



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA
MODALIDADE A DISTÂNCIA

BAZÍLIO CUSTÓDIO NETO

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

SÃO BENTO-PB
2014

BAZÍLIO CUSTÓDIO NETO

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso – TCC
apresentado como requisito parcial para obtenção
do título de Graduado em Pedagogia na
Modalidade a Distância pela Universidade Federal
da Paraíba – UFPB Virtual.

Orientação: Prof^a. Ms. Jussara Cristina da Cunha
Grilo.

SÃO BENTO-PB
2014

C987I Custódio Neto, Bazílio.

O lúdico como ferramenta de aprendizagem / Bazílio Custódio Neto.
– João Pessoa: UFPB, 2014.

31f.

Orientador: Jussara Cristina da Cunha Grillo

Monografia (graduação em Pedagogia – modalidade a distância) –
UFPB/CE

1. Aprendizagem. 2. Ensino. 3. Ludicidade. I. Título.

UFPB/CE/BS

CDU: 373.24 (043.2)

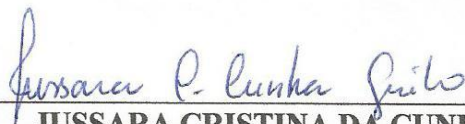
BAZÍLIO CUSTÓDIO NETO

O LÚDICO COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de graduação em pedagogia na Universidade Federal da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em pedagogia.

Monografia aprovada em 13/12/2014

BANCA EXAMINADORA



JUSSARA CRISTINA DA CUNHA GRILO

Ms. Orientadora

Universidade Federal da Paraíba - UFPB



MARLENE HELENA DE OLIVEIRA FRANÇA

Profª Examinadora

Universidade Federal da Paraíba - UFPB



MÁRCIA PAIVA DE OLIVEIRA

Profª. Examinadora

Universidade Federal da Paraíba - UFPB

DEDICATÓRIA

Dedico esse curso a minha família que tanto me deu forças para vencer mais essa batalha e as demais que surgiram e que possa aparecer na minha vida, a todos os professores e mediadores do curso que direta ou indiretamente contribuíram para que o sonho de obter uma graduação fosse possível de se realizar.

AGRADECIMENTOS

A DEUS, pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos encontrados ao longo do curso e da minha vida.

Aos meus pais, pela dedicação e incentivo nessa fase do meu curso de graduação e durante toda minha vida.

Aos meus irmãos, pelo apoio, que sempre estão dispostos a ajudar no que for necessário.

Aos professores e colegas, que colaboraram com as diversas discussões sobre a prática docente, principalmente a orientadora professora Ms^a. Jussara Cristina da Cunha e a Co-orientadora professora Dr^a. Idelsuite de Sousa Lima que muito contribuíram e me deram força para a conclusão do meu curso.

Aos funcionários do Polo de apoio de São Bento, pela paciência e tolerância que tiveram durante todo o curso.

Enfim, sou grato a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização deste trabalho.

“Um galo sozinho não tece a manhã: ele
precisará sempre de outros galos” (João
Cabral de Melo Neto).

RESUMO

O presente trabalho consiste em uma pesquisa de campo do tipo participante realizada na Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Otacílio Tomé, através da aplicação de um questionário com as turmas da pré-escola, no qual foi analisado como o trabalho lúdico pode influenciar a aprendizagem das crianças envolvidas no processo de ensino/aprendizagem. O nosso trabalho tem como objetivo geral analisar o trabalho lúdico como processo de interação e ensino tendo em vista a cognição da criança de quatro a cinco anos de idade. Discutimos alguns conceitos teóricos de autores como: Brougère, Friedmann, Moyles, Piaget e Vigotsky para que a pesquisa tenha um caráter científico, já que ambos os autores citados possuem um amplo conhecimento sobre o trabalho lúdico no desenvolvimento da criança. Dessa forma foram observadas aulas teóricas e práticas para o desenvolvimento da pesquisa a fim de obter resultados expressivos para a conclusão deste trabalho. Nas ações investigativas realizadas foi constatado que através das aulas práticas, onde são envolvidos jogos e brinquedos, as crianças se tornam mais participativas e envolvidas. Tal envolvimento não acontece com frequência nas aulas tradicionais, onde são passadas pequenas tarefas com pinturas ou a escrita de letras e pequenas palavras. Os achados do estudo levam a crer que nesta faixa etária o professor precisa trabalhar com mais cuidado as atividades que chamam a atenção das crianças envolvidas, já que as mesmas estão iniciando a vida estudantil e precisam ver com bons olhos o ambiente da sala de aula. Nesse contexto é recomendável que os professores se adaptem a realidade da sala de aula, especialmente nos dias atuais, pois o mundo está repleto de coisas novas e estimulantes que precisam ser explorados por todos nós que fazemos parte do sistema educacional. Ao fim da pesquisa classificamos o trabalho como satisfatório já que os resultados alcançados foram condizentes com as expectativas, pois futuramente podemos nos aprofundar melhor nesse campo de estudos.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem. Criança. Ensino. Escola. Ludicidade.

ABSTRACT

This work consists of a participant type field research conducted at the Municipal School of Child Education and Primary Otacílio Thomas, by applying a questionnaire with the pre-school classes, which was analyzed as the playful work can influence learning of the children involved in the teaching / learning process. Our work has as main objective to analyze the playful work as a process of interaction and education with a view to cognition of four children five years of age. We discuss some theoretical concepts of authors such as: Brougère, Friedmann, Moyles, Piaget and Vygotsky for research to have a scientific character, since both cited authors have a broad knowledge of the playful work in child development. Thus theoretical and practical classes were observed for the development of research in order to obtain significant results to complete this work. In the investigative actions carried out it was found that through the practical classes, where they are involved games and toys, children become more participative and involved. Such involvement does not happen often in traditional classes, which are passed small tasks with paintings or writing letters and small words. The study findings suggest that this age group the teacher needs to work more closely the activities that draw attention of the children involved, since they are starting to student life and need to look favorably the classroom environment. In this context it is recommended that teachers adapt to the reality of the classroom, especially in the current day, for the world is full of new and exciting things that need to be explored by all of us who are part of the educational system. At the end of the survey classify the work as satisfactory as the results were consistent with expectations, because the future we can deepen better this field of study.

KEYWORDS: Learning. Child.Education.School.Playfulness.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 ASPECTOS HISTÓRICOS E ATUAIS SOBRE O TRABALHO LÚDICO	12
2.1 O desuso das brincadeiras tradicionais	12
2.2 O lúdico na sala de aula	15
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	18
3.1 Metodologia de pesquisa	18
3.2 Lócus da pesquisa	19
3.3 Sujeitos da pesquisa	20
3.4 Instrumentos de Coleta de Dados	21
4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	30
APÊNDICE	31

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho consiste em um estudo de campo realizado com as turmas da pré-escola da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Otacílio Tomé, no qual foi explorado o trabalho lúdico como ferramenta de aprendizagem das crianças de quatro a cinco anos de idade, que estão iniciando a vida escolar.

O nosso trabalho é voltado para o estudo do lúdico como ferramenta de aprendizagem. Tem como objetivo geral: analisar o trabalho lúdico como processo de interação e ensino, tendo em vista a cognição da criança de quatro a cinco anos de idade. Dessa forma, o referido trabalho tem como objetivos específicos: compreender o processo lúdico como ferramenta de ensino/aprendizagem; identificar os pontos positivos da aprendizagem, através do lúdico na sala de aula; e, por último, observar como o ensino através do lúdico contribui para a interação das crianças envolvidas.

Com base nas pesquisas teóricas de alguns autores como: Brougère, Friedmann, Moyles, Piaget e Vigotsky, em experiências e práticas constataram-se algumas características próprias das crianças na faixa etária dos quatro a cinco anos que distinguem de outras faixas etárias, sobretudo pela imaginação, a curiosidade, o movimento e o desejo de aprender aliados à sua forma de conhecer o mundo por meio do brincar. Assim podemos refletir sobre como a ludicidade pode influenciar a aprendizagem das crianças? Dessa forma, ao introduzir as crianças no mundo da imaginação, estamos de certa forma, levando as mesmas a descobrir algo novo com o poder da imaginação.

Dividimos o nosso trabalho em dois capítulos, no qual procuramos fazer um paralelo entre as brincadeiras tradicionais e o lúdico nos dias atuais, pois acreditamos que a aprendizagem escolar está além das quatro paredes da sala de aula, ela perpassa por vários estágios que vai desde a família até os movimentos sociais que estão a nossa volta.

Depois da família o segundo ambiente no qual a criança passa mais tempo é a escola, onde a relação com os professores e colegas de sala traz situações diversas que podem influenciar positivamente ou negativamente o educando para o resto da vida. Dessa forma, produzir instrumentos e ferramentas que incentivem e estimulem a docente a aprender é um desafio para os educadores modernos. A sala de aula não pode ser restrita apenas ao um quadro, um lápis e um apagador. O professor precisa

estar comprometido com o que faz, dessa forma ele deve tornar as suas aulas mais dinâmicas para que o aluno se sinta atraído e ao mesmo tempo desafiado.

Ao introduzir a pesquisa através de questionários procuramos verificar como os professores envolvidos na pesquisa estão trabalhando o lúdico com os seus alunos, além identificar os pontos positivos e negativos no universo da pesquisa, pois como sabemos cada escola possui uma realidade diferente.

É muito importante o educador definir um local adequado para a realização das atividades lúdicas, pois além de ser uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento cognitivo da criança, ainda auxilia as mesmas no processo de socialização e convivência humana, já que todos os jogos são providos de algum tipo de regra e dessa forma o educando vai começar a ter uma noção do que podem ou não podem fazer no seu dia a dia.

2 ASPECTOS HISTÓRICOS E ATUAIS SOBRE O TRABALHO LÚDICO

2.1 O desuso das brincadeiras tradicionais

Neste capítulo iremos conhecer um pouco sobre as brincadeiras tradicionais e a sua importância no universo infantil das crianças que estão iniciando a vida escolar, através de um paralelo comparativo com as brincadeiras de hoje.

Falar de brincadeiras tradicionais não é algo simples, já que cada civilização ou povo tem um jeito próprio, ou seja, uma cultura voltada para alguma espécie de brincadeira que fez parte da sua vida. Para Friedmann (2012, p.59): “[...] as brincadeiras tradicionais e populares fazem parte do patrimônio dos diferentes grupos infantis, constituindo as culturas da infância”. Elas são uma forma especial e folclórica, pois traçam o perfil da civilização a qual as crianças foram inseridas.

Muitas vezes, por fazer parte de uma cultura voltada para jogos virtuais, internet e videogames, as crianças não conseguem manterem vivas as atividades lúdicas praticadas por seus ancestrais, dessa forma, muitas brincadeiras acabam caindo no esquecimento, tais como:

- **Cabra-cega** – A cabra-cega é um jogo recreativo, (uma brincadeira, no Brasil) em que um dos participantes, de olhos vendados, procura adivinhar e agarrar os outros. Aquele que for agarrado, passará a ficar com os olhos vendados. Hoje em dia é um jogo infantil, mas na Idade Média foi um passatempo palaciano;
- **Caça-bandeira** – Caça a bandeira ou Rouba bandeira (também conhecido como barra-bandeira) é um esporte tradicional, geralmente exercido por crianças ou às vezes por adultos. No jogo, dois times, cada um possuindo uma bandeira (que também pode ser uma bola), têm como objetivo capturar a bandeira do time adversário, localizado na "base" desse time, e trazê-la de volta ao seu território em segurança. Jogadores do time oposto podem ser "pegos" por jogadores no território deles; estes jogadores pegos serão (dependendo das regras da partida) desclassificados do jogo, novos membros do time oposto, "congelados" (incapazes de deixar o local onde foi pego até que um membro do seu time o toque) ou irão para a "prisão" (uma variação do jogo inclui uma área de "prisão" adicional para cada território de cada time).

- Acusado – Acusado é um jogo infantil, uma espécie de pique em que o pegador, ao descobrir o esconderijo de algum companheiro, o acusa, gritando: "Acusado Fulano (em tal lugar)", e o acusado foge para o pique, perseguido pelo acusador
- Pega-pega – O pega-pega, pique-pega ou apanhada é uma brincadeira infantil muito conhecida, que veio do povo negro, escravizados no Brasil. Pode ser jogada por um número ilimitado de jogadores e possui inúmeras variantes. De modo geral, o jogo consiste em dois tipos de jogadores, os pegadores e os que devem evitar ser apanhados. Cada variante do jogo possui uma forma diferente de se estabelecer como os demais serão pegos, em geral por meio de um toque. Quem for tocado, automaticamente vira o pegador, dependendo do modo da brincadeira.
- Chicote-queimado – Chicote-queimado é uma brincadeira em que uma criança tenta alcançar as outras batendo-lhes com um lenço enrolado em forma de chicote. Também é conhecida como chicote-queimado a brincadeira em que uma criança esconde um objeto qualquer e este deverá ser procurado pelas outras crianças. Cada vez que alguém se aproxima do lugar onde o objeto está escondido, a pessoa que o escondeu diz: "Está quase quente!", ou "Está quente!", ou "Está fervendo!". Se a criança se afasta do objeto, é advertida: "Está frio!", "Está gelado!", de acordo com a distância do objeto escondido. Quando ele é encontrado, quem o escondeu grita "Chicote queimado!", e a criança, que achou o objeto passa então a comandar a brincadeira.
- Corda – Pular corda ou saltar corda é uma brincadeira tradicional que envolve grande atividade física e coordenação. Tais características fizeram da recreação um desporto, às vezes chamado por seu nome em inglês - rope skipping - que não consiste apenas em pular corda, mas também executar uma série de saltos, acrobacias, manejos com a corda, buscando a sincronia dos saltadores com uma música em execução.
- Jogo de pedrinhas – Cinco-marias ou pipoquinha, como pode ser chamado, é um jogo também conhecido como brincadeira dos cinco saquinhos (ou cinco pedrinhas, que devem ter tamanhos aproximados). Para brincar são necessários cinco saquinhos de tecido de mais ou menos 4 cm por 3 cm, com enchimento de areia, farinha, grãos de arroz ou feijão, ou as cinco pedrinhas.

- Dança das cadeiras – Dança das Cadeiras é uma brincadeira que realiza-se uma roda de cadeiras e outra de pessoas. Sendo que o número de assentos deve ser sempre um a menos. Coloca-se uma música animada para tocar enquanto as pessoas circulam em volta das cadeiras, quando a música parar, todos devem sentar em alguma cadeira. Quem não conseguir sentar, é eliminado e tira-se mais uma cadeira. Ganha quem sentar na última cadeira.

Para Tiba (2012, p.234):

A grande diferença dos jogos eletrônicos para os antigos, de tabuleiros, era a imediata e provocante interatividade com o jogador. Tais jogos, além de não precisarem de companheiros presenciais, prendem a atenção com tanta intensidade que por um descuido pode perder o jogo.

Além de tornar a interatividade mais rápida e acessível, os jogos eletrônicos ainda tornam a vida do jogador mais fácil e ágil, já que o mesmo não precisa de um companheiro para realizar um jogo ou brincadeira. Dessa forma, é muito difícil manter as tradições de uma cultura onde a socialização nas brincadeiras tornava o lúdico mais divertido e encantador.

Segundo Brougère (2010), o brinquedo tem um papel fundamental de impregnação na cultura da criança, pois:

Toda sociedade pressupõe apropriação da cultura, de uma cultura compartilhada por toda a sociedade ou parte dela. A impregnação cultural, ou seja, o mecanismo pelo qual a criança dispõe de elementos dessa cultura, passa, entre outras coisas, pela confrontação com imagens, com representações, com formas diversas e variadas. Essas imagens traduzem a realidade que a cerca ou propõem universos imaginários. Cada cultura dispõe de um “banco de imagens” consideradas como expressivas dentro de um espaço cultural. É com essas imagens que a criança poderá expressar, é com referência a elas que a criança poderá captar novas produções (BROUGÈRE, 2010, p.41).

A criança atual não se contenta em se relacionar com o mundo real, antes ela pretende dominar os mediadores indispensáveis que são as representações, as imagens que elas constroem de si e do mundo à sua volta.

Essas mudanças, reflexo da construção da estrutura operatória, são possíveis, dada a vida grupal que alimenta as atividades da criança, a partir do período anterior. A convivência em grupo possibilita um intercâmbio de pontos de vista, e, portanto, um exercício de objetividade que contribui para a descentração do pensamento da criança. São as experiências de cooperação que possibilitam o início da reflexão, como forma de discussão interiorizada. (PIAGET, 1967 p. 87)

Dessa forma, não estamos lidando mais com uma era em que o “pique esconde” e o “pega-pega” eram sinônimo de alegria, diversão e prazer. Atualmente a infância

está imersa na sociedade de consumo, onde o mercado capitalista é quem dita às regras que devemos seguir.

Para quebrar esse paradigma virtual que assola a sociedade de um modo geral, é preciso criar mecanismos, como por exemplo, trazer a cultura popular ou tradicional para a escola, já que a maioria das crianças de hoje passa a maior parte de seu tempo em creches ou pré-escolas. Não se trata de saudosismo, mas de cultivar a valorização das heranças culturais.

A cultura lúdica dispõe de uma certa autonomia, de um ritmo próprio, mas só pode ser entendida através de sua inserção em uma sociedade específica. Ela recebe estruturas da sociedade e como tal deve ter o seu reconhecimento enquanto atividade recreativa, daí a importância de se trabalhar nas escolas, pois cada brincadeira ou brinquedo tem o seu valor pedagógico.

Para Carvalho (2011, p.16):

O grupo de brinquedo é uma microsociedade em que se constituem redes de relações, em que papéis são atribuídos dinamicamente no desenrolar das interações, em que conhecimentos, regras e procedimentos são continuamente trocados, reformulados, criados, repassados.

A criança é vista como um agente transmissor da cultura, pois ela está em constante contato com o lúdico, diferentemente dos adultos que dispõe de afazeres e responsabilidades, não podendo atuar assiduamente como reproduzidor da cultura. Na escola, os papéis se invertem, já que o professor tem a tarefa de transmitir conhecimento para os alunos. Dessa forma a sala de aula, assim como todo ambiente escolar pode servir como um imenso laboratório onde as crianças podem testar diversos tipos de brinquedos tradicionais ou modernos, desde que a essência do brincar não caia no esquecimento como acontece com algumas brincadeiras supracitadas neste trabalho.

2.2 O lúdico na sala de aula

O brincar já existia na vida dos seres humanos antes das primeiras pesquisas sobre o assunto. Desde a Antiguidade e ao longo do tempo histórico, nas diversas regiões geográficas mundo a fora, há evidências de que o homem sempre brincou. Mas talvez, em decorrência da diminuição do espaço físico e temporal destinado a essa atividade, provocada pelo aparecimento das instituições escolares, pelo aumento da indústria de brinquedos e pela influência da televisão, de toda a mídia eletrônica e das

redes sociais, tenha começado a existir uma preocupação com a diminuição do brincar e a surgir um movimento pelo seu resgate na vida das crianças e pela necessidade de demonstrar sua importância em estudos e pesquisas.

A ludicidade é uma ferramenta bastante utilizada nas aulas da Educação Infantil e demais turmas do Ensino Fundamental, pois além de tornar as aulas mais dinâmicas ainda ajuda a socializar a turma e cria um ambiente que favorece a cognição dos aprendentes.

Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil, o brincar transforma o conhecimento da criança e o aproxima do mundo adulto, já que:

A brincadeira favorece a auto-estima das crianças, auxiliando-as a superar progressivamente suas aquisições de forma criativa. Brincar contribui, assim, para a interiorização de determinados modelos de adulto, no âmbito de grupos sociais diversos. Essas significações atribuídas ao brincar transformam-no em um espaço singular de constituição infantil (BRASIL, 1998, p.27).

Através dos jogos as crianças demonstram várias sensações e reações que podem nos dar uma referência sobre o seu comportamento no mundo adulto, ou seja, podemos perceber que tipo de pessoa estamos formando.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 27):

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Os professores devem fazer uso dos jogos e brincadeiras também como uma forma de instruir melhor os seus alunos na sala de aula, pois como diz (VYGOTSKY, 1991 p.125): “[...] toda situação imaginária contém regras de uma forma oculta, também demonstramos o contrário, que todo jogo com regras contém, de forma oculta, uma situação imaginária”. Sendo assim, as regras impostas pelo jogo podem servir de contrapartida para que a disciplina e a ordem sejam estabelecidas durante as aulas, pois como sabemos todos os jogos possuem algum tipo de regra, o que faz com que a criança comece a perceber como é a vida em sociedade e, principalmente na escola, já que para vivermos em sociedade precisamos seguir as regras de convivência impostas pelo meio social ao qual pertencemos.

Para Moyles (2002, p.34):

De fato todas as crianças logo percebem que certos comportamentos de brincar são inadequados no contexto escolar, como por exemplo, os gritos e berros que ouvimos nos parques infantis, não serão (e realmente não devem ser) tolerados no contexto escolar.

Os gritos geralmente surgem espontaneamente, pois é uma expressão que indica a satisfação e o prazer que a criança está sentindo no ato de brincar, mas o professor deve orientar a mesma para que o ato não se repita em algumas dependências da escola, principalmente na sala de aula.

Muitas vezes nos deparamos com situações que nos leva a pensar no jogo como uma forma utilizada pelo homem para iludir a si mesmo, dando espírito ao movimento das sensações que perpetuam as nossas emoções, o que justifica a gama de conclusões sobre a sua importância no ambiente escolar, gerando assim várias óticas a seu respeito.

Para Kishimoto (2010, p.31-32):

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de “compulsão lúdica”. O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao entender as necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares.

Ao estar em contato com os jogos e brincadeiras a criança começa a se sentir mais aguçada em determinadas situações. Como sabemos, em quase todos os jogos sempre tem um vencedor e um perdedor. Para que isso se materialize de forma positiva, a criança deve ser instruída para lidar com os seus sentimentos, que podem variar desde o desânimo em detrimento a uma derrota, ou um êxtase de alegria em uma vitória. Para ser um vencedor, a criança tem que estar atenta a tudo, seguir os mínimos detalhes, pois como diz Tiba (2012, p.234), “[...] perder faz parte do aprendizado do jogo, pois raramente algum jovem quer ler as regras escritas no manual que acompanha o brinquedo”. Dessa forma começamos a conhecer as características inatas do ser, sabendo quais são as suas qualidades e as deficiências, extraindo os pontos positivos e trabalhando os pontos negativos, formando assim crianças mais conscientes e convictas do que desejam almejar no futuro.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 Metodologia da pesquisa

Para alcançar os objetivos propostos desenvolveu-se uma pesquisa onde foi aplicado um questionário sobre os métodos e instrumentos utilizados para aprendizagem das crianças através da ludicidade, bem como observação da prática pedagógica das professoras do pré I e pré II do ensino pré-escolar, sobre a forma de se trabalhar o lúdico no cotidiano escolar. Logo após, a coleta de dados, os mesmos foram analisados e quantificados transformando-se em um importante capítulo deste trabalho de conclusão de curso, e ainda, nos leva as considerações finais sobre o tema pesquisado.

Procuramos fazer um estudo de campo do tipo participante, pois segundo Marconi e Lakatos (2010, p.177): “[...] consiste na participação real do pesquisador na comunidade ou grupo”. Dessa forma, através de questionários e observações participantes sobre os métodos de se trabalhar o lúdico na sala de aula e fora dela também, ficou explícito através das palavras das educadoras que o trabalho pedagógico centrado em jogos e brincadeiras realizadas dentro do ambiente escolar pode gerar grandes conquistas no tocante a aprendizagem, pois como diz Moyles (2006, p.85):

O sistema de valores adotado pelos profissionais da educação enfatiza uma crença no valor do brincar como um veículo de aprendizagem poderoso, na importância da aprendizagem experiencial, na educação da criança inteira dentro dos contextos familiar e escolar, na importância dos aspectos físicos, no papel vital do letramento e da habilidade aritmética como instrumentos de aprendizagem e na importância do divertimento e do prazer como fontes de motivação.

Assim, apresentamos nos dois capítulos da nossa fundamentação teórica uma reflexão sobre o ato de brincar e sua importância para a educação das crianças da educação infantil, tendo em vista que ao usar o lúdico, estas aprendem de forma mais prazerosa além de demonstrarem maior empenho e dedicação. Também buscamos a visão de alguns autores que dão suas opiniões sobre a temática afim de reforçar nossa pesquisa, tendo em vista que para se construir um trabalho acadêmico de qualidade é preciso buscar escritores que entendam do assunto abordado, como também, analisamos o estudo sobre as brincadeiras de ontem e de hoje para entendermos sua importância e significância para nosso trabalho. Dessa forma, nossa pesquisa também

mostra a importância das brincadeiras tradicionais na educação infantil, sendo também um foco de estudo para nossa pesquisa.

Por fim, fazemos as nossas considerações finais a respeito do trabalho apresentado e nossas expectativas e dificuldades no decorrer dessa pesquisa, além da expectativa de progredir nos estudos. O apêndice contendo a entrevista aplicada aos professores e as referências utilizadas no referido trabalho finalizam o nosso estudo de campo.

3.2 Lócus da pesquisa

A escolha do campo de pesquisa se deu no momento em que a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Otacílio Tomé, localizada no Sítio André, município de Paulista-PB, fundada no ano de 1972, através do ato de criação 083/90, autorização 163/87, abriu as portas para servir como campo de pesquisa e devido à proximidade ao sítio ao qual resido. A instituição recebeu esse nome em homenagem ao doador do terreno o senhor Otacílio Tomé. Teve como suas primeiras professoras as senhoras Zilda dos Santos e Terezinha Santos, como primeira diretora Maria Aparecida Ribeiro e como atual diretora Ana Lúcia Pereira de Lucena.

A estrutura da Escola está organizada de acordo com as normas da Secretaria Municipal de Educação e Cultura, através da ordem de serviço anual. Quanto ao espaço físico conta com três (03) banheiros, sendo dois destinados aos alunos e um à equipe docente e administrativa; seis (06) salas de aula; uma (01) biblioteca; uma (01) sala de vídeo; uma (01) diretoria; uma (01) sala dos professores; uma (01) cozinha e um (01) auditório. Conta com um quadro de vinte e cinco (25) funcionários, sendo doze (12) professores; quatro (04) auxiliares de serviços gerais; quatro (04) vigilantes; duas (02) secretárias; uma supervisora (01) pedagógica; uma (01) diretora e uma (01) vice-diretora. Dispõe de uma clientela escolar composta por duzentos e dezoito (218) alunos distribuídos em: pré-escola, fundamental I (do primeiro ao quinto ano – período matutino) e fundamental II (do sexto ao nono ano – período vespertino).

O prédio dessa escola oferece segurança, apesar de sua estrutura não dispor de murada cercando a mesma, mas os portões de acesso ao interior da escola têm cadeados e quase todas as janelas da parte externa são gradeadas.

A Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Otacílio Tomé, localiza-se na zona rural, a 10 km do município de Paulista, sendo o seu acesso feito na maior parte pela BR 110 e um pequeno trecho de barro. A maior parte dos alunos tem sua locomoção feita através de transportes oferecida pelo município, a outra parte da clientela que reside na própria comunidade e na Malhada da Pedra faz o percurso a pé.

A Escola está localizada em um terreno plano na zona rural, em um ponto de fácil acesso é pouco arborizada. Não apresenta mobiliário adequado e suficiente para clientela e equipamentos satisfatório para atender as diversas atividades realizadas na sala de aula e fora dela também. O prédio está bem conservado, e, é mantido limpo. Dentro dessas condições é preciso construir e adequar algumas salas para melhor atender através de: Bibliotecas, sala de recursos, sala de vídeos, refeitório, diretoria, banheiros para portadores de necessidades especiais, para funcionários, quadra de esporte, almoxarifado.

A população escolar é oriunda dos sítios vizinhos e desta comunidade, em sua maioria as famílias com renda inferior a um salário mínimo, constituída de agricultores, rendeiros ou sem profissões definidas, sobrevivendo de pequenos serviços prestados. Dada à realidade socioeconômica, pode-se definir que trazem deficiência na escolaridade, sendo na maioria filhos (as) de pessoas com grau de escolaridade baixa e até analfabeta.

Durante as discussões realizadas percebeu-se que a ludicidade ainda é pouco explorada pelos educadores, pois a disponibilidade de material de apoio e de uma estrutura física condizente com a realidade escolar não propicia um rendimento satisfatório por parte dos professores.

3.3 Sujeitos da Pesquisa

A pesquisa foi realizada com as turmas do pré I e pré II, na faixa etária de quatro e cinco anos, ambas constituídas por uma clientela de treze alunos cada, sendo sete do sexo masculino e seis do sexo feminino.

Para se delimitar o universo de investigação da pesquisa é preciso estar convicto do que se deseja obter. “Delimitar, portanto, corresponde a selecionar aspectos de um tema, limitando a escolha a um deles, para que o assunto seja tratado com a suficiente profundidade, que se espera dos trabalhos de graduação”

(ANDRADE, 2010, p.73). Dessa forma foi escolhida a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Otacílio Tomé, localizada no Sítio André município de Paulista-PB, sendo pesquisadas duas professoras da pré-escola sobre o tipo de atividade lúdica utilizada para desenvolver a aprendizagem dos educandos.

No universo da investigação, os participantes envolvidos no referido trabalho foram os professores desta escola levando-se em consideração que estes moram em comunidades vizinhas onde à mesma encontra-se localizada. Dessa forma, pode-se perceber que estes, mais do que ninguém, conhecem a realidade dos seus educandos, podendo assim, apontar pontos positivos e negativos, tornando confiáveis as informações desta pesquisa, uma vez que as mesmas dão credibilidade aos resultados.

Sendo assim, a escolha dos sujeitos participantes desta pesquisa partiu do fato de serem os educadores responsáveis pela mediação do conhecimento, mostrando-se interessados em promover mudanças no processo educativo, capazes de influenciar no aprendizado das crianças através de jogos e gincanas escolares. Assim, percebe-se a importância da veracidade de suas respostas, dando opiniões e demonstrando a realidade existente na instituição investigada.

3.4 Instrumentos de Coleta de Dados

Os dados deste trabalho foram coletados através de um instrumento de investigação e observação participante, através das experiências diárias com a turma da pré-escola da Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Otacílio Tomé. Foram utilizados questionários contendo cinco questões abertas para as educadoras da referida escola, que de acordo com os seus conhecimentos e experiências responderam as questões relacionadas ao objeto de estudo, pois o questionário serviu para identificar de que forma a ludicidade está sendo aplicada nesta instituição, caso contrário, correria o risco de não aproximar-se corretamente ao objeto de estudo, conduzindo a um diagnóstico e discussões de dados enganadores.

O questionário foi distribuído a duas educadoras da escola supracitada, as quais deram retorno com as devidas respostas, apresentando anotações convenientes que auxiliaram na realização de uma análise de dados neste trabalho. As respostas obtidas neste questionário foram coerentes com as perguntas, mostrando que as educadoras são pessoas participativas e preocupadas em colaborar com a pesquisa em foco e com

a melhoria da educação, pois a todo o momento elas citavam a importância desse trabalho para a carreira docente.

4 ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS

O referido trabalho trata-se de um estudo de campo com base numa pesquisa exploratória e descritiva através de uma abordagem qualitativa dos dados coletados nas turmas da pré-escola da instituição de ensino Otacílio Tomé.

A pesquisa se deu por meio de questionário realizado com educadores levando o pesquisador a perceber a necessidade de uma prática voltada para as atividades lúdicas com ênfase na aprendizagem dos envolvidos, de forma mais profunda e detalhada, pois como diz Carvalho (2011, p.15): “[...] brincadeiras são como rituais que se transmitem, repetidos ou recriados, em ambientes socioculturais distintos”. Dessa forma é preciso saber que o processo educativo da criança não está restrito apenas a sala de aula, ou a conteúdos esquematizados que não despertem na criança a sua energia e vontade de aprender.

As questões contidas no questionário foram ferramentas que auxiliaram nas conclusões pré-estabelecidas sobre a ludicidade na aprendizagem, contribuindo para a facilitação da amostra dos dados, assim como também, pode-se compreender de que forma os educadores utilizam o trabalho lúdico em suas atividades pedagógicas a fim de despertar nos seus educandos o interesse pelo aprendizado e o entendimento de que a escola é um sistema heterogêneo onde o processo de ensino/aprendizagem pode ser explorado de diversas maneiras. O trabalho lúdico auxilia o seu desenvolvimento cognitivo através de técnicas que exploram os reflexos, a coordenação motora e a disciplina, já que nos jogos existe sempre uma regra a se seguir como forma de punição.

Levando-se em conta que:

O papel do brincar no currículo do ensino fundamental não deve ser do interesse dos educadores individualmente: é essencial que ele seja discutido entre os profissionais em um contexto compartilhado, para que se desenvolvam crenças compartilhadas, entendimento mútuo, coerência e consciência de abordagem (MOYLES, 2006, p.95).

Foram aplicados dois questionários com cinco perguntas cada. Das cinco questões obtidas no questionário, todas fazem referência ao perfil dos entrevistados e a sua forma de trabalhar o lúdico na pré-escola. Ambas as entrevistadas são do sexo feminino e possuem entre trinta e cinco e quarenta e cinco anos de idade, sendo destes dois e vinte e quatro anos respectivamente destinados à carreira de educadora.

Com relação ao nível de formação, todas possuem o superior completo em Pedagogia, sendo que uma delas possui especialização em Psicopedagogia. Quanto à distribuição por turma, para o pré I e pré II é destinado uma professora, sendo que o pré I conta também com uma professora auxiliar. No que se refere às questões pertinentes ao tema da pesquisa, da primeira pergunta do questionário aplicado, a qual enfatiza o desenvolvimento das atividades lúdicas na escola, podemos perceber que as educadoras respondem de forma bem sucinta e diferenciada a sua compreensão com relação à mesma.

Como são desenvolvidas as atividades lúdicas na escola?

- Participante 01 – “São desenvolvidas em sua maior parte no auditório da escola, envolvendo brinquedos de encaixe, jogos e brincadeiras envolvendo todas as crianças”.

- Participante 02 – “São desenvolvidas através de brinquedos ou brincadeiras sem normas e regras que não visam competição entre alunos”.

Como vimos, a participante 01 destaca as brincadeiras de encaixe onde tem que se seguir um padrão para se alcançar o objetivo, é, mesmo que implícita, uma regra imposta pelo jogo para que os participantes consigam montar todas as peças. Já a participante 02 utiliza o jogo como uma distração levando as crianças ao êxtase do ato de brincar sem que haja rivalidade de interesses. Dessa forma ambas as docentes extraem da brincadeira um aspecto cognitivo já que a utilização do brinquedo/brincadeira não é visto apenas como passatempo e sim como uma ferramenta para aprimorar as relações afetivas, físicas e motoras.

Para Moyles (2006, p.96):

Definir o brincar em um contexto educacional pode ser problemático para alguns professores, pois muitas das características que associamos ao brincar – liberdade, espontaneidade, exuberância, divertimento, posse – não se ajustam de forma adequada ou natural a um contexto voltado para programas prescritivos, planejamento de longo prazo ou testagem acumulativa.

Na segunda pergunta as informações obtidas pelas educadoras devem corresponder à seguinte indagação: Que elementos ou brinquedos chamam mais a atenção das crianças? Com base nas respostas pudemos perceber quais são os brinquedos mais utilizados durante as atividades de recreação das crianças e se a sua utilização traz resultados para o processo de ensino/aprendizagem das mesmas. As respostas foram às seguintes:

- Participante 01 – “Os brinquedos de encaixe e os trabalhos envolvendo música”.

- Participante 02 – “O que chama mais atenção nas crianças são os brinquedos de encaixe, levando em consideração que é um bom divertimento para elas”.

Como vimos ambas as docentes têm um ponto de vista em comum sobre o tipo de brinquedo que mais chama a atenção das crianças envolvidas, o que mostra o quanto o trabalho cognitivo e o raciocínio estão sendo apurados, pois como diz Moyles (2002, p.69): “[...] quando as crianças brincam, vemos constantemente que elas começam a pensar sobre problemas e soluções”. Por isso é muito importante o trabalho com brinquedos de encaixe, pois a partir da montagem das peças as crianças vão treinando a percepção e o raciocínio.

Ao fazer a terceira pergunta vimos na visão das docentes o quanto é precário o espaço escolar destinado às aulas de recreação e de lazer, pois além de não ter uma estrutura física condizente com um espaço que favoreça a ludicidade, as pessoas que detém o poder não se mostram preocupadas para fazer algo em prol da aprendizagem e do saber. “A necessidade de todas as crianças terem oportunidade de brincar foi oficialmente reconhecida, mas o seu valor como instrumento educacional não foi necessariamente aceito por todas as culturas” (MOYLES, 2006, p.40). Vamos ver a opinião das entrevistadas sobre a seguinte pergunta:

A escola dispõe de um ambiente propício para a prática de atividades que desenvolvam a ludicidade? Se não, o que precisa melhorar?

- Participante 01 – “Não, o ambiente escolar é em algumas ocasiões impróprio, pois algumas atividades precisam de um ambiente mais amplo para sua realização”.

- Participante 02 – “Não, precisa melhorar, como por exemplo, a construção de uma quadra esportiva, uma sala apropriada para as crianças participarem das brincadeiras com mais segurança”.

Para as educadoras a escola não dispõe de um ambiente capaz de despertar nas crianças todas as suas potencialidades no ato de brincar, já que a espontaneidade e o dinamismo das brincadeiras ficam restritos a um pequeno pátio da escola.

Para Friedmann (2012, p.45): “[...] a aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que elas se dediquem a uma atividade”. Dessa forma a criação de um espaço propício às brincadeiras e os jogos poderiam contribuir para o rendimento escolar dos alunos envolvidos.

Na quarta questão as informações obtidas foram condizentes com que vem sendo discutido até o momento:

Descreva como é o comportamento das crianças durante as aulas que têm a realização de alguma atividade que trabalhe a ludicidade.

- Participante 01 – “Algumas apresentam uma certa inquietude, outras desenvolvem as atividades de maneira tranqüila”.

- Participante 02 – “Durante as atividades realizadas as crianças demonstram um bom relacionamento entre os colegas interagindo com atenção nos jogos e brincadeiras”.

Como vimos apesar de não apresentar a mesma coerência em relação à pergunta, as respostas das docentes só enriquecem as nossas discussões, pois ambas veem como algo positivo o trabalho que envolva alguma atividade lúdica na sala de aula, principalmente no tocante a socialização.

O círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribuem para a socialização da criança e isso através de múltiplas interações, dentre as quais algumas tomam a forma de brincadeira, ou pelo menos de um comportamento reconhecido como tal pelos adultos (BROUGÈRE, 2010, p.65).

Por fim, na quinta pergunta, a qual indaga as educadoras sobre os aspectos positivos em se trabalhar a ludicidade na sala de aula, percebemos que é quase impossível deixar de trabalhar sem utilizar brinquedos e brincadeiras na pré-escola, pois estamos lidando com crianças que acabam de ingressar na vida escolar e não podem deixar de lado alguns costumes trazidos de casa, pois: “cada brinquedo, cada modo de brincar, cada música ou personagem com o qual a criança interage, faz parte de um determinado contexto cultural” (CARVALHO e ORTIZ, 2012, p.112).

Que aspectos positivos você pode tirar da realização das atividades lúdicas na sala de aula? Como o brincar influencia a aprendizagem da criança?

- Participante 01 – “As crianças aprendem a socializar-se melhor em algumas ocasiões. Aprendem a dividir e, sobretudo, a ludicidade faz com que a criança veja o mundo de uma maneira mais simples”.

- Participante 02 – “O brincar influencia a aprendizagem da criança, mesmo sem ter um local apropriado para brincar e brinquedos adequados. A brincadeira, o brinquedo e os jogos proporcionam mecanismos para desenvolver a memória, a interação, a linguagem, a atenção, a criatividade e acima de tudo a aprendizagem”.

Então, como vimos é unânime por parte das docentes a importância do brincar, pois além de servir como um incentivo para a criança se sentir atraída pelo ambiente escolar, ainda desenvolve os aspectos físicos, cognitivos e afetivos das mesmas contribuindo assim para a sua formação enquanto pessoa.

Como diz Moyles (2002, p.100): “[...] a educação infantil avançou muito, mostrando que as crianças realmente se desenvolvem cognitivamente e afetivamente a partir do brincar, dentro de um ambiente bem organizado”.

De acordo com o que foi observado nas respostas apresentadas no questionário e de acordo com o período de intervenção, verificou-se que apesar das educadoras afirmarem que a ludicidade é uma ferramenta fundamental no processo de ensino/aprendizagem, ainda estamos presos aos valores impostos pela sociedade e não dispomos de um ambiente propício para que possamos alcançar os nossos objetivos enquanto educadores que é formar cidadãos críticos e conscientes capazes de desenvolverem as suas capacidades mesmo sabendo das suas limitações.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante toda a pesquisa de campo foram observadas as técnicas utilizadas pelas professoras em relação ao trabalho lúdico que envolve brinquedo, brincadeiras, músicas dentre outras atividades recreativas que favorecem a socialização, o que nos fez refletir sobre os métodos tradicionais de ensino que ainda permeiam apesar das incessantes mudanças trazidas para a realidade escolar.

Ao conhecer de perto a realidade da escola Otacílio Tomé, localizada no sítio André, zona rural de Paulista – PB, ficou constatado que apesar das professoras se mostrarem aptas a mudar o sistema de ensino, o regimento interno ainda impõe uma presença mais acentuada na sala de aula, não priorizando o espaço e as redondezas locais para a realização de uma aula campal, por exemplo, onde as crianças estariam em contato direto com a natureza expondo dinamismo e espontaneidade durante as aulas.

O espaço físico ainda é muito precário e não são previstos orçamentos para melhoria do local, ficando as brincadeiras a mercê de um pequeno auditório onde as crianças não podem expressar os seus sentimentos ou gestos de contentamento, já que as salas de aula são muito próximas e perturbaria ou chamaria a atenção dos outros alunos.

Aos professores cabe a tarefa de transmitir algumas brincadeiras, pois assim, além de ensinar de uma forma diferente e trazer dinamismo para as aulas, ainda mantemos vivas algumas brincadeiras tradicionais tão corriqueiras no passado e que hoje não estão com tanta freqüência no ambiente da sala de aula.

Hoje em dia, as crianças se ressentem do vazio saudado pela ausência dos pais, justamente em um dos períodos mais preciosos da vida de seus filhos, a infância. Dessa forma, o brincar muitas vezes é concebido como uma linguagem ou fala de quem brinca, um ato de criar e recriar o mundo à sua volta. Em razão disso, o brincar não deve ser compreendido na educação infantil como um conhecimento pronto, sendo reproduzido em manuais que reproduzem os procedimentos a serem executados. O brincar na escola precisa assumir formas e, por isso, deve ser executado com o auxílio do professor através de regras e ensinamentos teóricos, pois antes de qualquer coisa ele faz parte do processo de socialização das crianças no mundo adulto, o que gera ainda mais atenção dos envolvidos no processo de ensino/aprendizagem.

Apesar das dificuldades e entraves encontrados pelo caminho, já que para se realizar uma pesquisa de campo é preciso ter muito cuidado para não expor a identidade do público envolvido, tomamos como satisfatório o nosso trabalho, já que estamos iniciando uma pesquisa bastante abrangente para profissão futura de educador.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação**. São Paulo: Atlas, 2010.

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Vol.1. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ROSSI, Sílvio José. (Orgs.). **Trilhas do Aprendente Vol.8**. João Pessoa: Editora UFPB, 2011.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2010.

CARVALHO, Ana M. A. **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2011.

CARVALHO, Maria Teresa Venceslau de; ORTIZ, Cisele. **Interações: ser professor de bebês – cuidar, educar e brincar, uma única ação**. São Paulo: Blucher, 2012.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na educação Infantil: observação, adequação e inclusão**. São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 13 ed. São Paulo: Cortez, 2010.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONE, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2010.

MOYLES, Janet R. **Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

_____. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia B. **O uso dos jogos teatrais na educação**. Campinas – SP: Papyrus, 2009.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. Tradução por Valerie Rumjanek Chaves. 3ª ed. Rio de Janeiro, Record, 1967.

TIBA, Içami. **Quem ama educa: formando cidadãos éticos**. São Paulo: Integre Editoria, 2012.

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

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução por José Cipolla Neto, Luis Silveira M. Barreto, Solange C. Afeche. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 168 p.

APÊNDICE

ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS

Prezadas professoras

Sou aluno do Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba- UFPB- Modalidade virtual e estou desenvolvendo minha monografia com o tema: O lúdico como ferramenta de aprendizagem. Esta entrevista destina-se a coleta de dados para o desenvolvimento deste trabalho. Agradeço pela sua colaboração, respondendo as questões apresentadas.

Atenciosamente,

Bazílio Custódio Neto.

PERGUNTAS

Questionário sobre o trabalho lúdico nas turmas da pré-escola da E.M.E.F.

Otacílio Tomé

Professor(a): 01 e 02

Período de atuação na educação infantil: _____

Número de alunos da turma: _____

1 – Como são desenvolvidas as atividades lúdicas na escola?

2 – Que elementos ou brinquedos chamam mais a atenção das crianças?

3 – A escola dispõe de um ambiente propício para a prática de atividades que desenvolvam a ludicidade? Se não, o que precisa melhorar?

4 – Descreva como é o comportamento das crianças durante as aulas que têm a realização de alguma atividade que trabalhe a ludicidade.

5 – Que aspectos positivos você pode tirar da realização das atividades lúdicas na sala de aula? Como o brincar influencia a aprendizagem da criança?
