de liberdade do sujeito*”.

Caillois (1967), citado por Muniz (2010, p. 34), indica no segundo elemento que o jogo se desenvolve em espaço e tempo determinados pelo próprio sujeito. Para Muniz (2010, p. 34): “*o jogo ocorre numa meta-realidade que não se submete à realidade física e materialmente presente*”. Em terceiro temos o que Caillois (1967), citado por Muniz (2010, p. 34), define como a incerteza acerca dos procedimentos e resultados, se este resultado já está definido sem margens de dúvidas para um ou mais jogadores, dizemos que o sujeito não é mais tão participativo da mesma forma que era quando o resultado estava na incerteza.

Já no quarto elemento, o autor impõe o sentido de improdutividade da atividade, como elemento que impõe problemas com relação à noção que temos acerca do jogo. Muniz (2010, p. 36) apresenta uma visão contrária a este quarto elemento, ele afirma que:

“Na nossa concepção, o jogo é uma atividade produtiva, mas o que produz a atividade considerada como jogo não é materialmente concreto e, por vezes, nem mensurável, nem visível. O que o jogo pode produzir são elementos que pertencem ao espírito do ser que joga, produtos de ordem psicológica/informativa, estruturas de pensamento, valores, crenças, conhecimentos e metaconhecimentos”.

Para finalizar, Caillois (1967), citado por Muniz (2010, p. 36), classifica o quinto elemento como a existência de regras na atividade. As regras impõem obstáculos nas quais induz o sujeito a agir de forma criativa e lógica, pensando em qual seria a melhor estratégia a se usar em determinada situação do jogo. Ao

contrário desta concepção temos a ideia de que a existência de regras em um jogo pode restringir as ações dos sujeitos. Acreditamos que para uma atividade ser caracterizada como jogo a mesma traz como elemento fundamental a existência de regras.

Combinando estes elementos, podemos notar que os sujeitos participativos são mais livres para tentar e testar capacidades e comportamentos capazes de interagir com situações reais diante da intervenção de um adulto ou mediador pedagógico. O jogador lida com sua capacidade de relacionar experiências entre o mundo real e o mundo imaginário que são construídos a partir da estrutura material e simbólica do jogo.

Classificamos como brincar as atividades que envolvem: os jogos, os brinquedos, divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Desta forma, a função educativa do jogo cria um espaço de oportunidades para os indivíduos aprenderem, acrescentar conhecimentos, saberes e a compreensão individual de mundo.

Nesta perspectiva pedagógica surge o seguinte questionamento acerca do jogo e da educação: Por que a criança joga? O lúdico é comumente associado ao ambiente escolar sendo, às vezes, confundido apenas como um modo de aprender. Estas associações podem ser explicadas pelo fato de ser esta uma possibilidade de ensino/aprendizagem muito difundida, da qual se sabe os inúmeros benefícios ao desenvolvimento infantil.

Alguns fatores são colocados por Muniz (2010, p. 42) para responder esta questão, como:

- Manifestar seus sentimentos e suas formas mais espontâneas de pensar;
- Explorar seu meio físico / social / cultural a partir do estabelecimento de regras implícitas e explícitas;
- Comunicar-se com o meio sociocultural, fenômenos ligados à noção de metacomunicação (comunicação consigo mesma, articulando o real com o imaginário);
- Uma coexistência dialética do imaginário com a realidade.

No jogo o ganhar e o perder estão associados a competências dos jogadores, de forma competitiva ou cooperativa, de criar ou impor situação-problema aos competidores. Capacidades de resolver problemas estão ligadas à atividade lúdica cabendo aos sujeitos resolvê-los, ao mesmo tempo em que impõe um problema ao adversário.

Para entendermos melhor o significado do jogo e do brincar para o aprendizado das crianças, temos que retornar a alguns pensadores influentes em nossa sociedade até os dias de hoje. O psicólogo francês Henri Wallon (1879-1962), o biólogo suíço Jean Piaget (1896-1980) e o psicólogo russo Lev Vigotski (1896-1934) foram os pioneiros na busca da compreensão de como as crianças se relacionavam com o mundo. Até o final do século 19, a ideia de que elas não faziam isso havia se tornado a concepção dominante.

O psicólogo francês Henri Wallon (1879-1962), citado por Bibiano (2012), foi o primeiro a quebrar paradigmas quando propôs que a aprendizagem não depende apenas do ensino de conteúdos até então utilizados pela sociedade da época, a mesma ocorre quando há afeto e movimento. Afirmando que o olhar atento para os interesses das crianças e deixa-las livres para que possam fazer descobertas é, ao mesmo tempo, considerar o ser humano de modo integral. As escolas dão muita importância à inteligência e ao desempenho dos alunos, vistos normalmente como reprodução de conteúdos linearmente impostos, sem assumirem as crianças como autoras de suas aprendizagens. Ao introduzir na rotina da escola algumas atividades diversificadas como os jogos, Wallon acreditava que *“a diversão deveria ter fins em si mesma, possibilitando às crianças o despertar de capacidades como a articulação com os colegas, sem preocupações didáticas”* (BIBIANO, 2012).

O biólogo suíço Jean Piaget (1896-1980), citado por Bibiano (2012), estudou características do brincar de acordo com as faixas etárias focando no que as crianças pensam sobre o tempo, espaço e movimento. Um de seus mais famosos estudos onde, partindo de experimentações e atividades repetitivas, descobriu que os menores fazem descobertas com experimentações e atividades repetitivas enquanto os maiores lidam com o desafio de compreender o outro e traçar regras comuns para as brincadeiras.

Para Piaget (1977), citado por Sabini (2004, p. 31), atividades lúdicas fazem parte da vida da criança. O autor identifica três tipos de brincadeiras: Brincadeiras de

Exercício, Brincadeiras Simbólicas e Brincadeiras com Regras. Os jogos evoluem conforme o desenvolvimento da criança.

A Brincadeira de Exercício é caracterizada por qualquer novo comportamento que a criança executa como resultado da ação de compreender situações ou objetos colocados à sua frente. Como exemplo, balançar algum objeto repetitivamente até compreender seu movimento.

Brincadeiras Simbólicas são atributos da ação de representação que a criança dá a um objeto, os valores simbólicos (aparecendo com o surgimento da fala) são individuais e específicos de cada criança e de cada situação. Um exemplo são as pedrinhas que podem virar comidas, bolinhas ou qualquer outro objeto.

Nas Brincadeiras Regradas, as regras são o ponto principal para a estrutura e desenvolvimento das atividades no período de operações concretas aos 6 ou 7 anos de idade. Piaget (1977), citado por Sabini (2004, p. 31), acreditava que os jogos com regras eram instituições sociais e eram transmitidos de geração por geração, suas características são independentes da vontade dos indivíduos que participam deles.

Já o psicólogo russo Lev Vigotski (1896-1934), citado por Bibiano (2012), tornou público as pesquisas que apontaram a produção de cultura dependente de processos interpessoais, isso significa que não é apenas ao desenvolvimento de um indivíduo, mas das relações dentro do grupo. Essas questões mostraram quão importante é a mediação e a responsabilidade do professor na ampliação do repertório cultural das crianças. Vigotski afirma que a escola tem um importante papel de desenvolver a autonomia da turma, ainda considerava uma intervenção positiva às novas brincadeiras e de instrumentos para enriquecê-las. O autor era consciente de que as crianças se comunicam através do brincar. Para Vigotski, o jogo pode gerar a Zona de Desenvolvimento Proximal, uma vez que a criança atua no brincar em um espaço psíquico superior ao seu próprio desenvolvendo e buscando superar limites, na relação com demais sujeitos.

Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo, indica que não apenas estamos inseridos no mundo, mas que somos ele. Para exercermos um protagonismo lúdico ativo, são necessários conhecimentos, prática e reflexão. Assim, o jogo, a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres são exemplos de atividade lúdica e estão longe de se restringirem apenas a atividades infantis.

1.3 CULTURA LÚDICA

Em consideração aos estudos de Aristóteles, algumas pesquisas afirmam que nossa cultura parece ter designado como “brincar” uma atividade que se opõe a “trabalhar”. Refletindo sobre tal situação, é possível concluir que o jogo é base de um sistema de significação que nos leva a notar que o brincar, com relação à imagem que temos dessa atividade, pressupõe uma interpretação específica da relação de uma criança com o mundo.

Se dedicando a pesquisar os brinquedos e a relação das crianças com eles em diferentes contextos, o sociólogo francês Gilles Brougère (1998), defende a ideia de que mesmo fazendo parte da essência do ser humano, a brincadeira precisa de um contexto social para ocorrer. Baseado nessa concepção o autor ainda define como objeto, algo simbólico e que, só tem caráter funcional quando as crianças o utilizam em brincadeiras. Como destaque, Brougère (1998) ainda considera a intervenção do educador, como sendo importante e que deve ocorrer para socializar as diferentes maneiras de brincar da turma, com conversas e registros.

As relações estabelecidas pelas crianças desde o seu nascimento é o impulsivo para a mesma ir se formando. Pensando nisso o autor Gilles Brougère (2000, p. 54) afirma que *“a criança está inserida, desde o seu nascimento, num contexto social e seus comportamentos estão impregnados por essa imersão inevitável”*. O brincar se torna um construtor da identidade da criança, demonstrado, muitas vezes, através apenas do olhar. A atividade lúdica na qual a criança participa nos fornece informações sobre a forma pela qual a mesma interage com seus colegas e todo o desenvolvimento de seus esquemas cognitivos.

À medida que a criança vai crescendo torna-se capaz de atribuir novas significações aos objetos explorados no dia a dia. Os jogos são parte de todas as fases da vida e estão na base do desenvolvimento da civilização, a ponto de definir a organização cultural da sociedade. Mesmo sendo tão significativa, a brincadeira precisa de um contexto social para ocorrer, sabemos que o brincar difere conforme a sociedade em que a criança está inserida.

Ainda encontramos sociedades que ainda consideram o brincar como uma oposição ao trabalho, fazendo disso algo fútil e irrelevante. Brougère (1998) critica atos que levam em consideração o brinquedo como uma futilidade, afirmando que este é um objeto de grande importância e profunda riqueza. O autor afirma que a

intenção do jogo não deve ser a de entrar na cultura de uma forma geral, mas aprender essa cultura particular que é a do jogo, assim sendo, o brincar e o jogar são uns dos reveladores da nossa cultura incorporando conhecimentos sobre a criança.

Falamos aqui sobre a relação que o lúdico tem com a educação, mas não podemos deixar de citar sua inserção no currículo escolar dos anos iniciais do ensino fundamental. No capítulo seguinte serão apresentadas as Leis e Diretrizes acerca do lúdico como parte integradora do ensino.

CAPÍTULO II - A INSERÇÃO DO LÚDICO NO CURRÍCULO ESCOLAR DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

2.1 INTRODUÇÃO

Quando um adulto investe na brincadeira da criança isso proporciona a noção de que quando elas crescerem vão ter condições de realizar as tarefas que a vida adulta obriga. Esse mundo lúdico é tão real para a criança quanto o mundo profissional é para o adulto. Respeitar uma pessoa em desenvolvimento é valorizar o que ela faz, o que ela compreende e a sua ludicidade. Proporcionar tal desenvolvimento é proporcionar um espaço tempo de construção no prazer e na espontaneidade (FERREIRA, 2006).

Por que considerar o lúdico como espaço para pensar e aprender? Porque o jogo “*potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico*” (KISHIMOTO, 1997).

Neste capítulo será feita uma exposição das Leis e Diretrizes que consideram o lúdico como parte integradora do ensino nas séries de Ensino Fundamental.

2.2 O DIREITO DE BRINCAR

Reconhecido em declarações, convenções e leis, o brincar é um direito da criança, sendo uma questão legal e aceita por todos. Adotada pela Assembleia das Nações Unidas, pela Constituição Brasileira de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA de 1990, a Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989 nos mostra claramente que todas as conquistas importantes colocam o brincar como prioridade, sendo um direito importante da criança e, principalmente, um dever do Estado, da família e da sociedade.

Em diversas situações dificilmente alguém questiona esse direito, mas sabemos que existem momentos em que ele não está sendo cumprido. Muitas crianças brincam pouco e outras nem mesmo brincam, e os motivos para este “não brincar” são diversos: Algumas crianças perdem o direito de brincar já nos primeiros anos de sua infância, decorrente de uma deficiência física ou mental, que as

obrigam a estarem hospitalizadas. Existem casos onde a criança está inserida em uma realidade onde o trabalho assume o lugar do brincar. Muitas dessas crianças usam sua imaginação e fazem de qualquer lugar uma brincadeira, mesmo que não tenham nenhum brinquedo.

Até mesmo as crianças de classes média e alta, também, são inibidas de seu direito de brincar, sendo obrigadas a cumprir diversas atividades impostas pelos pais como (inglês, natação, música, judô etc). *“Como se estas atividades impostas pelos pais fosse o melhor para elas, levando-as, em alguns casos, ao estresse infantil, causado pelo cansaço físico e pela ansiedade”* (DIDONET, 1994, p. 4).

Outro fator seria a falta de espaços físicos e o aumento da violência, ocasionados pelo avanço da civilização, e que tem dificultado o ato de brincar. A sociedade deveria ter um planejamento urbano onde pudessem ser inseridas praças e jardins, casas com espaço físico para quintais, mas ao contrário, foi planejado mais apartamentos. Os pais que antes tomavam conta dos filhos, agora se veem obrigados a abraçar o mercado de trabalho, as crianças perderam o espaço e o apoio para sua ludicidade.

O importante é considerar o brincar como um ato de grande importância, podendo oportunizar para as crianças a escolha entre os diversos tipos de brinquedos oferecidos pela sociedade. A autora Santa Marli Santos afirma que *“tanto as brincadeiras industrializadas e artesanais são, todas, imprescindíveis na vivência infantil”* (SANTOS, 1995, p. 5).

“A função dos jogos e dos brinquedos não se limita ao mundo das emoções e da sensibilidade, ela aparece ativa também no domínio da inteligência e cooperam, em linhas decisivas, para a evolução do pensamento e de todas as funções mentais superiores. Assume também uma função social; e esse fato faz com que as atividades lúdicas extravasem sua importância para além do indivíduo” (RODRIGUES, 1976).

O brincar é uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, sendo uma importante peça para a sua formação pessoal. Este ato transcende o simples controle de habilidades, vai além disto, sua importância é notável já que, através dessas atividades, a criança constrói seu próprio mundo.

2.3 O LÚDICO NO CURRÍCULO ESCOLAR DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Afirmados pela Constituição Federal de 1988 e ratificados pela Lei de Diretrizes e Bases, Lei Nº 9.394/1996, as escolas passaram a aderir à ampliação do ensino fundamental de nove anos, que se baseia em garantir o direito à educação com qualidade e a formação básica do cidadão.

No sistema de ensino brasileiro, ainda no que se refere ao processo de normalização do ensino fundamental, é interessante destacar a Lei Nº 11.114/2005, que altera a Lei de Diretrizes e Bases e torna obrigatória a matrícula das crianças de seis anos de idade no ensino fundamental; assim como a Lei Nº 11.274/2006, que altera a Lei de Diretrizes e Bases, ampliando o ensino fundamental para nove anos de duração, com a matrícula de crianças de seis anos de idade, sendo estabelecido até o ano de 2010.

Essas alterações ocorreram com a justificativa de que essa intenção oferece uma ampliação de oportunidades de aprendizagem no período da escolarização obrigatória e, além disso, assegura que ao se ingressar mais cedo no sistema de ensino, as crianças prossigam nos seus estudos, alcançando maiores níveis de escolaridade.

Na Resolução CNE/CEB Nº 7/2010, que fixa Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de nove anos, podemos notar que o principal objetivo desta etapa de ensino é a aquisição da leitura, da escrita, do cálculo e a compreensão da sociedade, da natureza e da tecnologia. Essa lei que antecipa a idade de ingresso da criança no ensino fundamental, como ocorre com as crianças de seis anos de idade que agora não fazem mais parte da educação infantil.

Com este remanejamento algumas questões referentes ao espaço educativo, material didático, conteúdo e profissional competente para inserir de forma prazerosa tal criança no ensino fundamental foram apresentadas e respondidas pelo Ministério da Educação que publicou o documento “Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade”. Baseado neste documento faremos uma discussão sobre as articulações das áreas do currículo e, principalmente, como o brincar insere-se nas questões curriculares.

De forma geral, as instituições escolares devem oferecer ao aluno um espaço que garanta a exploração da sua imaginação, da sua criação, de aprendizagem, de

brincadeiras, de interação e de produção da cultura. Com isso, concluímos que não podemos dispensar a brincadeira porque ela é essencial para entendermos como a criança interpreta o mundo e nos possibilita a conhecê-la melhor.

Associamos brincadeira à infância, mas pouco a valorizamos na educação formal das crianças. São muitas as teorias que confirmam a importância da brincadeira para a aprendizagem e o desenvolvimento, mas por estarem associados a uma oposição ao trabalho o brincar é visto como “tempo perdido” em alguns espaços educativos. Essa ideia acaba por diminuir o tempo e o espaço que as crianças possuem de brincar e com isso aprender, principalmente no ensino fundamental, onde a maior alegação é de que não se tem tempo para jogos e brincadeiras no currículo escolar.

Com o intuito de aprimorar a aprendizagem, a frequência e a participação dos alunos; é inserido no ensino fundamental o brincar como apoio pedagógico. As principais contribuições do brincar no processo de aprendizagem está relacionado com a afeição e cognição, podendo ampliar habilidades adquiridas pelas crianças. O brincar permite aos alunos uma possibilidade de ambiente divertido, prazeroso, aumentando a atenção e o interesse favorecendo uma aprendizagem significativa. Por fim, temos na ação lúdica a ausência da pressão e do medo sobre os “erros” existentes em diversos ambientes do cotidiano da criança.

A abordagem interdisciplinar prevista nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental e instituída pela Resolução CNE/CBE Nº 7/2010, aderida principalmente na escola por meios de projetos, assume articulações para o Ensino Fundamental, especialmente nos anos iniciais. Articula-se as Ciências Sociais e Naturais, as noções lógico-matemáticas e as linguagens, sendo o conhecimento de mundo da criança conciliado com os conhecimentos científicos em que ela deve ser iniciada. Isto tudo previsto sem que haja desrespeito com o tempo de brincar.

O Ministério da Educação – MEC elaborou o programa “Currículo em Movimento” que tem por objetivo melhorar a qualidade da educação básica, com foco no desenvolvimento do currículo da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e Ensino Médio. Os objetivos definidos são:

1. Identificar e analisar as propostas pedagógicas e a organização curricular da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio, elaboradas e implementadas pelos sistemas de ensino estaduais e municipais;
2. Elaborar documento de proposições para atualização das diretrizes curriculares nacionais da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio;
3. Elaborar documento orientador para a organização curricular e referências de conteúdos para assegurar a formação básica comum da Educação Básica no Brasil (Base Nacional Comum/Base Curricular Comum);
4. Promover o debate nacional sobre o currículo da Educação Básica, por meio de espaços para a socialização de estudos, experiências e práticas curriculares que possam promover o fortalecimento da identidade nacional, flexibilidade, autonomia e descentralização- LDB, DCNGEB e DCNEF.

Nessa mesma perspectiva, destaco o documento “As orientações curriculares do ensino fundamental séries e anos iniciais”, publicado pela Secretaria de Educação do Distrito Federal (SEDF, 2008), que serve de base norteadora para compreender os conteúdos e objetivos a serem desenvolvidos no 1º ano do ensino fundamental para a criança de seis anos. Este documento especifica cada componente curricular de forma individual, fazendo com que os professores compreendam melhor sobre qual conteúdo trabalhar com os alunos. Com base nesse documento, apresento brevemente, alguns aspectos específicos para o 1º anos do ensino fundamental no Distrito Federal, foco desta pesquisa.

Em matemática é sugerido o ensino sobre os registros pictóricos orais e escritos, representação dos algarismos e quantidades correspondentes menores que 10, relato oral e escrito dos jogos e brincadeiras, subtração e adição em situações cotidianas, sistema monetário brasileiro e reconhecimento de instrumentos mais usuais de medidas. Tais conteúdos são trabalhados com o objetivo de ensinar o aluno a classificar, ordenar, seriar, comparar e quantificar de maneira significativa, preferencialmente iniciando com objetos concretos e de forma espontânea, em

seguida utilizando a linguagem matemática em operações mais abstratas (FERREIRA, 2012, p. 48).

Em Língua Portuguesa temos o ensino da fala e da escrita de textos, a produção de texto oral, a apresentação de argumentos, relatos de experiências vividas, associação dos temas dos textos com o conhecimento prévio ou de mundo do aluno e predição de informações escritas no texto pela análise de recursos não verbais. Parlendas, provérbios, música popular, hipótese do sistema de escrita alfabética, nomes de personagens, reprodução de narrativa por ilustração e cópia alfabética de pequenos textos são atividades propostas, buscando fazer com que o aluno perceba a diferenciação dos gêneros textuais e suas funções, o desenvolvimento da leitura e da escrita espontânea e a reflexão sobre o funcionamento da escrita alfabética (FERREIRA, 2012, p. 47).

Nas artes propõem-se trabalhar o desenho espontâneo, a exploração do corpo, os brinquedos cantados, as canções folclóricas e a cultura afro-brasileira e indígena, com intuito de fomentar o respeito e a apreciação das obras de arte e da cultura. Na geografia, traz-se a observação de paisagens próximas à residência, o espaço de casa, o comércio local e órgãos públicos, com o objetivo de compreender os efeitos da ação do homem no meio e agir positivamente quanto a isso. Nas ciências, aborda-se a Terra, os hábitos alimentares e o cuidado com o corpo, a fim de que o aluno construa hipóteses e conhecimentos sobre os fenômenos da natureza e sinta-se parte dela (FERREIRA, 2012, p. 47).

Na área de história temos as regras de convivência familiar, as diferenças étnico-raciais e sócio-culturais, cujo trabalho visa, principalmente, o desenvolvimento da reflexão crítica sobre os grupos humanos, a compreensão de sua história e organização social; trabalha-se na perspectiva de que o aluno desenvolva habilidades para diferenciar as particularidades dos grupos sociais nos quais está inserido (família, escola, religião, comunidade). Na educação física deve-se trabalhar a coordenação motora, o trabalho em grupo, as regras de convívio social e escolar, os jogos de imitação, a variação rítmica, os brinquedos cantados e os jogos cooperativos, com intencionalidade de desenvolver as habilidades motoras e a socialização (FERREIRA, 2012, p. 47).

As crianças do 1º ano do ensino fundamental precisam de um ambiente propício para o desenvolvimento da escrita e da leitura para serem alfabetizadas adequadamente. Viabilizando os conhecimentos descritos no documento, é

recomendado que o processo de construção dos conhecimentos seja organizado de forma lúdica. Antes da reformulação do ensino era comum a utilização de palavras cruzadas, trava-línguas, poemas, cantiga de roda, adedonha, forca e outros.

A realidade é que o brincar passa a ter menos importância ao avançar das séries, assim como os registros, os desenhos, a pintura, a dança e o teatro. Essas atividades fazem parte, principalmente, da educação infantil, o que pode ser um grande aliado na produção e na expressão da criança por meio das diferentes linguagens.

Como visto, este capítulo tratou do lúdico e sua inserção no currículo escolar dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para que funcione é preciso inserir atividades lúdicas em sala de aula como forma de contribuição pedagógica, um apoio ao professor e alunos no momento de ensino/aprendizagem. Assim veremos no próximo capítulo o lúdico e suas contribuições pedagógicas, como algumas atividades lúdicas podem ser aplicadas em sala de aula.

CAPÍTULO III - O LÚDICO E SUAS CONTRIBUIÇÕES PEDAGÓGICAS

3.1 INTRODUÇÃO

Pensamos em ludicidade como ciência quando, antes de mais nada, adotamos algumas estratégias para a intervenção pedagógica. Isso nos possibilita oferecer e oportunizar momentos lúdicos, prazerosos e com muita contribuição pedagógica.

Através do brincar, o aluno desenvolve condições para construir sua identidade, sua socialização com o grupo, além de se conhecer e se reconhecer como ser pertencente de uma sociedade ativa e exigente.

Neste capítulo será abordado o lúdico como uma intervenção pedagógica. O principal objetivo do capítulo é a apresentação de propostas e teorias que nos levam a refletir sobre a atividade lúdica como contribuição pedagógica.

3.2 O PROFESSOR E A ATIVIDADE LÚDICA

A sala de aula se torna um lugar de brincar quando o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com os desejos dos alunos. O educador é o mediador e com todas as responsabilidades encontradas em uma escola, é necessário que o mesmo encontre o equilíbrio entre o cumprimento de suas funções pedagógicas e de suas funções psicológicas – contribuindo para o desenvolvimento da subjetividade, formação do ser autônomo e criativo – principalmente, incentivando a busca da justiça social e da igualdade com respeito às diferenças. No entanto, esse equilíbrio tão visado no processo educativo quase nunca é atingido por completo, dado a sua própria complexidade. Juntamente com a ação lúdica, o professor se torna capaz de lidar com esta incompletude.

Quando sugerimos uma aula ludicamente inspirada, não significa que seja apenas o ato de ensinar conteúdos com a utilização de jogos, mas aquelas em que haja características presentes do brincar interferindo de maneira significativa no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno.

Quando utilizamos o termo ludicidade, estamos mobilizando a ideia de prazer no processo da aprendizagem.

O ponto crucial referente ao papel do professor é a renúncia da centralização e o reconhecimento da importância de que o aluno adote uma postura ativa nas situações de ensino, se tornando sujeito de sua aprendizagem, estimulando a espontaneidade e a criatividade. Elementos que consideramos essenciais para a constituição da energia lúdica na relação pedagógica.

Uma aula que se assemelha ao brincar é uma aula lúdica, como: atividades livres, criativa, imprevisível e não centrada na produtividade e no individualismo. A atividade lúdica se caracteriza por desafiar o aluno e o professor situando-os como sujeitos do processo pedagógico. Nesta aula estará envolvido o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Ocorre a abstração da realidade entre os envolvidos, mas apenas nos momentos de pensar, imaginar e inventar – o material necessário à atividade criativa é a própria realidade.

Brougère (1999) afirma que *“a ausência de consequências faz com que o jogo seja um espaço sem risco, onde se pode experimentar, inventar, tentar alguma coisa sem risco de ser repreendido pelo real”*. O fato de correr riscos e confrontar com o real que o implica, reside na motivação para a atividade lúdica, quanto a não pretender ter consequências, não implica em não possuir desejos.

“Identicamente ao jogo, a ênfase do trabalho pedagógico recai sobre o processo, como na abordagem construtivista do conhecimento, onde o que importa é aprender um esquema operatório, subjacente a um procedimento particular, e não o próprio procedimento” (FORTUNA, 2001, p. 117).

O brincar e o aprender ensinam ao professor - por meio da sua ação - observar, refletir e registrar; com essa coleta o educador planeja a sua aula. A atividade lúdica permite o desenvolvimento das significações da aprendizagem, ao intervir no aprender, o professor o instrumentaliza. Se baseando na provocação e no desafio, a intervenção do educador (mediador) não corrige ou determina as ações,

mas problematiza e apoia; para o autor Brougère (1999) “incita”. A contribuição do jogo para a escola, de forma lúdica, ultrapassa o ensino de conteúdos.

Golbert (1999), citado por Sabini (2004), afirma que nas situações de jogos, a mediação do educador deve contemplar três categorias:

- Mediação intencional: relativa aos processos cognitivos do aluno, às suas necessidades, às suas formas de aprender e à aquisição de hábitos sociais.
- Mediação relativa à imagem de si: por parte do aluno, ao seu sentimento de capacidade, ao domínio da impulsividade, à conduta compartilhada, ao respeito e à aceitação das diferenças individuais, ao hábito de traçar e perseguir metas, ao otimismo em relação a si próprio e à vida.
- Mediação relativa à afetividade: a regulação da motivação, da energia cognitiva e da criatividade.

Muniz (2010, p.107) diz que o educador deve e pode estar presente no desenvolvimento da atividade lúdica, promovendo observações, reflexões, validações de procedimentos. Para que haja um melhor aproveitamento da atividade lúdica na aprendizagem, o educador deve estar presente questionando e motivando seus alunos.

3.3 POTENCIAL EDUCATIVO DA ATIVIDADE LÚDICA

O professor encontra um meio de favorecer o desenvolvimento e de conhecer o interesse e as necessidades de seus alunos, quando se propõe a desenvolver atividades lúdicas em sala de aula. Essas atividades fornecem informações importantes para a avaliação do aluno e para o planejamento didático.

Para alguns autores, o professor deve pesquisar e planejar os jogos prezando pela qualidade, associando estes recursos aos objetivos de aprendizagem. Porém, não é suficiente que o professor sugira os jogos apenas como um instrumento para o ensino de conteúdos, isso pode fazer com que perca seu caráter lúdico. Segundo

Borba (2007) "(...) *para que uma atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita à fruição, a decisão, a escolha, a descoberta, as perguntas e as soluções por parte de crianças*".

Com a aplicação da Lei Nº 9.394/1996 as escolas passaram a aderir à ampliação do ensino fundamental de nove anos que se baseia em garantir o direito à educação com qualidade e a formação básica do cidadão. Nessa transação entre a educação infantil e o ensino fundamental, momento complicado para uma criança, deve-se considerar essencial o acolhimento do aluno com a inserção de atividades que favoreçam o contato físico, a valorização do ser como pertencente de um grupo e o convite às brincadeiras.

A infância é uma fase marcante, importante para todo o desenvolvimento humano. Educadores, pais e a sociedade em geral deveriam sempre se lembrar de garantir a todas as crianças uma infância feliz dando-lhes oportunidades de brincar, desenhar, pintar, modelar, cantar, escrever, ler, descobrir, sorrir e fazer amigos que favorecerão a sua autonomia, socialização, valores e conhecimento para o seu desenvolvimento, considerando a valorização da cultura infantil no processo de alfabetização.

De acordo com Nascimento (2007): "*A entrada da criança de seis anos no ensino fundamental se faz em um contexto favorável, pois nunca se falou tanto em infância como se fala hoje.*" Porém, Kramer (2007) alerta: "*Vivemos o paradoxo de possuir um conhecimento teórico complexo sobre infância e de ter muita dificuldade em lidar com populações infantis e juvenis*".

No Ensino Fundamental, quando queremos ensinar crianças de 6 (seis) anos, o importante a ressaltar é que devemos ter uma escuta sensível² onde damos prioridade aos seus interesses e produções e retiramos o foco do livro didático, do cronograma e da rotina escolar, como acontece em algumas escolas. Possibilidades estas que nos proporcionam a ver os alunos como seres completos e capazes de ser sujeitos de sua aprendizagem, autores do conhecimento e criadores da sua própria cultura. Com base nisso, podemos dizer que a cultura universal das crianças é o brincar.

² A escuta sensível se apoia na empatia. O pesquisador deve saber sentir o universo afetivo, imaginário e cognitivo do outro para poder compreender de dentro suas atitudes, comportamentos e sistema de idéias, de valores de símbolos e de mitos.. (René Barbier, 2002).

Para Muniz (2010, p. 126) durante o brincar, a criança encontra ocasiões de refletir sobre seus processos cognitivos estabelecendo suas estratégias e táticas: ele se encontra no estágio da “metacognição” ou do conhecimento “metacognitivo”, pois, no brincar, ela pode confrontar (o que numa situação didática nem sempre acontece), discutir e testar com os demais participantes seus procedimentos e seus resultados.

Nas atividades escolares, principalmente em tarefas de longa duração e exclusivamente intelectivas, dificilmente encontramos características de desejo e prazer presentes nas brincadeiras e nos jogos. Em escolas com uma concepção tradicionalista, os jogos aparecem apenas nas horas reservadas ao esporte e a vida social das crianças não é usada para a aprendizagem.

“(...) o jogo é um caso típico das condutas negligenciadas pela escola tradicional, dado o fato de permanecerem destruídas de significados funcionais. Para a pedagogia corrente, é apenas um descanso ou o desgaste de um excedente de energia. Mas esta visão simplista não explica nem a importância que as crianças atribuem aos seus jogos (...). A criança que joga desenvolve suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais etc”. (PIAGET, 1975, citado por SABINI, 2004).

Para a autora Sabini (2004) “os exercícios falsamente chamados de coletivos são, na realidade, apenas uma justaposição de trabalhos individuais executados no mesmo local”.

Vigotski (1989), citado por Sabini (2004), afirmava que com a brincadeira a criança se projeta nas atividades de sua cultura e ensaia seus futuros papéis e valores. Elas adquirem a motivação, as habilidades e as atitudes necessárias para sua participação social, que são atingidas com a interação dos colegas da mesma idade. Assim sendo, criamos condições para as crianças avançarem no seu desenvolvimento cognitivo com as brincadeiras usadas nas situações escolares.

“O processo de educação escolar é qualitativamente diferente do processo de educação no sentido mais amplo. Na escola a criança está diante de uma tarefa particular; entender as bases dos estudos científicos, ou seja, o sistema de concepção científico” (VIGOTSKI, 1989, citado por SABINI, 2004).

Cardim (2001), citado por Sabini (2004), comenta que, com a utilização dos jogos como estratégia de ensino, o professor auxilia o aluno a ter uma atuação o mais consciente e intencional possível, a fim de que ele possa ter um resultado favorável. É importante, também, criar oportunidades para que o aluno avalie e repense o raciocínio que levou ao erro. Para que o educador possa usar jogos em sala de aula, requer uma organização prévia e avaliações constantes. Segundo a autora, o educador deve ter claros:

1. A finalidade da utilização do jogo;
2. O público ao qual o jogo se destina e o número possível de participantes;
3. A organização prévia dos materiais;
4. A organização prévia de adaptações, caso o jogo precise ser simplificado ou enriquecido para alcançar o objetivo;
5. O tempo necessário para o desenvolvimento do jogo;
6. A organização espacial, a fim de evitar confusões, planejando o local ideal para a prática do jogo;
7. O planejamento prévio, mas com flexibilidade, das estratégias que o professor irá utilizar no decorrer do jogo;
8. A seleção prévia das noções e dos conceitos a serem desenvolvidos no decorrer do jogo;
9. A avaliação dos resultados obtidos, visando a um melhor desenvolvimento do jogo em aplicações futuras;
10. A continuidade, garantindo, dentro da rotina diária da escola, a permanência do projeto com jogos.

Mesmo com essas recomendações para a utilização das brincadeiras em sala de aula, jogos e atividades lúdicas para favorecer na aprendizagem, o uso didático

dessas estratégias ainda não se disseminou entre os professores e ainda continua limitado a situações de recreação.

Kishimoto (1996) mostra a importância do uso de três tipos de jogos em situações pedagógicas: brincadeiras tradicionais, brincadeiras de faz-de-conta e jogos de construção.

As brincadeiras infantis tradicionais, ligadas ao folclore, refletem a mentalidade popular e expressam-se, sobretudo pela oralidade. O professor pode explorar essas situações, mostrando o contexto histórico, o tipo de relação estabelecida, as regras etc.

Brincadeiras de faz-de-conta, também são conhecidas como simbólicas, consistindo na representação de papéis e permitem à criança expressar sonhos e fantasias, além de ajudá-las a compreender os papéis do contexto social em que vive. O professor pode alterar os significados dos objetivos e das situações para criar novos significados, expandindo, assim, os conceitos da criança.

Os jogos de construção são de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades. Construindo, transformando, destruindo, a criança expressa seu imaginário e sua afetividade e se desenvolve intelectualmente.

Em resumo, as brincadeiras permitem que a criança desenvolva capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação, além de favorecer a socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

METODOLOGIA

CAPÍTULO IV - METODOLOGIA

4.1 INTRODUÇÃO

Neste capítulo são apresentados os referenciais teórico-metodológicos que orientaram o percurso da investigação. Partindo de uma intervenção ativa, serão usados instrumentos de coleta de dados – observação participante, aplicação de uma entrevista e análise de documentos – descritos e caracterizados no intuito de configurar a abordagem etnográfica que pressupõe a inserção e a compreensão do lúdico no contexto escolar.

4.2 A ABORDAGEM DE PESQUISA

A metodologia é caracterizada como sendo um estudo da organização e dos caminhos a serem percorridos para se realizar uma pesquisa. Pensando nesse conceito foi escolhida a pesquisa qualitativa que envolve um ambiente onde ocorre a coleta de dados e o pesquisador como um principal instrumento.

A abordagem qualitativa de pesquisa tem suas raízes no final do século XIX quando os cientistas sociais começaram a indagar se o método de investigação das ciências físicas e naturais, que por sua vez se fundamentava numa perspectiva positivista de conhecimento, deveria continuar servindo como modelo para estudo dos fenômenos humanos e sociais. [...] Ganham popularidade por que buscavam retratar os pontos de vistas de todos os participantes, mesmo dos que não detinham poder nem privilégio, o que casava muito bem com as ideias democráticas que aparecem na década de 1960.

(ANDRÉ, 1995, p.16 e 21)

Dentre as contribuições da pesquisa qualitativa nas investigações sobre educação no Brasil, André e Gatti (2011) apontam quatro aspectos:

- i) A incorporação entre os pesquisadores em educação de posturas investigativas flexíveis, que permitam desvendar os aspectos ocultados pela pesquisa quantitativa;
- ii) O entendimento de que, para compreender as questões do campo da educação, é preciso recorrer a enfoques multi/inter/transdisciplinares e a perspectivas multidimensionais;
- iii) A compreensão de que o foco das pesquisas deve retratar o ponto de vista dos atores em educação, ou seja, dos envolvidos nos processos educacionais;
- iv) A consciência de que a subjetividade intervém no processo de pesquisa e que é preciso tomar medidas para controlá-la.

Nesta perspectiva, a opção metodológica foi pelo diálogo³ com o professor da rede pública de ensino do Distrito Federal. Assim, além de uma abordagem inicial partindo de uma observação da turma, é utilizado como recurso uma entrevista que teve como base um roteiro previamente elaborado e discutido com o professor orientador. A observação inicial foi importante para nortear o objeto foco da pesquisa resultando na elaboração da entrevista.

4.3 O AMBIENTE DA INVESTIGAÇÃO

A escola da rede pública do Distrito Federal está localizada em uma região periférica e foi inaugurada em 2009. Atualmente, atende cerca de 680 crianças distribuídas entre a pré-escola e os anos iniciais do Ensino Fundamental. Segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP) da instituição, dentro dos preceitos da gestão

³ Este diálogo se construiu desde 2012, ao longo da realização de Projeto 4 por meio do Projeto de Reeducação Matemática, com presença regular em sala de aula e constante trocas com professores da escola.

democrática, a equipe gestora foi eleita. No entanto, com a saída das funcionárias que exerciam os cargos de direção e supervisão pedagógica, substituições se fizeram necessárias. Em 2013, iniciou-se uma nova gestão eleita pela comunidade escolar.

Tendo em vista que a escola atua no âmbito da educação infantil e séries iniciais do ensino fundamental, e que adota o BIA (Bloco Inicial de Alfabetização), durante o qual não existe reprovação, as turmas são bastante homogêneas nesse aspecto.

No Projeto Político Pedagógico – PPP da instituição a educação é defendida como sendo a base para a cidadania, na qual a construção de conhecimentos por parte dos alunos deve subsidiar sua formação como sujeitos críticos. Isso possibilita que os alunos possam ser capazes de reconhecer limitações e possibilidades em seu meio e operar as mudanças necessárias. Para que tais objetivos sejam alcançados, a interdisciplinaridade é apresentada como uma das principais ferramentas.

A turma pesquisada é do 1º ano do Ensino Fundamental, composta por 22 alunos e uma professora regente com mais de 5 anos de experiência em magistério. No geral, os alunos possuem maior facilidade na disciplina de matemática e maior dificuldade na disciplina de português. Estou acompanhando essa turma desde o 1º/2013, notei o desenvolvimento dos alunos do começo do ano até o final.

4.4 CARACTERÍSTICAS DO PROJETO

No segundo semestre de 2012, foi iniciado o Projeto 4, Fase 1, onde o foco foi um projeto de pesquisa-formação direcionado à reeducação matemática dos docentes que atuam na Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental. O principal objetivo foi “*estudar as possibilidades de mudar o quadro da situação de dificuldade na aprendizagem da matemática [...] a partir de mudanças no processo de intervenção pedagógica*” (MUNIZ, 2004).

O projeto de Reeducação Matemática configura um espaço de formação inicial e continuada, neste sentido promove a interação entre alunos do curso de Pedagogia da Universidade de Brasília, o professor orientador, os professores regentes da escola e os alunos da instituição. A matemática não foi a única

disciplina contemplada neste projeto, mas sim, todas as demandas que surgiram ao longo do processo. As características do projeto de pesquisa-formação são:

- Após a apresentação do projeto para a instituição, os graduandos são apresentados e “adotados” por um professor regente. Com o sentido de compartilhar com eles algumas experiências e situações cotidianas de uma sala de aula.
- As situações provenientes passam por um processo de investigação e reflexão nos encontros semanais marcados com o professor orientador.
- Partindo deste pressuposto, os graduandos são levados a elaborar meios e possibilidades nas quais atendam as demandas apresentadas.
- Essa atividade é o ponto primordial para a construção e o aprimoramento do conhecimento levados à prática.

4.5 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a realização desta pesquisa utilizou-se uma abordagem de investigação, tradicionalmente conhecida pela utilização da observação participante, da aplicação da entrevista e da análise de documentos como instrumento de coleta de dados. A observação participante é uma possibilidade de conhecer o outro com uma determinada profundidade e permite a reformulação de hipóteses conforme o cotidiano observado.

Estes dados foram coletados partindo de uma participação e análise de uma atividade lúdica dentro da sala de aula da instituição pública e da aplicação de uma entrevista (APÊNDICE C), composto por questões (APÊNDICE B) previamente discutidas e elaboradas que subsidiaram a caracterização do sujeito participante entre outros. A opção por realizar uma entrevista se deu pelo fato de que por meio desta, o entrevistado sente uma liberdade de resposta e o entrevistador uma

liberdade de análise. Não se limitando a isto, a entrevista é uma oportunidade para o entrevistado de explicar porque age ou é de tal maneira.

A análise de documentos foi utilizada para contextualizar o elemento estudado, de complementar as informações obtidas na entrevista e nas observações realizadas e de provar a veracidade das informações.

4.6 PROCEDIMENTOS PARA ANÁLISE DOS DADOS

Alguns autores afirmam que a garantia de uma fidedignidade dos dados apresentados são resultados de um tempo no campo de pesquisa, a descrição densa e a análise indutiva. Sendo assim, é importante o pesquisador ter um determinado tempo de atuação no campo de pesquisa. Partindo de uma visão geral, os trabalhos já são realizados por cerca de um ano e meio.

Para a realização da análise das informações obtidas pelos instrumentos de coleta de dados utilizados, foram feitas observações participativas, aplicação de uma entrevista para o professor regente (APÊNDICE C), descrição dos documentos coletados na escola como fotos e atividades desenvolvidas pelos alunos, além da aplicação de uma atividade lúdica. As conclusões finais são obtidas partindo da contextualização do que foi realizado na prática e do que foi visto nos estudos teóricos.

CAPÍTULO V. ANÁLISE DOS RESULTADOS

5.1 RESULTADOS DA APLICAÇÃO DA ATIVIDADE LÚDICA

Para a aplicação da atividade lúdica, sugeri à professora regente que aplicasse um jogo que contemplasse as maiores dificuldades da turma. Ela me afirmou que, no geral, os alunos possuem mais facilidade em Matemática. Os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental sabem fazer a contagem até 10, além da soma e da subtração. A maior dificuldade da turma é com a disciplina de Português.

A professora regente elaborou um jogo se baseando nos “Eixos do Plano Nacional de Alfabetização na Idade Certa” (PNAIC) que é um compromisso formal assumido pelo governo federal do DF, dos estados e municípios que assegura que os alunos de até 8 anos de idade já estejam alfabetizadas ao final do 3º ano do ensino fundamental. Segundo o Ministério de Educação (MEC)

“aos oito anos de idade, as crianças precisam ter a compreensão do funcionamento do sistema de escrita; o domínio das correspondências grafofônicas, mesmo que dominem poucas convenções ortográficas irregulares e poucas regularidades que exijam conhecimentos morfológicos mais complexos; a fluência de leitura e o domínio de estratégias de compreensão e de produção de textos escritos”

(BRASIL, 2012).

No Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (2013), quatro princípios centrais serão considerados ao longo do desenvolvimento do trabalho pedagógico:

1. O Sistema de Escrita Alfabética é complexo e exige um ensino sistemático e problematizador;
2. O desenvolvimento das capacidades de leitura e de produção de textos ocorre durante todo o processo de escolarização, mas deve ser iniciado logo no início da Educação Básica, garantindo acesso precoce a gêneros discursivos de circulação social e a situações de interação em que as crianças se reconheçam como protagonistas de suas próprias histórias;

3. Conhecimentos oriundos das diferentes áreas podem e devem ser apropriados pelas crianças, de modo que elas possam ouvir, falar, ler, escrever sobre temas diversos e agir na sociedade;
4. A ludicidade e o cuidado com as crianças são condições básicas nos processos de ensino e de aprendizagem.

A professora regente criou uma brincadeira cantada de alfabetização envolvendo: sílabas, alfabetização, palavras, construção textual etc. O jogo “Corre Cutia” é interdisciplinar e envolve a construção de tabelas e gráficos dos resultados finais. A brincadeira cantada “Corre Cutia” (ANEXO) foi um resgate cultural das cantigas de roda onde os alunos, primeiramente, trabalharam a coordenação motora, agilidade e regras. Em seguida, como uma sequência didática, a professora fez uma atividade interdisciplinar envolvendo as disciplinas de português e matemática. Observei que com essas atividades, os alunos avançaram muito na apropriação da escrita, leitura, formação de frases e textos. Nessa brincadeira, de forma geral, notei o desenvolvimento dos alunos com a oralidade, produção de texto e análise linguística.

1º Momento: As crianças brincam com a canção “Corre Cutia” (ANEXO), momento da coordenação motora, agilidade e regras. Todas participaram de forma ativa.

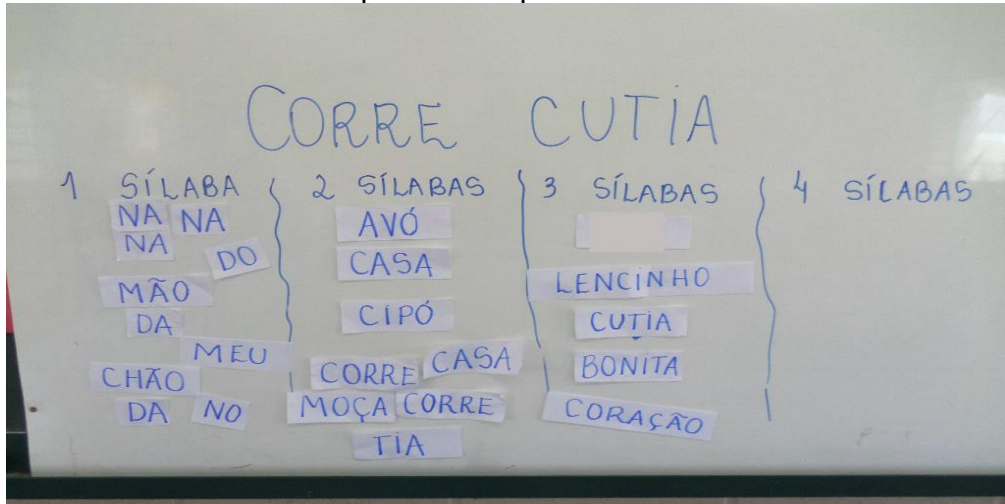
FOTO 1 – Crianças brincam de “Corre Cutia” (ANEXO) no pátio da escola.



Arquivo Pessoal.

2º Momento: Cada criança pegou uma palavra da música, foi até o quadro e colocou na sua respectiva coluna, de acordo com o número de sílabas. Quando algum aluno apresentava dúvidas, os seus colegas os ajudavam.

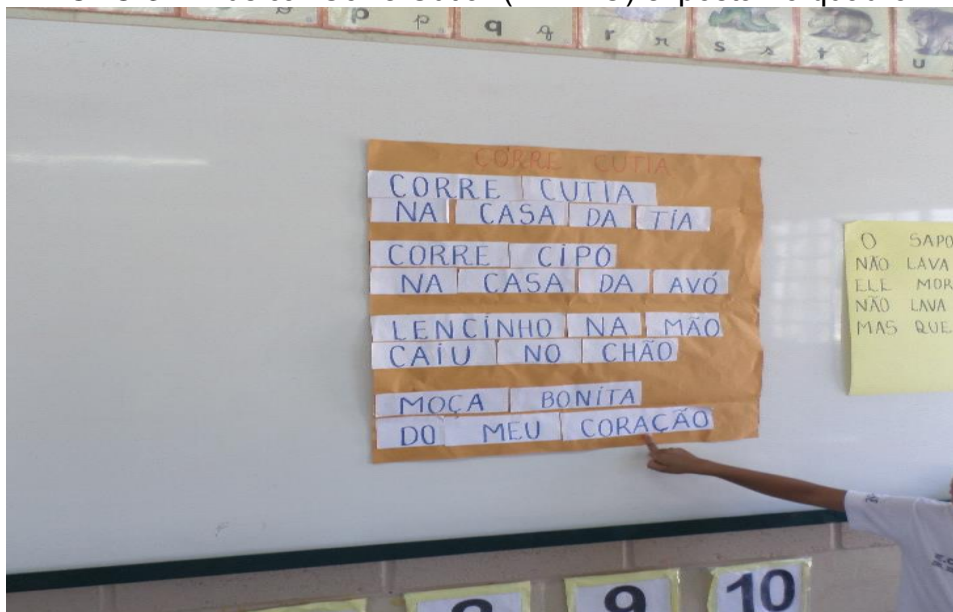
FOTO 2 – Palavras expostas no quadro de acordo com as sílabas.



Arquivo Pessoal.

3º Momento: Com a mediação da professora, os alunos montaram a música com as palavras que haviam trabalhado anteriormente.

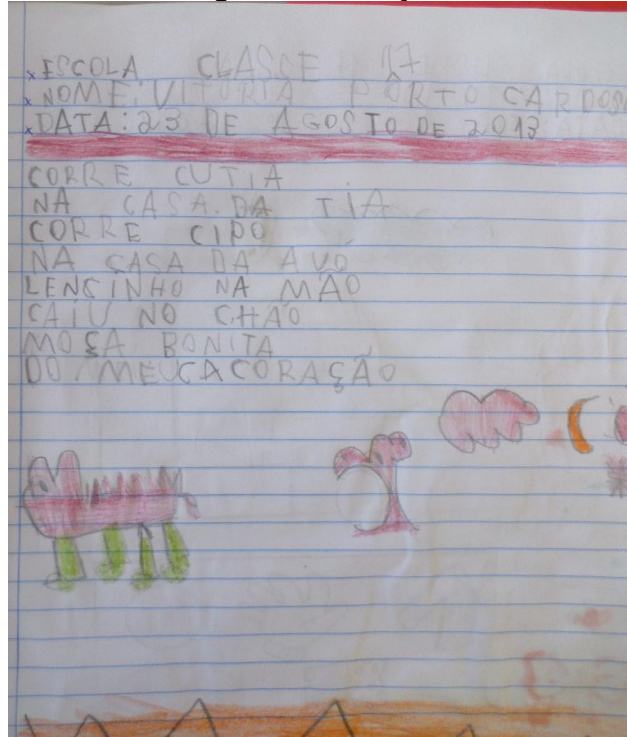
FOTO 3 – Música “Corre Cutia” (ANEXO) exposta no quadro.



Arquivo Pessoal.

4º Momento: Os alunos fizeram o registro da canção no caderno. O desenho ficou livre, os alunos queriam expressar o que entendeu da música no caderno.

FOTO 4 – Registro da canção no caderno.



Arquivo Pessoal.

5º Momento: Trabalho de consciência fonológica, os alunos foram ao quadro para pintar, da mesma cor, as palavras que rimam. Uma atividade para a turma toda onde as crianças se ajudavam.

FOTO 5 – Trabalho de consciência fonológica.



Arquivo Pessoal.

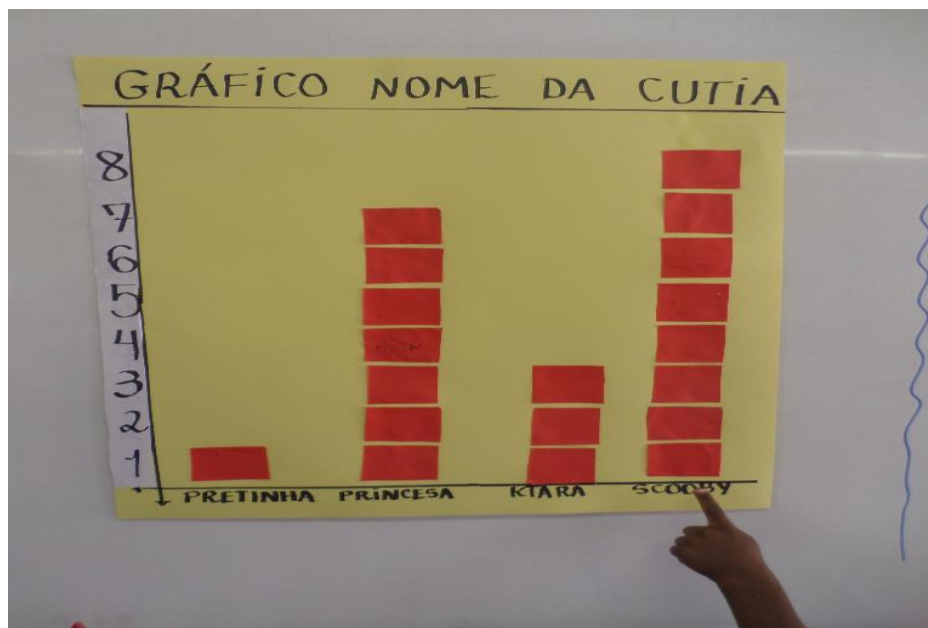
6º Momento: Para trabalhar com a tabela, os alunos sugeriram alguns nomes para a Cutia. Para trabalhar com o gráfico, as crianças incluíram a interpretação oral, quantidades e adição. A atividade foi dinâmica e a construção do conhecimento foi em conjunto.

FOTO 6 – Trabalho em sala de aula com tabela.

NOME PREFERIDO	QUANTOS	ALUNOS
PRETINHA	1	1
PRINCESA	☐Γ	7
KIARA	Π	3
SCOOBY	☐Π	8

Arquivo Pessoal.

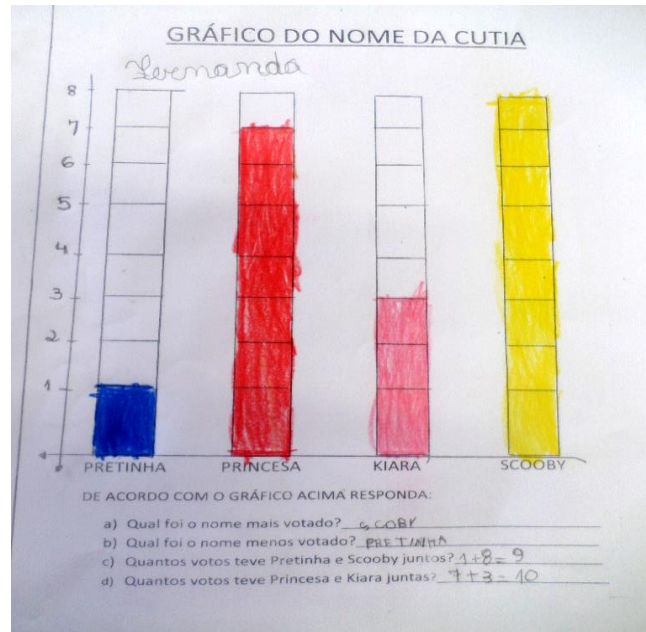
FOTO 7 – Trabalho em sala de aula com gráfico.



Arquivo Pessoal.

7º Momento: Partindo do que foi discutido anteriormente, os alunos mostraram entendimento da atividade quando registraram os resultados no caderno.

FOTO 8 – Registro dos resultados no caderno.



Arquivo Pessoal.

8º Momento: Os alunos ordenaram a frase “corre cutia na casa da tia” e fizeram a dobradura da casa da tia, o desenho foi livre. Nessa atividade notei o que as crianças entenderam sobre o que a música estava apresentando.

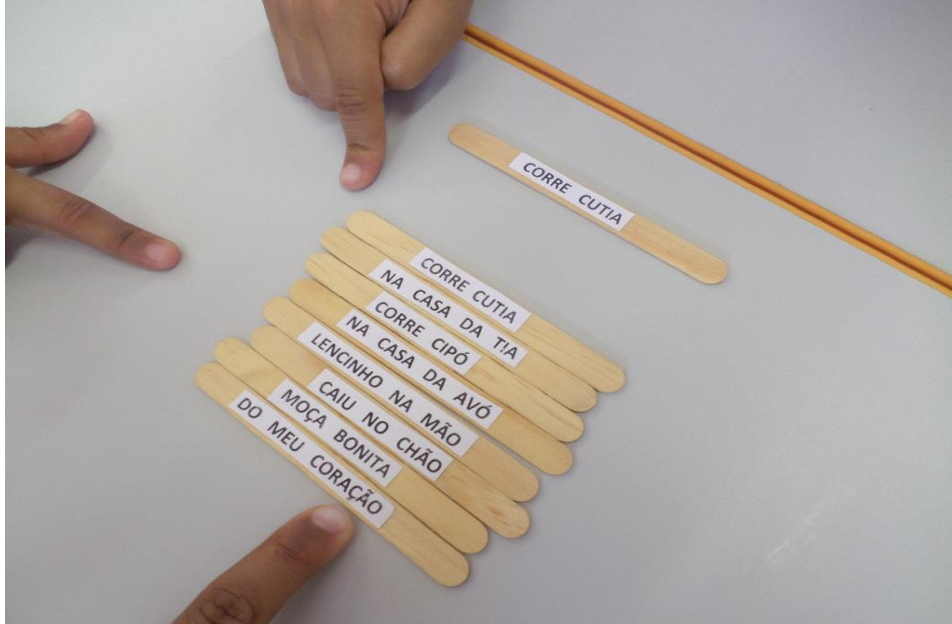
FOTO 9 – Ordenação de frase, dobradura de papel e desenho livre.



Arquivo Pessoal.

9º Momento: As crianças foram separadas em grupos de acordo com o nível da escrita. Esses são os alfabéticos, que já ordenaram o texto fatiado em palitos de picolé. A minha intervenção foi apenas na hora da explicação da atividade.

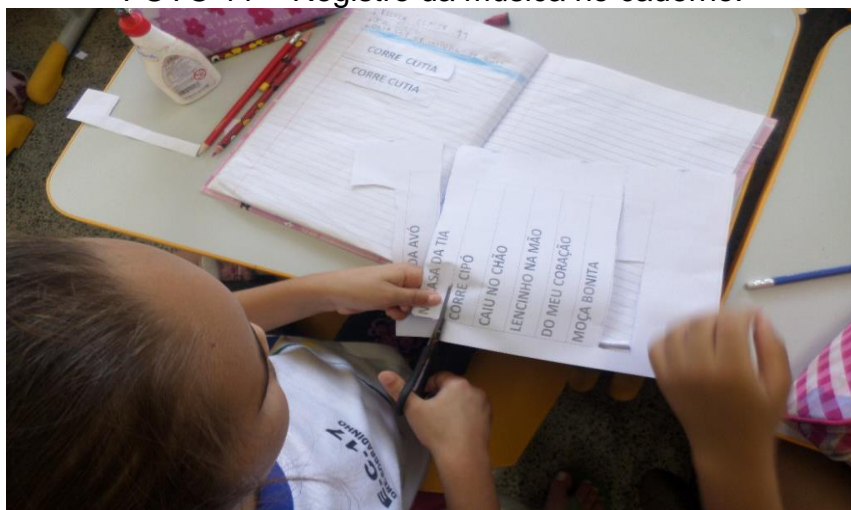
FOTO 10 – Grupo dos alfabéticos trabalhando com ordenação de texto.



Arquivo Pessoal.

10º Momento: Montando a música no caderno.

FOTO 11 – Registro da música no caderno.



Arquivo Pessoal.

11º Momento: Para o grupo dos silábicos, as crianças tiveram que montar as palavras usando tampinhas de garrafas PET, com desenhos e sílabas.

FOTO 12 – Grupo dos silábicos fazendo a montagem silábica de palavras.



Arquivo Pessoal.

12º Momento: O grupo recebeu sílabas para montar na folha o nome das figuras. Fiz a explicação inicial sobre a atividade e os deixei construir o conhecimento juntos.

FOTO 13 – Montagem silábica de palavras.



Arquivo Pessoal.

13º Momento: Para o grupo dos pré-silábicos, a professora fez a mediação. Com a “preguicinha” ela trabalhou as palavras da música: letra inicial, letra final, palavras que começam com a mesma letra, quantidade de letras, maior palavra, menor palavra... Com as perguntas norteadoras da professora, as crianças foram construindo o conhecimento.

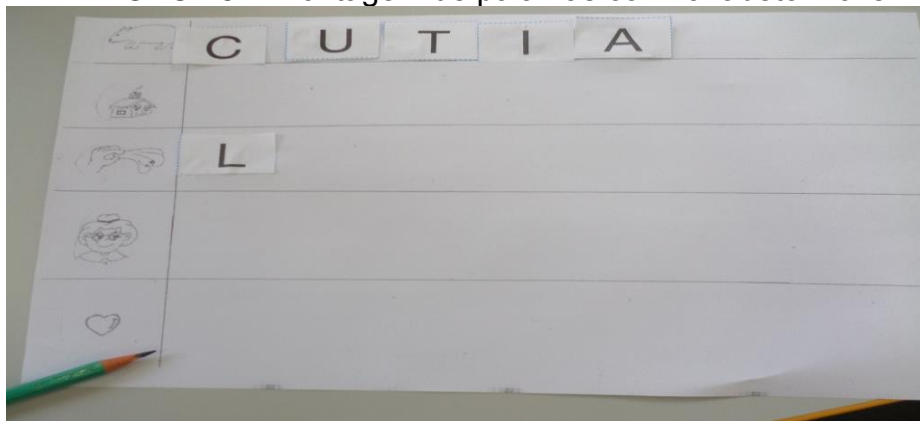
FOTO 14 – Grupo dos pré-silábicos.



Arquivo Pessoal.

14º Momento: Com o “alfabeto móvel”, as crianças montaram o nome das palavras trabalhadas na “preguicinha”. Algumas dúvidas apareceram, mas fiz uma explicação demonstrando alguns exemplos e os alunos entenderam perfeitamente.

FOTO 15 – Montagem de palavras com “alfabeto móvel”.



Arquivo Pessoal.

5.2 RESULTADOS DA ENTREVISTA

Aproveitando o horário de coordenação das professoras, apliquei a entrevista com a professora regente. As perguntas (APÊNDICE B) foram previamente elaboradas e discutidas com o professor orientador. Marquei um horário com a professora, fomos até uma sala de aula vazia e com ajuda do celular, fiz a gravação do áudio. Sentamos frente a frente, para que o contato visual fosse realizado, com o gravador ao centro da mesa. O diálogo durou cerca de 30 minutos e foi norteado pelo roteiro da entrevista (APÊNDICE C), mas não se restringiu a isto. Para manter o sigilo da identidade da professora regente, seu nome foi substituído por “Entrevistada”. Para fazer uma melhor associação das respostas, separei em três grupos: o lúdico na escola (Capítulo I), o currículo escolar (Capítulo II) e a utilização de recursos lúdicos (Capítulo III).

A entrevistada possui formação acadêmica com magistério, graduação em Letras/Português e especialização em Psicopedagogia. Leciona a 8 anos, e o mesmo tempo em escola de Educação Fundamental. Atualmente atua no 1º ano do Ensino Fundamental.

5.2.1 O LÚDICO NA ESCOLA

Como colocado no capítulo I deste trabalho, a atividade lúdica tem que ser divertida e o mais importante é saber que o brincar, por si só, é agradável. Com ela aprendemos, mesmo que seja, aprender a brincar. O brincar é a base da aprendizagem para todos, em especial, para a criança em pleno desenvolvimento. Utilizar o jogo no processo de formação é um modo de retomar o ser sujeito em sua totalidade, sendo um aliado na formação pessoal tanto quanto na profissional. O jogo abre possibilidades para que a imaginação, a espontaneidade e a criatividade possam permear a vivência, o diálogo e a leitura, fatores impostos ao longo do processo formativo.

Entrevistador: *“Como ocorre o planejamento das aulas?”*

Entrevistado: *“Na escola, uma vez por mês o horário é compactado. Os professores do mesmo segmento se reúnem para trabalharem o mesmo tema e organizarem as disciplinas”.*

Entrevistador: *“Quais atividades são priorizadas em sala de aula?”*

Entrevistado: *“De acordo com o currículo, tentamos organizar as atividades de acordo com o que é esperado. Tentamos fazer uma coisa interdisciplinar e priorizamos as atividades destinadas a cada etapa”.*

Entrevistador: *“Você avalia seus alunos utilizando a metodologia lúdica? De que maneira isso ocorre?”*

Entrevistado: *“Também. No caso do projeto do Corre Cutia deu para perceber que determinados alunos que estavam, por exemplo, no grupo dos pré-silábicos poderiam avançar para o grupo dos silábicos. O jogo foi uma forma de avaliação, pude ver que alguns alunos poderiam avançar”.*

Entrevistador: *“Quais dificuldades você enfrenta na sala de aula para trabalhar com o lúdico?”*

Entrevistado: *“O lúdico tem que ser bem direcionado, as regras tem que ser bem claras para que não se torne uma bagunça. A indisciplina atrapalha muito, então eu acredito que o professor tem que direcionar as atividades lúdicas e explicar bem as regras para não ter bagunça”.*

Assim como estudamos na teoria, é possível notar na prática que a professora tem uma ideia base de que as atividades lúdicas devem ser direcionadas e que podemos utilizá-la como avaliação em sala de aula. Acredito que as professoras regentes poderiam usar o que foi coletado com a experiência desse recurso, que são os jogos ou brincadeiras lúdicas, para planejarem suas próximas aulas. As atividades priorizadas em sala de aula são de acordo com o que é sugerido pelo currículo, tudo gira entorno disso. Em sala de aula, não devemos nos restringir apenas ao que está sugerido no currículo, temos que conhecer a turma e planejar aulas que os ajudem na aprendizagem.

5.2.2 O CURRÍCULO ESCOLAR

No capítulo II vimos que, de forma geral, não podemos dispensar a brincadeira porque ela é essencial para entendermos como a criança interpreta o mundo e nos possibilita a conhecê-la melhor.

Associamos brincadeira à infância, mas pouco a valorizamos na educação formal das crianças. São muitas as teorias que confirmam a importância da brincadeira para a aprendizagem e o desenvolvimento, mas por estarem associados a uma oposição ao trabalho o ‘brincar’ é visto como “tempo perdido” em alguns espaços educativos. Essa ideia acaba por diminuir o tempo e o espaço que as crianças possuem de brincar e com isso aprender, principalmente no ensino fundamental, onde a maior alegação é de que não se tem tempo para jogos e brincadeiras no currículo escolar.

Entrevistador: *“Os jogos visam à aprendizagem de conteúdos curriculares?”*

Entrevistado: *“Com certeza, eu prefiro elaborar (eu mesmo elaboro o jogo) de acordo com o conteúdo. Porque assim, temos diversos joguinhos que podem ser encaixados, mas em determinados conteúdos é melhor confeccionar para melhor atender aquele assunto”.*

Entrevistador: *“Na organização do currículo, a escola disponibiliza espaço, tempo e material para o desenvolvimento de atividades lúdicas?”*

Entrevistado: *“Olha, todos os professores da escola tem um horário de psicomotricidade e esse horário pode ser utilizado para você brincar e fazer atividades com os alunos. Utilizamos o pátio coberto da escola”.*

Entrevistador: *“E esses momentos ocorrem quando?”*

Entrevistado: *“Uma vez por semana você tem esse horário, mas é claro que se você precisar tem outros espaços na escola que podem ser utilizados. É disponibilizado 1 hora para cada professor. O material é disponibilizado pela escola e recebemos do MEC, como um suporte, uma caixa de jogos que foi enviado para cada professor”.*

Entrevistador: *“O MEC elaborou essas caixas baseado em que? Foi junto com o PNAIC ou o BIA?”*

Entrevistado: *“Depois que fizemos o curso do PNAIC que chegaram essas caixas”.*

Entrevistador: *“Na sua formação acadêmica e profissional, você teve acesso a conhecimentos sobre o lúdico?”*

Entrevistado: *“Ao longo da minha formação acadêmica o lúdico sempre foi tratado como importante para a formação da criança. Inclusive, no curso do PNAIC que estou fazendo, eles sempre reforçam a importância de trabalhar o lúdico na sala de aula”.*

Vimos na teoria que as instituições escolares devem oferecer ao aluno um espaço que garanta a exploração da sua imaginação, da sua criação, de aprendizagem, de brincadeiras, de interação e de produção da cultura. Segundo a entrevistada, a escola pesquisada oferece apoio para o desenvolvimento de atividades lúdicas. Observei a caixa disponibilizada pelo MEC com diversos jogos e achei bem elaborada, mas não devemos nos restringir apenas a isto. Concordo com a entrevistada e acredito que confeccionar seus próprios jogos é a melhor opção em diversos momentos. Dessa forma, é possível desenvolver um jogo que ajude o aluno no seu aprendizado.

5.2.3 A UTILIZAÇÃO DE RECURSOS LÚDICOS

No capítulo III, foi apresentada a ideia de que o professor encontra um meio de favorecer o desenvolvimento e de conhecer o interesse e as necessidades de seus alunos, quando se propõe a desenvolver atividades lúdicas em sala de aula. Essas atividades fornecem informações importantes para a avaliação do aluno e para o planejamento didático.

Entrevistador: *“Você utiliza jogos e brincadeiras em sala de aula?”*

Entrevistado: *“Utilizo, mas não todos os dias. São utilizados de acordo com as minhas necessidades e as brincadeiras sempre que eles vão para o pátio, nem todas às vezes são dirigidas, mas eles brincam muito”.*

Entrevistador: *“Se estratégias lúdicas são utilizadas, em quais momentos elas são empregadas?”*

Entrevistado: *“Quando eu tenho um objetivo a ser alcançado, as estratégias lúdicas tomam maior relevância. Assim, tendo um objetivo a ser alcançado, planejo um joguinho ou alguma coisa para concretizar aquele conteúdo”.*

Entrevistador: *“Os recursos lúdicos são utilizados como apoio pedagógico ou como atividades livres?”*

Entrevistado: *“Como apoio pedagógico, como eu disse antes, quando eu tenho um objetivo isso torna um suporte maior”.*

Entrevistador: *“Em sua opinião, em que consiste o lúdico e qual a sua importância?”*

Entrevistado: *“Em minha opinião, o lúdico é muito importante na formação da criança. Brincando ela aprende com mais facilidade, ela interage e aprende brincando”.*

Entrevistador: *“Você acredita que o lúdico favorece o desenvolvimento do aluno? De que forma isso ocorre?”*

Entrevistado: *“Acredito que o lúdico favorece o desenvolvimento da criança, porque assim ele interage, desenvolve a sua capacidade de conhecimento lógico etc. É uma forma de interação mesmo, na formação das crianças”.*

Entrevistador: *“Qual atividade você considera que seja mais importante na escola, o brincar espontâneo ou o brincar dirigido? Qual desses nota-se a maior presença?”*

Entrevistado: *“O brincar espontâneo é muito importante para o desenvolvimento motor da criança, mas o brincar dirigido é mais importante ainda. Nesse momento todos os alunos participam e você consegue observar um objetivo maior naquilo que você almeja ensinar”.*

Entrevistador: *“Você acha que o professor tem o papel de mediar ou de direcionar a atividade lúdica?”*

Entrevistado: *“O professor atua junto com o aluno. Ele dá as instruções, ele explica como é a atividade. Na brincadeira do Corre Cutia que aplicamos, você notou que o nosso papel foi de mediadoras”.*

Os alunos desfrutam de momentos de brincadeiras dirigidas e de brincadeiras livres, porém, em sala de aula a entrevistada prefere usar as brincadeiras regradas e dirigidas para que não haja “bagunça”. Nas brincadeiras livres os alunos desenvolvem sua criatividade, sua imaginação, suas capacidades etc. Notamos claramente que a professora regente acredita na ideia de que o lúdico é importante para a formação das crianças e que brincando elas aprendem. Com relação ao papel do professor nessas atividades, ambas acreditam na intervenção mediadora. Por fim, os recursos lúdicos são utilizados em sala de aula como um apoio pedagógico.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por que a criança joga? O lúdico é comumente associado ao ambiente escolar sendo, às vezes, confundido apenas como um modo de aprender. Estas associações podem ser explicadas pelo fato de ser esta uma possibilidade de ensino/aprendizagem muito difundida, da qual se sabe os inúmeros benefícios ao desenvolvimento infantil. Para o autor Vigotski (1896-1934), citado por Bibiano (2012), era consciente de que as crianças se comunicam através do brincar.

Vimos na teoria que as instituições escolares devem oferecer ao aluno um espaço que garanta a exploração da sua imaginação, da sua criação, de aprendizagem, de brincadeiras, de interação e de produção da cultura. Segundo a entrevistada, a escola pesquisada oferece apoio para o desenvolvimento de atividades lúdicas. Observei a caixa disponibilizada pelo MEC com diversos jogos e achei bem elaborada, mas não devemos nos restringir apenas a isto. Concordo com a entrevistada e acredito que confeccionar seus próprios jogos é a melhor opção em diversos momentos. Dessa forma, é possível desenvolver um jogo que ajude o aluno no seu aprendizado.

Para que uma atividade seja considerada lúdica, Caillois (1967), citado por Muniz (2010), propôs um conjunto de cinco elementos. Esta atividade deve ser separada (tempo e espaço próprios), ser livre, improdutiva, regrada e simular à realidade. O primeiro elemento está ligado na distinção entre atividade e jogo. É necessário a liberdade do sujeito para que o mesmo possa definir quando, onde, como e com quem ele quer jogar. Caillois (1967), citado por Muniz (2010), classifica o quinto elemento como a existência de regras na atividade.

As regras impõem obstáculos nas quais induz o sujeito a agir de forma criativa e lógica, pensando em qual seria a melhor estratégia a se usar em determinada situação do jogo. Ao contrário desta concepção temos a ideia de que a existência de regras em um jogo pode restringir as ações dos sujeitos. Acreditamos que para uma atividade ser caracterizada como jogo a mesma traz como elemento fundamental a existência de regras.

Piaget (1977), citado por Sabini (2004), afirmava que nas Brincadeiras Regradas, as regras são o ponto principal para a estrutura e desenvolvimento das atividades no período de operações concretas aos 6 ou 7 anos de idade.

Os alunos desfrutam de momentos de brincadeiras dirigidas e de brincadeiras livres, porém, em sala de aula conforme constatado na entrevista, a professora prefere usar as brincadeiras regradas e dirigidas para que não haja “bagunça”. Nas brincadeiras livres os alunos desenvolvem sua criatividade, sua imaginação, suas capacidades etc. Notamos claramente que a professora regente acredita na ideia de que o lúdico é importante para a formação das crianças e que brincando elas aprendem. Com relação ao papel do professor nessas atividades, ambas acreditam na intervenção mediadora. Por fim, os recursos lúdicos são utilizados em sala de aula como um apoio pedagógico.

Destaco o documento “As orientações curriculares do ensino fundamental séries e anos iniciais”, publicado pela Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal (SEDF, 2008), que serve de base norteadora para compreender os conteúdos e objetivos a serem desenvolvidos no 1º ano do ensino fundamental para a criança de seis anos.

Em Língua Portuguesa temos o ensino da fala, da leitura e da escrita de textos, a produção de texto oral, a apresentação de argumentos, relatos de experiências vividas, associação dos temas dos textos com o conhecimento prévio ou de mundo do aluno, e predição de informações escritas no texto pela análise de recursos não verbais. Parlendas, provérbios, música popular, hipótese do sistema de escrita alfabética, nomes de personagens, reprodução de narrativa por ilustração e cópia alfabética de pequenos textos são atividades propostas, buscando fazer com que o aluno perceba a diferenciação dos gêneros textuais e suas funções, o desenvolvimento da leitura e da escrita espontânea e a reflexão sobre o funcionamento da escrita alfabética (FERREIRA, 2012).

No jogo aplicado na turma pesquisada, para o grupo dos pré-silábicos, a professora fez a mediação. Com a “preguicinha” ela trabalhou as palavras da música: letra inicial, letra final, palavras que começam com a mesma letra, quantidade de letras, maior palavra, menor palavra... Com as perguntas norteadoras da professora, as crianças foram construindo o conhecimento. Muniz (2010, p.107) diz que o educador deve e pode estar presente no desenvolvimento da atividade lúdica, promovendo observações, reflexões, validações de procedimentos. Para que haja um melhor aproveitamento da atividade lúdica na aprendizagem, o educador deve estar presente questionando e motivando seus alunos.

É possível notar na prática que a professora tem uma ideia base de que as atividades lúdicas devem ser direcionadas e que podemos utilizá-la como avaliação em sala de aula. Acredito que as professoras regentes poderiam usar o que foi coletado com a experiência desse recurso, que são os jogos ou brincadeiras lúdicas⁴, para planejarem suas próximas aulas. As atividades priorizadas em sala de aula são de acordo com o que é sugerido pelo currículo, tudo gira em torno disso. Em sala de aula, não devemos nos restringir apenas ao que está sugerido no currículo, temos que conhecer a turma e planejar aulas que os ajudem na aprendizagem.

A sala de aula se torna um lugar de brincar com as letras, números, com os conceitos, onde a aprendizagem é prazerosa, quando o professor consegue conciliar o objetivo pedagógico com os desejos dos alunos. O educador é o mediador e com todas as responsabilidades encontradas em uma escola, é necessário que o mesmo encontre o equilíbrio entre o cumprimento de suas funções pedagógicas e de suas funções psicológicas – contribuindo para o desenvolvimento da subjetividade, formação do ser autônomo e criativo – principalmente, incentivando a busca da justiça social e da igualdade com respeito às diferenças.

Quando sugerimos uma aula ludicamente inspirada, não significa que seja apenas o ato de ensinar conteúdos com a utilização de jogos, mas aquelas em que haja características presentes do brincar interferindo de maneira significativa no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos e no papel do aluno.

Por fim, acredito que os professores que estão atuando em sala de aula ainda não sabem ao certo como lidar com o lúdico, a justificativa pode ser a falta de vivência dos profissionais com relação a ludicidade. Porém, os futuros pedagogos que estão atualmente em processo de formação, já estão melhores informados com relação ao uso de atividades lúdicas como apoio pedagógico no contexto escolar.

Notei claramente que a entrevistada tem boas intenções com relação a utilização de atividades lúdicas, mas falta mais orientações de como fazer isso para que haja um melhor aproveitamento por parte dos alunos. O apoio da escola e da Secretaria de Estado da Educação do Distrito Federal – SEDF é fundamental para o aprendizado dos alunos.

⁴ Toda brincadeira é lúdica, o mesmo não ocorre com os jogos.

Em consideração aos estudos de Aristóteles, algumas pesquisas afirmam que nossa cultura parece ter designado como “brincar” uma atividade que se opõe a “trabalhar”. Refletindo sobre tal situação, é possível concluir que o jogo é base de um sistema de significação que nos leva a notar que o brincar, com relação à imagem que temos dessa atividade, pressupõe uma interpretação específica da relação de uma criança com o mundo.

Será que o lúdico ajuda na aprendizagem? Concordo com os autores e acredito que se utilizado de forma correta, onde o foco é a aprendizagem dos alunos, o lúdico se torna um importante aliado do ensino/aprendizagem. Muniz (2010, p.13) explica que *“o jogo é concebido como um importante instrumento para favorecer a aprendizagem na criança e, em consequência, a sociedade deve favorecer o desenvolvimento do jogo para favorecer as aprendizagens”*. Desta forma, o jogo se torna um instrumento pedagógico favorável no processo educativo.

Vemos na sala de aula que este conceito é muitas vezes exibido impulsivamente ou utilizado equivocadamente. No contexto escolar a atividade realizada, nomeada “jogo”, é apresentada como uma situação didática onde o educador que deveria ser um mediador impõe regras para controlar, de forma arbitrária, seus alunos.

De modo geral percebi que o jogo possui regras onde são claras percebermos o seu objetivo e limitações de ações dos jogadores, já a brincadeira, também possui regras de orientações. A diferença entre o jogar e o brincar é que no primeiro as regras são claras e no segundo as regras são perceptivas.

Toda brincadeira e todo jogo possui regras, mas isso não deve ser usado como forma de opressão ou correção para os alunos. As regras são utilizadas como norteadoras da atividade.

PERSPECTIVAS FUTURAS

Ao final do curso de Pedagogia notei o quanto aprendi, o quanto cresci e o quanto amadureci tanto pessoal quanto profissionalmente. Ao longo desses 8 semestres muitas coisas aconteceram, muitas ideias foram mudadas e outras aprimoradas. Sinto-me transformada e mais preparada para o futuro.

Como a maioria dos formandos, tenho algumas indecisões sobre o meu futuro, sempre pensei que ao me formar eu fosse cursar outra graduação, mas atualmente descartei essa ideia. No futuro espero conseguir passar em um concurso público, principalmente na área de educação. Enquanto isso não acontece, vou colhendo experiências em escolas particulares do Distrito Federal.

Pretendo cursar uma pós-graduação em que envolva a perspectiva do lúdico na educação ou na área de gestão pedagógica. O mesmo quero para um mestrado e, pensando além, um doutorado. Vou aproveitar as oportunidades de participar de diversos cursos que possam acrescentar na minha formação como pedagoga. Pretendo concluir meu curso de inglês e fazer cursos de espanhol, libras e gastronomia.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marli. *Etnografia da prática escolar*. Campinas: Papirus, 1995.

ANDRÉ, Marli, GATTI, Bernadete. *A relevância dos métodos de pesquisa qualitativa em educação no Brasil*. In: WELLER, Wivian; PFAFF, Nicole. *Metodologias da pesquisa qualitativa em educação*. 2. ed., Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. p. 29-38.

BIBIANO, Bianca. *Por que brincar é importante para as crianças pequenas?*. Portal Revista Nova Escola. Disponível em: <<http://revistaescola.abril.com.br/educacao-infantil/4-a-6-anos/brincar-importante-criancas-pequenas-612994.shtml>> Acessado em: 08 Out. 2013.

BORBA, A. *O brincar como um modo de ser e estar no mundo*. In: BEAUCHAMP, J.; PAGEL, D.; NASCIMENTO, A. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BRASIL, Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. *Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula: ano 01, unidade 04* / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. -- Brasília: MEC, SEB, 2012.

_____.BRASIL.. *Lei n. 11.114 de 16 de maio de 2005*. Altera os arts. 6º, 30, 32 e 87 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, com o objetivo de tornar obrigatório o início do ensino fundamental aos seis anos de idade. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2004-2006/2005/Lei/L11114.htm> Acessado em: 21 Out. 2013.

_____.BRASIL.. *Lei n. 11.274 de 06 de março de 2006*. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato20042006/2006/Lei/L11274.htm> Acessado em: 21 de Out. 2013.

BROUGÈRE, Gilles. *A Criança e a Cultura Lúdica*. Revista Faculdade de Educação, São Paulo, v. 24, n. 2, Julho de 1998. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-25551998000200007&lng=en&nrm=iso> Acessado em: 20 Nov. 2013.

BROUGÈRE, Gilles. Portal Linhas Críticas – *Lúdico e Educação: Novas Perspectivas*. Disponível em: <<http://seer.bce.unb.br/index.php/linhascriticas/article/viewArticle/6491>> Acessado em: 28 Out. 2013.

_____. CONSELHO NACIONAL DE EDUCAÇÃO/CÂMARA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. *Resolução nº 07 de 14 de dezembro de 2010*. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br>. Acessado em: 24 Out. 2013.

_____. *Constituição da República Federativa do Brasil*. Brasília: Senado, 1988.

DIDONET, Vital. *O direito de brincar*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE BRINQUEDOTECAS, 1994. São Paulo. Palestra 4p.

_____. *Estatuto da Criança e do Adolescente*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l8069.htm> Acessado em: 23 Out. 2013.

FERREIRA, Gleice Kelly Câmara. *A inserção do lúdico no currículo escolar no primeiro ano do ensino fundamental: reflexões sobre a prática pedagógica*. 2012. 88 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia)—Universidade de Brasília, Brasília, 2012.

FREIRE, Paulo. *Citação sobre Educação*. Disponível em: <<http://alfagente.org.br/educação/>> Acessado em: 17 Out. 2013.

FORTUNA, T. *Formando professores na universidade para brincar*. In: SANTOS, S. M.. P.(Org.) *A ludicidade como uma ciência*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

HUIZINGA, Johan sobre “*Homo Lundes*” (1938). Blog Eu Lúdico. Disponível em: <<http://euludico.blogspot.com.br/p/o-que-e-ludico.htm>> Acessado em: 26 Out. 2013.

_____. LDB. Lei 9394/96 - *Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional*. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm> Acessado em: 21 Out. 2013.

MUNIZ, Cristiano Alberto. *Brincar e jogar: enlaces teóricos e metodológicos no campo da educação matemática*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

MUNIZ, C. A. *Mediação do conhecimento matemático: (Re)Educação Matemática (Projeto)*. Universidade de Brasília, 2004.

NASCIMENTO, A. *A infância na escola e na vida: uma relação fundamental*. In: BEAUCHAMP, J.; PAGEL, D.; NASCIMENTO, A. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

PEREIRA, Soeli Terezinha. PORTAL FUNDAÇÃO ABRINQ - *Brincar: Um Direito da Criança*. Disponível em: < <http://fundacaoabrinq.wordpress.com/2012/10/23/brincar-um-direito-da-crianca/>> Acessado em: 30 Out. 2013.

PORTAL DO MEC – *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa*. Disponível em: <<http://pacto.mec.gov.br/>> Acessado em: 30 Out. 2013.

PORTAL DO MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - MEC. *Conselho Nacional de Educação – Direitos de Aprendizagem do Ciclo de Alfabetização do Ensino Fundamental*. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=18543&Itemid=1098> Acessado em: 28 out 2013.

_____. PRINCÍPIOS ÉTICOS DA PESQUISA CIENTÍFICA. Resolução Nº 12/2009 do PPGE/FE/UnB que dispõe sobre a Ética na Pesquisa em Educação. Disponível em: <http://ppge.fe.unb.br/index.php?option=com_content&view=article&id=26&Itemid=27> Acessado em: 16 Out. 2013.

RODRIGUES, Marlene. *Psicologia Educacional: uma crônica do desenvolvimento infantil*. São Paulo: McGraw-Hill, 1976, p.305.

SABINI – CÓRIA, Maria Aparecida. *Jogos e brincadeiras na educação infantil*. Regina Ferreira de Lucena. Campinas, SP. Papirus, 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. *Brinquedoteca - sucata vira brinquedo*. Porto Alegre: Artmed, 1995.

SEDF. *Orientações Curriculares do Ensino Fundamental – Séries e Anos Iniciais*. Disponível em: <http://www.se.df.gov.br/wp-content/uploads/pdf_se/publicacoes/diretrizes_pedagogicas.pdf> Acessado em: 16 Out. 2013.

SILVA, Clara Machado da. *Reeducação matemática: por uma nova cultura de formação continuada de professores*. 2013. 65 f. Monografia (Licenciatura em Pedagogia)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

UNICEF. *Convenção sobre os Direitos da Criança*. Disponível em: <www.unicef.org.br> Acessado em: 21 Out. 2013.

KISHIMOTO, T. *Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação*. 15 ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

KRAEMER, M. *Aprendendo com criatividade*. Campinas: Autores Associados, 2010.

KRAMER, S. *A infância e sua singularidade*. In: BEAUCHAMP, J.; PAGEL, D.; NASCIMENTO, A. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Termo de Livre Consentimento

Eu, Camila Scardini Ribeiro de Barros – matrícula 10/0008810, estudante do Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília – UnB, venho por meio deste, informar-lhe a realização do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “O Lúdico e suas Contribuições no Processo de Aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, sob orientação do Professor Dr. Cristiano Alberto Muniz.

Este Projeto tem como objetivo compreender a forma como o lúdico é inserido na prática pedagógica e no currículo nos anos iniciais do ensino fundamental. A fim de que essa pesquisa seja desenvolvida, necessito a concessão de entrevista pela professora que atuou no primeiro ano do ensino fundamental em 2013, cuja turma de alunos desenvolve trabalhos de intervenção lúdica e pedagógica.

Informo que a atividade será desenvolvida considerando os princípios éticos da pesquisa científica conforme resolução Nº 12/2009 do PPGE/FE/UnB que dispõe sobre a Ética na Pesquisa em Educação. Os resultados e conclusões obtidas na pesquisa, além de serem publicados na monografia de conclusão de graduação, poderão ser apresentados em forma de artigo ou de resumo em Congressos, Seminários ou publicados em diferentes meios.

Por fim, eu _____, ciente do que me foi exposto, concordo com os procedimentos que serão realizados, participarei da pesquisa, bem como autorizo que sejam feitas entrevistas para a coleta de dados, não permitindo a minha identificação.

_____, ____ de _____ de 2013.

Assinatura do sujeito da pesquisa

Assinatura da estudante do Curso de Pedagogia

APÊNDICE B

PERGUNTAS NORTEADORAS DA ENTREVISTA

- Você poderia falar um pouco sobre sua trajetória profissional?
- Como ocorre o planejamento das aulas?
- Quais atividades são priorizadas em sala de aula?
- O professor utiliza jogos e brincadeiras em sala de aula?
- Se estratégias lúdicas são utilizadas, em quais momentos elas são empregadas?
- Os recursos lúdicos são utilizados como apoio pedagógico ou como atividades livres?
- Os jogos visam à aprendizagem de conteúdos curriculares?
- Qual o papel assumido pela professora durante as atividades lúdicas? (Ela participa, organiza, fiscaliza, age como mediadora entre conhecimento e aluno?)
- Na opinião da professora, em que consiste o lúdico e qual a sua importância?
- Você acredita que o lúdico favorece o desenvolvimento do aluno? De que forma isso ocorre?
- Na organização do currículo, a escola disponibiliza espaço, tempo e material para o desenvolvimento de atividades lúdicas?
- Qual atividade você considera que seja mais importante na escola, o brincar espontâneo ou o brincar dirigido? Qual desses nota-se a maior presença?
- Você avalia seus alunos utilizando a metodologia lúdica? De que maneira isso ocorre?
- Quais dificuldades você enfrenta na sala de aula para trabalhar com o lúdico?
- Na sua formação acadêmica e profissional, você teve acesso a conhecimentos sobre o lúdico?

APÊNDICE C**ROTEIRO DA ENTREVISTA**

Prezado(a) professor (a),

Sendo aluna de graduação do curso de Pedagogia da Universidade de Brasília, espero contar com o apoio quanto ao preenchimento desta entrevista que tem por objetivo coletar dados para a elaboração de um trabalho monográfico intitulado “O Lúdico e suas Contribuições no Processo de Aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, realizado pela aluna Camila Scardini Ribeiro de Barros, matrícula 10/0008810, como parte do trabalho de conclusão de curso. Esta entrevista é de caráter sigiloso. Agradeço sua colaboração.

I. Formação acadêmica:

- Magistério
- Graduação em _____.
- Especialização em _____.
- Mestrado em _____.

II. Atuação:

Tempo que leciona _____ anos.

Tempo que leciona em escola de Educação Fundamental _____ anos.

O nível de Educação Fundamental que está atuando este ano _____.

III. Questões específicas:

1. Como ocorre o planejamento das aulas?

_____.

2. Quais atividades são priorizadas em sala de aula?

_____.

3. Você utiliza jogos e brincadeiras em sala de aula?

4. Se estratégias lúdicas são utilizadas, em quais momentos elas são empregadas?

5. Os recursos lúdicos são utilizados como apoio pedagógico ou como atividades livres?

6. Os jogos visam à aprendizagem de conteúdos curriculares?

7. Na sua opinião, em que consiste o lúdico e qual a sua importância?

8. Você acredita que o lúdico favorece o desenvolvimento do aluno? De que forma isso ocorre?

9. Na organização do currículo, a escola disponibiliza espaço, tempo e material para o desenvolvimento de atividades lúdicas?

10. Qual atividade você considera que seja mais importante na escola, o brincar espontâneo ou o brincar dirigido? Qual desses nota-se a maior presença?

11. Você avalia seus alunos utilizando a metodologia lúdica? De que maneira isso ocorre?

12. Quais dificuldades você enfrenta na sala de aula para trabalhar com o lúdico?

13. Na sua formação acadêmica e profissional, você teve acesso a conhecimentos sobre o lúdico?

ANEXO

MÚSICA: CORRE CUTIA

JEITO DE BRINCAR

Um grupo de crianças se senta no chão, formando um círculo. Todos cantam a música abaixo.

Enquanto a música é cantada, um dos participantes corre em volta da roda, com uma bola, um lenço ou algum outro objeto na mão.

Quando a música acabar, ele deve colocar o que tem nas mãos atrás de alguém.

A criança que recebeu o objeto tem que tentar pegar a que estava do lado de fora.

Se conseguir, a outra terá que continuar do lado de fora até conseguir trocar de lugar com alguém.

Se não conseguir, trocará de lugar com quem estava fora da roda e passará a girar em volta do círculo, cantando novamente a canção.

LETRA DA MÚSICA

"Corre cutia
De noite e de dia
Debaixo da cama
Da sua tia
Corre cipó
Na casa da vó
Lencinho na mão, caiu no chão
Moça bonita do meu coração."

Fonte: <<http://mapadobrinhar.folha.com.br/brincadeiras/roda/597-corre-cutia-9>>