

**AJES - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO PSICOPEDAGOGIA COM ÊNFASE NA
INCLUSÃO SOCIAL**

9,5

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO - APRENDIZAGEM DA ESCOLA
ESTADUAL TARSILA DO AMARAL**

Autora: LIDIA DIAS GONÇALVES

Orientadora: Profa. Ma. Marina Silveira Lopes

*Trabalho apresentado como requisito para aprovação na
disciplina de Especialização Metodologia de Pesquisa
Científica.*

COLNIZA/2012

AJES - INSTITUTO SUPERIOR DE EDUCAÇÃO DO VALE DO JURUENA

**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO PSICOPEDAGOGIA COM ÊNFASE NA
INCLUSÃO SOCIAL**

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM DA ESCOLA
ESTADUAL TARSILA DO AMARAL**

Autora: LIDIA DIAS GONÇALVES

Orientadora: Profa. Ma. Marina Silveira Lopes

COLNIZA/2012

AGRADECIMENTO

A Deus por ter me dado força e coragem para vencer.

Aos meus familiares, principalmente porque foram a razão de minha luta para vencer os desafios da vida.

Aos meus amigos que caminharam juntos neste caminho de glória.

Aos professores, que contribuíram para que eu pudesse vencer mais um obstáculo.

LISTA DE FIGURA

Figura 01: Jogo de Futebol.....	18
--	----

Figura 02: Brincadeira de bola atrás.....	19
Figura 03: Brincadeira das alunas do primeiro ciclo.....	20
Figura 04: Fachada da Escola Tarsila do Amaral.....	22

RESUMO

Este trabalho monográfico vem abrir uma discussão sobre a importância do lúdico no ensino fundamental, contemplando em especial a primeira fase, uma vez que muito se fala da necessidade da diversão no início do ano escolar da criança para que a mesma não perca o interesse pelo aprendizado. No entanto, se na educação infantil essa prática é rotineira, pouco se percebe dessa iniciativa no ensino fundamental. Nesse sentido a pesquisa se ateve a duas salas de primeiro ciclo, para que pudesse analisar de perto a vida escolar cotidiana dos alunos, bem como observar a prática pedagógica das professoras quanto à variedade de métodos utilizados nas salas. Se as mesma utilizam a ludicidade para a apresentação dos conteúdos ou se apenas ignoram por falta de interesse ou conhecimento. É na postura das professoras que o trabalho se centrou e as consequências da não utilização de uma prática voltada para a diversão no processo de ensino aprendizagem.

Palavras chaves: Lúdico, Brincadeira, Aprendizagem, Professor.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
CAPITULO I : Um breve histórico sobre a educação brasileira	08
CAPITULO II : A importância da diversão no processo de ensino Aprendizagem.....	13
CAPITULO III : O uso das atividades lúdicas nas primeiras fases do ensino fundamental da Escola Tarsila da Amaral.....	20
CONCLUSÃO	26
REFERÊNCIA	27

INTRODUÇÃO

Na sociedade atual, globalizada, o ser humano é obrigado a ter um currículo que o torna capaz de atuar nas mais diferentes atividades, para isso, quanto mais informação tiver ao longo da vida melhor. A escola, nesse contexto, tem função de dar ao aluno, mecanismos para esse crescimento.

Se a função da escola hoje é formar cidadão capaz, criar mão de obra para esse mercado sem fronteira, seguindo um currículo criado por profissionais que visam somente o lucro, a alegria e ludicidade presentes na vida comunitária e, particularmente, no brincar, acabam sendo vistos como irrelevantes e caracteriza-se como um jogo de passatempo.

Diversos autores concordam que é importante a ludicidade e o afeto no processo de construção do conhecimento. Ao sair da educação infantil e se ingressar no ensino fundamental, o aluno é surpreendido com um mundo estranho. Na pré escola a brincadeira é o elo norteador do aprendizado enquanto que no ensino fundamental, muitos professores, vêem esse momento de aprender como apenas transmissor de conhecimento, deixando de lado as brincadeiras, os jogos, isto é o lúdico.

Pretendemos, aqui, discutir a importância do lúdico nas séries iniciais, uma vez que os jogos e brincadeiras são excelentes instrumentos de mediação entre o prazer e a aprendizagem, já que o lúdico é eminentemente cultural é importante perceber que as brincadeiras e jogos na sua grande maioria, despertam o interesse dos alunos muitas vezes por curiosidade. Entretanto, é necessário analisar também a dificuldade dos professores das séries iniciais do ensino fundamental em utilizarem o desenvolvimento lúdico da criança nas atividades das experiências pedagógicas.

A pesquisa baseou-se nos questionamentos como: o trabalho lúdico é uma constante nas fases iniciais do ensino fundamental? Como trabalho lúdico vem sendo trabalhado nessas fases? Que tipo de apoio as professoras da primeira fase do primeiro ciclo tem da coordenação? O Projeto Político Pedagógico da Tarsila do Amaral, contempla projetos que afirmam para a prática de brincadeiras e jogos na escola?. Utilizaram-se, para tanto, entrevistas e aplicação de questionários.

A Escola Estadual Tarsila do Amaral, foi a escola escolhida para desenvolver o trabalho, e as duas turmas de primeira fase do primeiro ciclo foram as turmas pesquisadas.

O trabalho ficou dividido em três capítulos. No primeiro capítulo será feita uma retrospectiva educacional no Brasil, demonstrando a importância da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9394 de 1996, como um divisor de águas nas relações interdisciplinar no espaço escolar.

No segundo capítulo, será demonstrada a importância do trabalho lúdico no ensino aprendizagem. E, no terceiro capítulo serão expostas as experiências das duas professoras da Escola Tarsila do Amaral quanto ao seu trabalho subsidiado pelas atividades lúdicas. Por fim, têm-se a conclusão.

CAPITULO I

UM BREVE HISTÓRICO SOBRE A EDUCAÇÃO BRASILEIRA

Segundo MILLER (2001), a educação institucional no Brasil tem o seu início juntamente com a vinda dos padres jesuítas. Daquele tempo aos dias atuais, muitos foram os momentos de avanços e retrocessos. Entretanto, o saldo de tudo isso é a consciência da necessidade de um olhar mais responsável para a escola e os alunos que dela necessita.

De acordo com o COUTRIN (2009), com os jesuítas ainda no século XVI, os índios ao serem catequizados e ensinados em uma nova língua, tiveram que abrir mão dos ensinamentos dos seus familiares, sendo obrigados a romper seus laços culturais. Entretanto, com a criação da LDBN (1996), esse olhar mudou. Hoje a escola que é a Instituição responsável pela formação erudita do educando, tendo a obrigação de respeitar o que cada um trás consigo, da sua família e do seu cotidiano.

MILLER (2009) contribui novamente, informando que durante mais de três séculos, a escola no Brasil era apenas para os filhos da classe abastada economicamente e o ensino era elitizado. Com a abolição da escravatura, houve a certa abertura no sentido de criação de escola para uma classe social menos favorecida.

Na década de trinta, após a Revolução que colocou na presidência da República Getúlio Vargas, alguns direitos foram privilegiados. Entre eles o direito a educação. A partir daí, teremos uma universalização da educação para a população. E, depois de várias leis contemplando esse segmento, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) de 1996 deu uma abrangência maior possibilitando um olhar mais amplo, no sentido de assegurar ao aluno um ensino onde todas as suas habilidades fossem trabalhadas.

A Lei de Diretrizes e Bases (1996), no Título II, dos princípios e fins da educação nacional, artigo 2º, determina que “A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, no seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

A partir desse novo olhar, introduzido pela Lei de Diretrizes e Bases nº.9394/96, novos caminhos para pedagogia foram surgindo, a criança passou a ser o principal foco de estudos. Os Parâmetros Curriculares Nacionais, concluído em 1997, contribuiu para que o profissional da educação, tivesse à sua disposição uma gama de mecanismos para melhorar o seu trabalho didático.

O século XX trouxe para a educação, a partir da LDB nº. 9394/96, novos elementos para serem incorporados, e a ludicidade foi um deles. Trazer para a sala de aula, as brincadeiras e jogos do cotidiano, contribui para um aprendizado prazeroso, com eficaz nunca antes percebido.

SANTOS (2010, p.02) aprofunda o debate, na medida que descreve o significado da palavra lúdico, descrevendo que o mesmo vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse sentido, “no brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.”

FRIEDMAN (*apud* SANTOS, 2010, p.03), considera que “os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional.” Ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Como descreve LOPES (2006, p.110), a brincadeira é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia de uma criança. “O fato da criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação”. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes como a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Elas amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação com as outras crianças e através da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

MACEDO (2012), na introdução do seu artigo sobre “*A importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino de nove anos*”, discute como a presença do lúdico no primeiro ano do ensino de nove anos tem sido objeto de muitas investigações no campo educacional, dada a sua importância no desenvolvimento da criança e afirma que a brincadeira é compreendida como situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social. Por meio dela a criança recria aquilo que sabe de forma espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva, a brincadeira dentro da sala de aula, tem importância significativa no processo de ensino e aprendizagem.

A discussão sobre a história da educação brasileira chega ao mais famoso pedagogo da atualidade, PAULO FREIRE (1983). Conhecido mundialmente, ele defende a educação popular. Compara o modelo tradicional de educação a uma educação bancária, onde o professor, detentor do conhecimento, deposita conteúdos na cabeça de seus alunos como se estivesse fazendo depósito em banco. Nessa prática o professor apresenta as verdades como imutáveis, prontas, estáticas. Essa educação é totalmente dominadora, não promovendo no aluno um pensamento crítico.

Na educação denominada por de PAULO FREIRE (1983 *apud* SAMPAIO 2011, p.08) como libertadora, exclui a educação vertical, isto é, de cima pra baixo. Sua ação educativa é horizontal onde há uma troca entre educando e educador propiciando a ambos a oportunidade de aprofundar seus conhecimentos em torno de um mesmo objeto para poder intervir sobre o mesmo. Quanto mais se discute o conhecimento frente à realidade, mais o aluno se sente desafiado a buscar respostas e mais terá uma consciência crítica e transformadora, ou seja, se faz sujeito de seu próprio processo. A ludicidade nesse caso, é um ótimo mecanismo auxiliador do professor, pois é através dele que muitos conceitos poderão ser introduzidos, discutidos e compreendidos com mais facilidade pelo alunos.

Nesse sentido, SOARES (2010 *apud* MORAES 2011, p.49), afirma que para “garantir um espaço de criação dentro da escola exige o esforço consciente do professor para não se render às armadilhas sutis do sistema que desmobiliza as energias, a confiança, o entusiasmo e o compromisso de todos”.

É necessário, segundo SANTOS (2010) que Nesta perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolve os seguintes critérios: a função de literalidade e não - literalidade, os novos signos lingüísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de idéias e comportamentos, a ausência de pressão no ambiente, ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

De acordo com VYGOSTSKY (apud SANTOS, 2010,p.4) , é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão desse 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.

Segundo PAULO FREIRE (1983 *apud* SAMPAIO, 2011) o ser humano é um ser curioso por natureza e essa curiosidade impulsiona o homem a sair de si mesmo, em busca do novo, de aventuras e descobertas. Para ele a curiosidade é uma característica que transforma o ser humano em um ser indagador, fazendo-o sair da condição de espectador para se tornar protagonista.

SAMPAIO (2011), defende a teoria de Paulo Freire e contribui analisando o perfil dos profissionais que atuam na docência hoje em dia. Na sua grande maioria foram formados na antiga escola bancária, onde o aluno era apenas um espectador sem poder ter iniciativa própria. E, hoje, na sua atuação em sala, acabam reproduzindo o que aprenderam a fazer, se adaptando ao comodismo dos mais antigos, aceitando como verdades os métodos apresentados. Nessa forma de ensino, ouvir e reproduzir como ensinado são sempre mais fácil do que ter autonomia de falar, questionar e argumentar. A individualidade é abafada pela harmonia da coletividade. Daí a 'sua visão foi fragmentada, sua leitura crítica abafada, sua individualidade negada, sua imaginação e criatividade tolhidas, seu conhecimento padronizado e estático.'

Para SAMPAIO (2011), é muito difícil trabalhar com o lúdico especialmente para os que foram formados por uma escola que não incluiu no seu currículo esse modelo. Por isso se ouve falar e se reconhece a importância do lúdico em sala de aula, mas pouco se faz, exatamente porque não é simples romper com experiências vividas ao longo de toda uma trajetória de vida, principalmente durante a formação

acadêmica. Viver a ludicidade em sala de aula, para esse professor, é conviver com o incerto, com o improvável, é deixar de ser protagonista para atuar com o grupo. Para quem não foi estimulado a viver momentos de plenitude e encontro consigo mesmo, a trabalhar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção se sente inseguro e sem direção.

MACEDO (2011) afirma que hoje, a presença do lúdico no desenvolvimento da criança é de suma importância para o seu aprendizado. De forma significativa, torna as aulas mais dinâmicas e atrativas, possibilitando à criança o desenvolvimento no processo de ensino e de aprendizado preparando-a para a alfabetização e nos seus primeiros anos de vida escolar.

Dentre os vários benefícios que o lúdico traz para os educandos e a infinidade de autores que abordam esses aspectos onde o lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do ser humano como uma forma de penetrar no âmbito da realidade (...) KISHIMOTO (2000 *apud* SANTOS, 2009) nos diz que ao brincar a criança aprende a se relacionar com os outros de forma respeitosa, cooperando, ajudando, assumindo responsabilidades e aceitando as penalidades imposta sem negação e esse aprendizado contribuirá para que consiga viver em sociedade.

A metodologia lúdica, como informa SANTOS (2009, p.05) “faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão” É acima de tudo uma metodologia da atualidade, na medida que há uma infinidade de brincadeiras e diversões fora do espaço escolar competindo pela atenção das crianças.

Por fim, DIAS (1996 *apud* ANDRELLO, 2010) comenta que é necessário que a criança tenha o seu direito de ser criança, respeitado. Que no processo de aprendizagem a sua idade seja levada em conta nas atividades lúdicas. A criança tem que ser levada a criar, descobrir à medida que vai amadurecendo, sua formação intelectual exigirá maiores desafios e esse é o papel da escola proporcionar meios para que a criança consiga perceber, analisar e compreender o mundo a sua volta. A escola através dos instrumentos simbólicos de leitura e escrita do mundo, articulam-se ao sistema de representação da linguagem escrita, cuja elaboração mais complexa exige formas de pensamento mais sofisticadas para sua plena utilização, isso vai se moldando ao longo da vida escolar.

CAPITULO II

A IMPORTÂNCIA DA DIVERSÃO ALIADA AO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A sociedade atual, como bem afirma SAMPAIO (2011), evoluiu e se modernizou com isso a escola também. Hoje ensinamos para crianças, diferentes das crianças do século passado. A informação está mais rápida e acessível, as crianças estão muito mais questionadoras e investigativas. Neste contexto, o ensino nas fases iniciais do ensino fundamental, também mudou.

Atualmente, muito se tem discutido a respeito das metodologias utilizadas nessas fases. Entre elas, está o uso do lúdico, em específico, os jogos didáticos e as brincadeiras. Esta discussão torna-se relevante na medida em que jogar faz parte da vida dos alunos, valorizando as vivências dos mesmos.

Nas primeiras fases do ensino fundamental, de acordo com SAMPAIO (2011), o profissional deve ter em mente que o conhecimento deve estar estreitamente ligado ao prazer da descoberta se não, o conhecimento não será compreendido pelos alunos, ou se houver construção do conhecimento, esse logo será esquecido, pois nada teve de concreto e/ou divertido,

Pensando nisso, a publicação dos Parâmetros Curriculares Nacionais, pelo governo, demonstra a preocupação na organização do currículo em todo o território brasileiro. Como forma de diminuir as diferenças entre as regiões brasileiras, no que se refere aos conhecimentos que nossos alunos da educação básica deverão adquirir. Os Parâmetros trás uma relação de informações a serem levadas em consideração, quando forem organizar os currículos nas escolas. Entretanto, como apresentar o currículo aos alunos? Como transmitir conhecimento de maneira fácil e que consiga um aprendizado? Os Parâmetros Curriculares Nacionais, no volume de Introdução (1998,p.53) coloca que

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem como o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta – sempre é possível, estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação [...].

No documento sobre o Ensino Fundamental de nove anos: Orientações para a inclusão da criança de seis anos, produzido pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), afirma que o brincar deve ser concebido como um modo de ser e estar no mundo. No entanto, questiona-se o fato de que “o espaço do brincar nas nossas escolas está sendo apenas um passatempo [...]” (BRASIL, 2007, p.41). Sem muito planejamento por parte dos professores, estando esse momento reservado como premiação aos alunos que terminam as atividades primeiros ou quando trazem de casa a tarefa feita.

O lúdico promove um estado de plenitude naquilo que se faz com prazer e pode estar presente em diferentes situações da vida. Segundo Feijó (1992 p. 61) “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”. Para aperfeiçoar sua prática o professor precisa descobrir o prazer de trabalhar o lúdico na sua sala de aula.

Segundo MACEDO (2011), é compreensível que muitos professores tenham dificuldades em trabalhar com o lúdico, especialmente para os que foram formados por uma escola que não incluiu no seu currículo esse modelo. Por isso se ouve falar e se reconhece a importância do lúdico em sala de aula, mas pouco se faz, exatamente porque não é simples romper com experiências vividas ao longo de toda uma trajetória de vida, principalmente durante a formação acadêmica. Viver a ludicidade em sala de aula, para esse professor, é conviver com o incerto, com o improvável, é deixar de ser protagonista para atuar com o grupo. Para quem não foi estimulado a viver momentos de plenitude e encontro consigo mesmo, a trabalhar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção se sente inseguro e sem direção.

MACEDO (2011) contribui apontando que devido à falta de um conhecimento mais aprofundado quanto ao uso da ludicidade no processo de aprendizagem, o professor realiza atividades lúdicas sem sistematização em salas de aula, dessa forma, o brincar se tornou um passa tempo e não uma atividade que visa o desenvolvimento da criança.

De acordo com Alves (2008, p.02) “os jogos ainda são marginalizados, apesar dos docentes conhecerem seus benefícios ainda temem que os mesmos sejam vistos como perda de tempo”.

A utilização de jogos como metodologia de ensino, se bem planejado e orientado, auxilia na aprendizagem e no alcance dos objetivos, competências e habilidades que o professor deseja. Para Smole (2007 *apud* MORAES, 2001,p.20) “Ao jogar, os alunos tem a oportunidade de resolver problemas, investigar e descobrir a melhor jogada; refletir e analisar as regras, estabelecendo relações entre os elementos do jogo e os conceitos de aprendizagem”.

É necessária uma mudança de atitude urgente, FREIRE (1983), faz uma bela critica aos professores que se acham o dono da verdade e o senhor do ensino, caracterizando o professor e o aluno na visão da educação autoritária é o educador quem educa e os educandos é que são educados. O educador é o que sabe e os educandos não sabem nada, têm uma postura passiva, assim é o educador quem sempre diz a última palavra e os educandos só escutam.

Segundo Freire (1983), infelizmente ainda há educadores com perfis autoritários, ele é o detentor do saber, o que sabe e educa, os alunos são meros coadjuvantes no processo, é educado sem discutir, apenas ouve, assimila, observa sem nenhuma interferência no processo de ensino-aprendizagem. O professor escolhe os conteúdos, as metodologias, as formas de avaliação sem analisar a realidade dos educandos. Que ainda por cima terá que alcançar os objetivos propostos pelo professor.

De acordo com VYGOTSKY(*apud* 1987 ANDRELLO 2010), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outro sujeito, criança e adulto.

Aprofundando sobre o assunto, VYGOTSKY (1987 *apud* ANDRELLO 2010, p.27) declara que “ a criança procura suprir seus desejos por meio do ato de brincar. Mas esses desejos não podem ser satisfeitos de imediato, o que leva a criança a buscar situações imaginárias como solução”.

O brincar é um recurso que as crianças utilizam para exprimir e elaborar etapas de conteúdos de sua cognição, fato, vida, sentimentos. Além de ajudar no desenvolvimento motor e cognitivo. Como Pular corda; Pique - esconde; Amarelinha; Roda; teatro e jogos.



Figura 01: Jogo de Futebol
Fonte: SANCHES, Ricardo. 2009.

A criança, ao jogar, não só incorpora regras socialmente estabelecidas, mas também cria possibilidades de significados e desenvolve conceitos, o que justifica a adoção do jogo como aliado importante nas práticas pedagógicas. Queimada; Dominó; Futsal. Vide figura 1.

Para MORAES (2001), brincadeiras e jogos na educação infantil e ensino fundamental são de suma importância para o desenvolvimento de nossas crianças, pois estimulam o raciocínio lógico, a concentração e a curiosidade, incentivando e motivando o aluno. Vide figura 2 e 3.

Para LIMA (1999 *apud* MORAES, 2011, p. 02) “Se alguma coisa não é passível de transformar-se em um jogo (problemas, desafios) certamente não será útil para a criança nesse momento”. Dessa forma contribui para o coleguismo entre a turma e a competição saudável, proporcionado prazer e aprendizagem ao mesmo tempo, tornando-se essencial para o desenvolvimento da autonomia.

Segundo o pensamento de PIAGET (1975 *apud* ANDRELO, 2010) o jogo é uma das formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, os métodos aplicados nas atividades lúdicas das crianças exigem que se forneça às mesmas um material conveniente à sua idade para que jogando/ brincando, ela possa assimilar as realidades intelectuais.

Complementando o pensamento de PIAGET, MALUF (*apud* ANDRELO, 2010) afirma que todos os indivíduos são formados de acordo com as suas experiências de vida. Na escola e no próprio meio familiar, a criança é submetida às vivências que a fará construir seu próprio pensamento e descobrir o que a afeta e como ela afeta o outro no seu meio social.

De acordo com CÓRIA-SABINI (2004) para que todas as necessidades das crianças sejam supridas por intermédio do incremento das atividades lúdicas no contexto da Educação é necessário que o professor proponha às crianças perguntas que agucem a sua curiosidade, jogos que contemplem as seus sentidos. O papel do educador será de orientar a criança a descobrir todas as possibilidades oferecidas pelos jogos (fig. 02), proporcionar o pensar juntos, porém respeitando o momento de aprendizagem dos alunos. As sugestões devem ser enriquecidas pelas situações criadas pela própria criança. É interagindo com um meio rico em possibilidades de agir que ela sistematizará os conceitos e dominará as ações.



Figura 02: Brincadeira de bola atrás
Fonte: CARVALHO, Regina. 2010

Nesse sentido, para MACEDO (2001), a brincadeira é compreendida como situação imaginária criada pelo contato da criança com a realidade social. Por meio dela a criança recria aquilo que sabe de forma espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva a brincadeira dentro da sala de aula tem importância significativa no processo de ensino e – aprendizagem: na introdução de um conteúdo, para exemplificar uma teoria, e por fim, como dinâmica na conclusão de um trabalho.

Ao propor momentos de brincadeiras em sala, dinamizando a liberdade nas brincadeiras entre os alunos, perceberá que eles na maioria das vezes reproduzem que é vivenciado no seu dia-a-dia como a figura 03 demonstra.



Figura 03: Brincadeira das alunas do primeiro Ciclo.
Fonte: OLIVEIRA, Sandra Aparecida.2011.

Na atualidade, muitos pesquisadores também defendem, o teatro como uma das ferramentas de suma importância no processo de ensino aprendizagem. Um desses nomes de grande relevância é MIRANDA (2009), no seu artigo sobre *Teatro e a Escola: funções, importâncias e práticas*, descreve que o teatro tem um papel importante na vida dos estudantes, uma vez que, sendo devidamente utilizado, auxilia no desenvolvimento da criança e do adolescente como um todo, despertando o gosto pela leitura, promovendo a socialização e, principalmente, melhorando a aprendizagem dos conteúdos propostos pela escola. Além disso, sob a perspectiva de obra de Arte, o teatro também incomoda, no sentido filosófico, porque faz repensar e querer modificar a realidade instaurada. Sem mencionar o caráter lúdico e sua importância como uma forma de lazer.

Com esse mesmo pensamento, Miranda observa em algumas escolas já existem professores trabalhando essa modalidade nas disciplinas que a contemplem, mesmo porque esse trabalho é assegurado em lei por meio das Leis de Diretrizes Básicas (LDBs). Existem também documentos que norteiam o trabalho com arte que são os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) em todas as suas modalidades, inclusive teatro, garantindo que em todas as escolas do Brasil haja o mínimo de atividades culturais nas escolas.

Nessa perspectiva, MIRANDA (2009,p.03) garante que “Há muitas maneiras de se trabalhar teatro nas escolas, mas o que se tem visto é a banalização desta forma artística no uso reiterado em datas históricas comemorativas, sem um objetivo de fato pedagógico”.

A autora MORAES (2011) defende que o modelo de ensino utilizado pelo teatro, até pela própria ludicidade que a metodologia exige, é, de certa forma, incoerente com as demais disciplinas. Se o fazer teatral exige uma disciplina para o domínio de suas técnicas, ele também propõe a transgressão do cotidiano.

A utilização do teatro no ambiente escolar contribui não só para os aspectos individuais, como a concentração, mas também para as relações sociais, criando meios de interação entre pessoas de diversos segmentos sociais, religiosos e econômicos.

CAPITULO III

O USO DAS ATIVIDADES LÚDICAS NAS PRIMEIRAS FASES DO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA TARSILA DO AMARAL

A Escola Estadual Tarsila do Amaral foi o espaço escolhido para o desenvolvimento do presente trabalho, nela, houve o processo de observação das duas salas de primeira fase do primeiro Ciclo, em seguida, a entrevista com as professoras, com a coordenadora e a conclusão. A Escola Estadual Tarsila do Amaral é uma Instituição pública, localizada na Avenida Mato Grosso, número 446, na cidade de Colniza/MT. Criada através do Decreto Nº 1822 no Diário Oficial do dia 09 de Fevereiro de 2009. Na figura 04 podemos ver a fachada da escola.



Figura 04: Fachada da Escola Tarsila do Amaral
Fonte: CARVALHO, Regina. 2011.

A Escola oferece apenas a educação fundamental, organizada em Ciclos de Formação Humana, respeitando a promoção do aluno conforme seu rendimento escolar, funcionando no período Matutino e Vespertino, 04 (quatro) horas de trabalho respectivamente, correspondendo a uma carga horária de 800 horas, distribuídas em 200 (duzentos) dias letivos. Vide figura 2.

Conta atualmente, com aproximadamente, quarenta e cinco funcionários entre eles, vinte e seis (26) professores, cinco (05) técnicos e nove (09) apoio administrativos educacionais, para atender um quantitativo de aproximadamente 564 alunos.

O quantitativo citado acima está distribuído em 161 alunos no primeiro ciclo, 187 alunos no segundo ciclo e 216 no terceiro ciclo.

No primeiro ciclo, as fases estão distribuídas em 59 na primeira fase, 56 alunos na segunda fase e 58 alunos na terceira fase. A turma A da primeira fase possui 25 alunos e a turma B possui 24 alunos. Embora exista alunos especiais nas outras turmas do primeiro ciclo, nas duas turmas pesquisadas não existe nenhum.

Em pesquisa ao Projeto Político Pedagógico da escola Tarsila do Amaral, percebe-se na sua introdução que a mesma tem uma consciência da sua importância na formação do cidadão. Ela tem conhecimento que a prática escolar distingue-se de outras práticas educativas, como as que acontecem na família, no trabalho, no lazer e nas demais formas de convívio social.

Por constituir-se de uma ação intencional, sistemática, planejada e continuada para os alunos, por um período contínuo e extenso de tempo, a escola, ao tomar para si o objetivo de formar cidadãos capazes de atuar com competência e dignidade na sociedade nesse buscará eleger, como objeto de ensino, conteúdos que estejam em consonância com as questões sociais que marcam cada momento histórico, cuja aprendizagem e assimilação são as consideradas essenciais para que os alunos possam exercer seus direitos e deveres.

No entanto, percebe-se uma preocupação, no próprio documento escolar, quanto a garantia de práticas planejadas com o propósito de contribuir para que os alunos se apropriem dos conteúdos de maneira crítica e construtiva. A escola, por ser uma instituição social com propósito explicitamente educativo, tem o compromisso de intervir efetivamente para promover o desenvolvimento e a socialização de seus alunos.

A Proposta Pedagógica da escola não define a brincadeira especificamente como parte fundamental no currículo escolar. Mas, os jogos e brincadeiras tradicionais são destacados como brincadeiras educativas que devem ser proporcionados na escola.

Os alunos das turmas pesquisadas, na sua maioria, são alunos que completaram os dois anos de educação infantil. Já tendo um com isso um conhecimento prévio das letras e números.

De acordo com o seu Projeto Político Pedagógico, a Escola Tarsila do Amaral (2011)

Adota como aspectos legais de funcionamento, o compromisso com a construção da cidadania, proporcionando uma prática de ensino voltada para a compreensão da realidade social e dos direitos e responsabilidade em relação à vida social, coletiva e ambiental, seguindo com os objetivos, dentro das diretrizes educacionais (LDB), respeitando as normas que amparam as Crianças e Adolescentes (ECA), e posicionando-se em relação às questões sociais, considerando os seguintes valores: Ação-correta, Não violência, Ética, Respeito Mútuo, Justiça, Diálogo e Sensibilidade. (PPP/TARSILA DO AMARAL, 2011, p.3)

Há uma menção sobre o lúdico nos projetos aprovados pelo Conselho Deliberativo da Instituição, como: “ Dia do Índio”, “ O dia internacional da mulher” e “ Dia das crianças”. No entanto, são projetos isolados sem relação com a ludicidade que se necessita no dia-a-dia.

A pesquisa se ateve às duas turmas da primeira face do primeiro ciclo. E as duas professoras pesquisadas, antes da entrevista, disponibilizaram os seus currículos, para maior credibilidade do trabalho. Ambas possuem graduação em Pedagogia, uma delas - professora A é contratada e trabalha na educação a mais de dez anos. A sua colega - professora B, é efetiva, se formou em 1995, seis anos depois, mudou-se para os Estados Unidos onde permaneceu por cinco anos, de volta ao Brasil/ Mato Grosso se inscreveu para o concurso da SEDUC - MT em 2009. Em janeiro de 2011 foi convocada para tomar posse. Morando em Colniza a partir de então.

O histórico de vida profissional demonstra que tanto a professora A quanto a professora B, possuem muita experiência na educação. No entanto, na alfabetização, é a primeira vez que ambas assumem a primeira fase,.

A pesquisa baseou-se em observação das salas de aula de ambas, questionário entregues a cada uma delas, questionário à coordenadora, leitura no Regimento Interno e Projeto Político Pedagógico.

Sobre as perguntas, abaixo está descrito as perguntas e as resposta das referidas professoras.

Quando questionadas sobre o fato de conhecerem recursos lúdicos para o ensino-aprendizagem:

A professora (A) disse: "sim". A professora (B) disse: "sim, jogos, fotografias, imagens, brinquedos, etc".

Quando questionadas sobre que importância tem as brincadeiras na construção do conhecimento para as fases iniciais?

A professora (A): "super importante para o desenvolvimento motor, psicológico, intelectual raciocínio lógico e outras utilidades que favorece o desenvolvimento". A professora (B): "as brincadeiras é uma forma privilegiada na construção, pois podemos perceber os avanços e desafios no desenvolvimento físico, intelectual, na moral das crianças".

Quando foi perguntado se elas usavam com frequência as atividades lúdicas nas suas aulas:

A professora (A): "de certa forma sim". A professora (B): "com certeza, procuro sempre associar e estou sempre buscando atividades pedagógicas inovadoras e desafiadoras para facilitar o aprendizado".

Sobre qual é o maior empecilho para o uso constante de atividades lúdicas nas salas de aula:

A professora (A): "Alunos que ficam muito dispersos e outros com falta de disciplina". A professora (B): "A falta de material na maioria das vezes".

E, na ultima pergunta sobre como o psicopedagogo poderia contribuir na escola, com a implantação de momentos de descontração na aprendizagem:

A professora (A): "Contribuir no desenvolvimento do estímulo da aprendizagem e raciocínio mais rápido, além de ajudar nos problemas de distúrbio da aprendizagem". A professora (B): "No que diz respeito ao analisar, assinalar os fatores que favorecem, intervém ou prejudicam uma boa aprendizagem".

Em entrevista com a coordenadora, quando perguntado: Como a escola oferece material para que os professores possam trabalhar o lúdico com os alunos?

A coordenadora diz que: "A escola tem bola, tem corda, e colocamos um horário de recreação para os alunos".

Além desses materiais e horário, que dinâmicas a escola oferece para que a diversão possa fazer parte do cotidiano escolar?

A coordenadora informa que: “Infelizmente, não temos outras formas para ajudar ao professores, além disso, acho que cada professora tem que saber trabalhar e auxiliar aprendizagem e brincadeira”.

A escola incluiu no seu Projeto Político Pedagógico, avaliações para diagnosticar os avanços e retrocessos na aprendizagem?

A coordenadora esclarece que: “Sim, além disso, nós temos aqui o SIGA (Sistema Integrado de Gestão da Alfabetização), onde faço um acompanhamento quinzenal nas salas do primeiro ciclo (as seis turmas) e observo o andamento do ensino – aprendizagem”.

Embora a coordenadora e as professoras possuam conhecimento quanto a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem, a partir das entrevistas o que se percebe é a ausência de um trabalho conjunto entre a coordenação e as professoras e um planejamento elaborado que privilegie o lúdico como método no ensino-aprendizagem. Além disso, percebe-se também que na escola não existe um espaço específico para as brincadeiras, as crianças se ajeitam como pode no pátio no horário do recreio. Existe, segundo a coordenadora, há no um horário de recreação para cada turma, uma hora por semana. Entretanto, esse horário é dividido entre o futsal e pula corda. Não existe nenhuma proposta diversificada que possa ser usada.

O espaço dessa escola é amplo, além de salas arejadas e um pátio que contempla um gramado e um espaço cimentado, também uma quadra esportiva, mas o “problema”, pelo que se observou é o uso inadequado dos mesmos como também a falta de um cronograma e até mesmo liberdade dado aos professores para desenvolverem uma metodologia mais dinâmica com sua turma.

Existe atualmente uma infinidade de programas a serem desenvolvidos pelos professores tais como: SIGA (Sistema de integração de gestão na alfabetização), PACTO Nacional pela alfabetização na idade certa, SIGEDUCA (Sistema Integrado de Gestão Educacional) entre outros, que dificulta um planejamento mais amplo, além da falta um momento coletivo para troca de dificuldades e/ou experiências entre o colegiado de professores. Não houve nenhum momento presenciado dessa prática, só nos quinze minutos de intervalo os professores se encontravam, mas, no

entanto, as conversas eram as mais variadas. Por vezes a coordenadora trazia algum recado ou informação, nada, além disso.

CONCLUSÃO

Ao final do trabalho, uma certeza se tornou evidente, a pesquisa demonstrou a disparidade existente entre a fala e a prática das professoras no que se refere ao uso da ludicidade no processo de ensino aprendizagem. E, essa diferença é evidente quando se percebe a falta de formação dos profissionais da educação quanto ao uso do lúdico em sala de aula, principalmente, dos que atuam no primeiro ciclo. Para a grande maioria, o lúdico não passa de uma bola e o parque com hora marcada. Em sala, apenas algumas atitudes soltas, sem contexto, fazem parte do cotidiano.

Foi observado também que um dos problemas encontrado para a realização das atividades com jogos e brincadeiras é a estrutura escolar, condições necessárias e adequadas para o desenvolvimento das atividades são realidades assustadoras que infelizmente deparamos em nas escolas públicas. Portanto a escola é a responsável pela continuação do processo aprender. Brincando e melhorando o aprendizado dessas crianças que passarão pelas salas de aulas e precisam ser valorizados e respeitados, garantindo a eles direito de brincar e estudar em lugar de ótimas condições. Nesse sentido, assegurando que o aluno tenha interesse de aprender cada vez mais, sabendo que brincadeiras e jogos são fontes favoráveis para que a construção do seu conhecimento.

REFERÊNCIAS

- ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas. NBR 14724 **Informação e documentação. Trabalhos Acadêmicos - Apresentação**. Rio de Janeiro: ABNT, 2002.
- ANDRELO, Daniely Cristina. **A Importância do Brincar no Ambiente da Educação Infantil**. Londrina, 2010.
- ARAMAN, Elaine Maria de Oliveira. **Ensino da matemática na educação infantil: pedagogia**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2009.
- AZEVEDO, Lindaura Morais. **Ludicidade: o jogo como motivação para estimular o desenvolvimento infantil**. Disponível em: http://mail.falnatal.com.br:8080/revista_nova/a5_v2/artigo_9.pdf. Acesso em: 26, Dez, 2011.
- ALVES, Rosilda Maria. **Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental**. Disponível em :<http://ufpi.br/mesteduc/eventos/iiiencontro/gt8/atividades_lúdicas.pdf. Acesso em 09 maio 2013.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996.
- BRASIL, **Parâmetros Curriculares Nacionais: Introdução**: /Secretaria de Educação Fundamental- Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida e LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Campinas, SP: Papyrus, 2004.
- FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda, **Minidicionário Aurélio**. 4ª edição. Rio de Janeiro: Nova Fronteira; 2001.
- FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**, Rio de Janeiro:Shape, 1992.
- FREIRE, Paulo, **Pedagogia do oprimido**. 13. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

- _____, **Pedagogia da autonomia**. 33 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LOPES, Vanessa Gomes, **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.
- MACEDO, Fernanda Age, et al. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO DE NOVE ANOS**. Disponível em: www.dfe.eum.br/tcc/trabalhos%202011/.../Fernanda_Macedo.pdf. Acesso em 22, dez, 2011.
- MIRANDA, Juliana Lourenço. et al. **TEATRO E A ESCOLA: funções, importâncias e práticas**. Artigo, 2010. Disponível em www.potalcatalao.com/.../a1129237b55edac11c4426c248a834be2.pdf. Acesso em: 25 abril.2013.
- MORAES, Daniely Rodrigues, **Teatro na Escola: Reinvenção no Espaço Vigiado**. Revista de de Estudo em arte Cênica: Urdimento. 2011.
- NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das...** Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludicoint.htm>. Acesso em: 22, dez, 2011.
- QUEIROZ, Tania Dias, org. **Jogos e Brincadeiras e A a Z**. São Paulo: Rideel, 2ª Ed, 2009.
- _____. **Atividades Práticas de Dinâmicas de grupo & Sensibilizações**. São Paulo: Rideel, 2 ed. 2009.
- SANTOS, Carina Pereira dos, **A importância do lúdico na Educação Infantil com crianças de 5 anos**. Lins. São Paulo. 2009.
- SAMPAIO, Izabel C. Moura. **O LÚDICO NAS SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**: Subtítulo [internet]. Versão 7. Knol. 2010 fev 4. Disponível em: <http://knol.google.com/k/izabel-c-moura-sampaio/o-lúdico-nas-séries-iniciais-do-ensino/gmwrzadylaif/1> . Acesso em: 26, dez, 2011.
- SANTOS, Élia Amaral do Carmo. **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**. Dissertação (Mestrado), 2010. Disponível em: <http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2012.
- VIGOTSKI. Lev. **A formação social a mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

