

**Universidade Federal do Rio Grande Do Sul
Faculdade de Educação – FAGED
Curso Licenciatura em Pedagogia a Distância – PEAD**

Maria Lucia Araujo Da Costa

O jogo como estratégia para construir o conhecimento

No processo de aprendizagem o brincar é inocente?

Porto Alegre, 2º Semestre/2010

Universidade Federal do Rio Grande Do Sul
Faculdade de Educação – FAGED
Curso Licenciatura em Pedagogia a Distância – PEAD

Maria Lucia Araujo Da Costa

O jogo como estratégia para construir o conhecimento

No processo de aprendizagem o brincar é inocente?

Trabalho de Conclusão de Curso
(TCC) apresentado como requisito parcial
para obtenção da Licenciatura em
Pedagogia a Distância pela Universidade
Federal do Rio Grande Do Sul (UFRGS).

Orientador: Prof. Dr. Paulo Albuquerque
Tutora: Prof^a Me. Rossana Della Costa

Porto Alegre, 2º Semestre/2010

Costa, Maria Lucia Araujo Da.

O jogo como estratégia para construir o conhecimento: no processo de aprendizagem o brincar é inocente? / Maria Lucia Araujo Da Costa. – Porto Alegre, 2010.

47f.

Monografia (Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura – PEAD) – Universidade Federal do Rio Grande Do Sul – UFRGS

1. Jogos pedagógicos. 2. Brincadeira.

I. Título.

UFRGS/FACED

Dedico este tempo de estudo e o trabalho em questão:

Primeiramente a Deus, fonte de toda sabedoria, onde busco forças para meu progresso e aperfeiçoamento e que me fez prosseguir apesar de todas as dificuldades. De quem herdamos atributos divinos que podem e devem ser desenvolvidos... O conhecimento é um deles.

Há pessoas importantes em minha vida que me incentivaram e hoje não estão aqui para ver este sonho tornar-se realidade.

Meus pais, José Da Silva Araujo e Lucia Graziela Maia Araujo, por me encaminharem nos primeiros passos, me ensinarem tudo o que sabiam e a nunca desistir.

Minha prima, Maria Arminda Lopes, por fazer-me prometer em prosseguir meus estudos.

A meus cunhados, Jorge Alfredo Arruda Martins e Lídia Costa Martins, pelo incentivo e motivação nos momentos de dúvidas, incertezas e desânimo.

Agradecimentos:

Aos professores e tutores pela incansável busca por qualidade. Pelas cobranças (que na hora foram muito desagradáveis) que reverteram em conhecimento, reflexões e mudanças.

Ao meu esposo, José Carlos, pela parceria, incentivo e presença em momentos difíceis.

A meus filhos, Adriano e Rafael, pela paciência, compreensão pela ausência e ajuda no momento certo.

As minhas noras, Márcia e Vanessa, por não me deixarem desistir.

A meu irmão, José Maia, pelo incentivo e ajuda tecnológica.

Aos demais parentes e amigos que estiveram sempre perto, me ajudando nesta difícil caminhada.

O meu muito obrigada.

Os postulados de Vygotsky parecem apontar para a necessidade de criação de uma escola bem diferente da que conhecemos. Uma escola em que as pessoas possam dialogar, duvidar, discutir, questionar e compartilhar saberes. Onde há espaço para transformações, para as diferenças, para o erro, para as contradições, para a colaboração mútua e para a criatividade. Uma escola em que professores e alunos tenham autonomia, possam pensar, refletir sobre o seu próprio processo de construção de conhecimentos e ter acesso a novas informações. Uma escola em que o conhecimento já sistematizado não é tratado de forma dogmática e esvaziado de significado.

(Teresa Cristina Rego, p.118)

Resumo

O presente trabalho tem por finalidade fazer uma análise reflexiva e um estudo de caso do período de estágio. Este com cento e oitenta horas, tendo sido realizado em uma escola da periferia de Viamão. A turma em questão é composta de trinta e sete alunos, muito agitados e agressivos. A escola se encontra dentro de uma comunidade carente, e não possui ambiente informatizado, o que seria relevante ao estágio. No ano passado trabalhei com uma turma na lan house, mas por ser uma turma pequena, seria mais fácil para administrar neste ambiente. Na sua ausência, destaco o jogo como estratégia de aprendizagem. O professor deve motivar a criança num processo de criação e construção do seu próprio conhecimento, e não apenas receptoras de informações, por isso acredito que o jogo possa ajudar nesse processo. Meus objetivos com esta estratégia era desenvolver a memória, a atenção e libertar a criatividade, dando asas a imaginação e a fantasia. Mas, na verdade, o processo de aprendizagem foi bem mais abrangente. Entre eles está à identificação, comparação, análise, simulação, efetivação, cooperação e competição. O jogo também atua positivamente no processo de socialização. Este aluno irá desenvolver formas de comportamento que o auxiliará a viver adequadamente com o outro e assim capacitar-se para a vida em sociedade. Com a mudança de comportamento foi observado que os alunos desenvolveram: amizade, calma, paciência, companheirismo, atitude de compartilhar e respeito. Alguns autores foram importantes para solidificar a ideia de que, o brincar para a criança é uma necessidade, e ela só se exprime criativamente quando brinca. Ao mesmo tempo em que aprende ao brincar, ela se descobre e ao mundo ao seu redor. O brincar para a criança é algo muito sério, por isso ao trazermos este mundo para a sala de aula, estamos valorizando nossas crianças no seu ambiente de criação. Pois o mesmo desperta a criatividade tão necessária para aguçar a curiosidade e provocar questionamentos, para que a criança permaneça motivada a aprendizagem. O jogo possibilita o aluno a ser o construtor de seu próprio conhecimento através da observação e vivência pela experiência prática. O jogo tem sido visto por muitos, pais e professores, como um momento despretensioso, livre de

avaliações que deve ser utilizado em momentos lúdicos, buscando o lazer, relaxamento e descontração. Por isso muitas pessoas voltadas para a educação não veem esta estratégia como algo desencadeador da aprendizagem, já que na sua visão, eles servem para momentos de divertimento. Esse estudo vem mostrar que o brincar assume papel positivo no processo de aprendizagem, mesmo em sua forma lúdica para o lazer e visa responder a pergunta: 'No processo de aprendizagem o brincar é inocente?' O brincar é ambíguo e pode ser visto de duas formas, tanto pela criança como pelo educador. A criança acredita que ao brincar ela não aprende e sim se entretém. Este momento em que a criança se desarma frente ao brincar é facilitador da aprendizagem e deve ser usado pelo educador que têm objetivos a alcançar.

Palavras-Chave: Jogos pedagógicos, brincadeiras, lúdico.

Abstract

The present work aims to make a reflective analysis and a case study of the probationary period. This one hundred and eighty hours, was performed in a school on the outskirts of Viamão. The class is to consist of thirty-seven students, very agitated and aggressive. The school is within a poor community, and has no computerized environment, which would be relevant to the stage. Last year I worked with a class at the Internet café, but being a small class, it would be easier to manage in this environment. In his absence, I highlight the game as a learning strategy. The teacher should motivate the child in the process of creating and constructing their own knowledge, not just recipients of information, so I think that the game can assist this process. My goals with this strategy was to develop memory, attention and unleash creativity, giving wings to imagination and fantasy. But in fact, the learning process was far more comprehensive. Among them is the identification, comparison, analysis, simulation, realization, cooperation and competition. The game also acts positively in the process of socialization. This student will develop forms of behavior that will help you live well with each other and thus qualify himself for life in society. With the change in behavior was observed that the students developed: friendship, calmness, patience, companionship, sharing attitude and respect. Some authors were important to solidify the idea that playing for the child is a necessity, and it is expressed only when playing creatively. While learning to play, she finds herself and the world around them. Playing for children is very serious, so to bring this world into the classroom, we are valuing our children in their creative environment. Because it awakens the creativity so necessary to stimulate the curiosity and provoke questions, so that the child remain motivated learning. The game allows the student to be the builder of your own knowledge through observation and experience through practical experience. The game has been seen by many parents and teachers, as an unassuming moment, free of assessments should be used in leisure moments, seeking recreation, relaxation and fun. So many people focusing on education do not see this strategy as something triggering learning, since in his view, they are for moments of fun. This study has shown that playing has a positive role in the learning

process, even in his playful way for leisure and aims to answer the question: 'In the process of learning to play the innocent? ' The play is ambiguous and can be viewed in two ways, either by the child as the teacher. The child believes that she does not learn to play, but it entertains. This time the child is disarmed before the play is a facilitator of learning and should be used by educators who have goals to achieve.

Keywords: Educational games, games, playful.

Lista de Ilustrações

Quadro 01 – Regras da turma	33
Quadro 02 – Cartela do jogo	34
Quadro 03 – Palavras encontradas na cartela por C. A. M. Q. e Z. M. S., com a letra ‘G’	35
Quadro 04 – Depoimentos dos alunos sobre suas observações das cartelas	36
Quadro 05 – Análise das etapas do processo de aprendizagem	36
Quadro 06 – Palavras encontradas na cartela pelos alunos D. L. G. e A. B. C., com a letra ‘A’	37
Quadro 07 – Mudanças de comportamento experimentados pelos alunos ao trabalharmos com jogos na sala	38

Listas de Siglas

CPM – Conselho de Pais e Mestres.

PPP – Projeto Político Pedagógico.

TICs – Tecnologia da Informação e Comunicação.

UFRGS – Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul.

Sumário

1 Introdução	15
2 O Brincar Como Foco Analítico	17
3 No Processo de Aprendizagem o Brincar é Inocente?.....	21
4 A Experiência Pedagógica: Que será composta pelas partes	24
4.1 O ambiente escolar	27
4.2 O perfil da turma	30
5 Jogo	34
6 Considerações finais	40
Referências	42
Anexo A	44
Anexo B	45
Anexo C	46
Anexo D	47
Anexo E	48

1 Introdução:

Este trabalho tem por finalidade fazer uma análise reflexiva e um estudo de caso do período de estágio.

Muito mais do que dar conta de um requisito indispensável para a graduação pela Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul (UFRGS), este trabalho tem o propósito de mostrar que as atividades desenvolvidas no estágio foram fundamentais para a formação de pedagogo. Nesse sentido o estágio não é apenas um momento da formação que teve uma duração de cento e oitenta horas, e deveria ser trabalhado com o auxílio das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

No estágio o professor precisa saber utilizar esta nova estratégia de aprendizagem para uso pedagógico, não como uma disciplina isolada, mas como um meio interdisciplinar de buscar conhecimento.

Motivando a criança num processo de criação e não apenas mera protagonista do que já está pronto.

Incentivando a criança no trabalho em grupo e de parceria e não numa construção isolada e solitária.

O professor como mediador entre criança e criação.

Onde a própria palavra criança denota criação, ou seja, ser que cria. Sendo assim, como educadores não podemos deixar apagar o brilho da criação no olhar de uma criança.

Por anos, professores submeteram seus alunos a deixarem de ser o que são, ou para o que nasceram: para criar.

O estágio visou mostrar o profissional, no seu ambiente de trabalho, comprometido com as mudanças e os conhecimentos adquiridos no decorrer do curso de graduação.

O envolvimento do professor/aluno na globalização da educação através da rede virtual, aproximando seus alunos de fontes inesgotáveis de informações, aguçando a curiosidade, através do enriquecimento das indagações. Mas, na falta de uma escola preparada para o futuro, o professor possa fazer possíveis adaptações e

reajustes, sem perder a educação de qualidade, na qual foi cuidadosamente preparado ao longo destes quatro anos.

Também deve evidenciar a problemática encontrada no decorrer do estágio e apresentar a suposta solução.

Este trabalho visa mostrar o real entendimento do professor dentro da sua proposta de trabalho durante o estágio, esclarecer seus objetivos com a realização dos trabalhos propostos e eficácia dos mesmos. Isto tudo embasado por educadores e pensadores, levando-me a uma correta compreensão e elaboração do caso em estudo.

2 O Brincar Como Foco Analítico

Partindo desta proposta de estágio, me deparei com um problema específico. Como trabalhar com as TICs em uma escola sem ambiente informatizado?

Recorrendo a vários autores e tendo em mente as necessidades de meus alunos, busco uma educação de qualidade que possa suprir suas carências.

Meus objetivos no estágio eram, antes de tudo, desenvolver a memória e a atenção e libertar a criatividade, dando asas a imaginação e a fantasia. Para isso a minha proposta foi utilizar os recursos da ludicidade.

Ruth Rocha⁽¹⁾ nos diz, através do livro de Gianni Rodari⁽²⁾, "*(...) A Psicologia e a Pedagogia, preocupam-se muito mais com a atenção e a memória do que com a imaginação e a fantasia.*"(ROCHA, 1982)⁽³⁾

Através desta citação vemos da importância de se trabalhar a criatividade e isso é muito fácil de conseguir através do lúdico. O lúdico como uma proposta séria de aprendizagem.

Na verdade a criança brinca de maneira muito séria e cria um mundo aparte para se descobrir. Se o professor aproveitar-se e trazer este mundo para a sala e fazê-lo gerar conhecimento, a criança sentir-se-á valorizada e reconhecida, isto trará um bom relacionamento com colegas e professor e o desejo de novas descobertas.

Na página seguinte o autor lança um apelo. Rodari nos diz: "*Para mudá-la (a sociedade) são necessários homens criativos que saibam usar sua imaginação. ... desenvolvamos... a criatividade de todos para mudar o mundo.*"(RODARI, 1982)⁽³⁾

Vemos mais uma vez quão importante é desenvolver nos alunos a criatividade para termos uma sociedade melhor. Por isso minha proposta de trabalhar a criatividade com o lúdico através do jogo de origem pedagógica.

1 Rocha, Ruth - Graduada em Sociologia e Política pela Universidade de São Paulo. Pós graduada em Orientação Educacional pela Pontifícia Universidade Católica. Foi orientadora educacional do colégio Rio Branco.

2 Rodari, Gianni - Professor e jornalista. Fundou e dirigiu o Pioniere, semanário para crianças. Dirige outro semanário, Avanguardia, da Federação Comunista Juvenil Italiana. Ganhou o Prêmio Andersen, considerado como o Nobel da literatura infantil.

3 Rodari, Gianni. Gramática da fantasia. Tradução: Antonio Negrine. São Paulo. Editora Summus. p.9, 10. 1982.

Jobim e Souza⁽⁴⁾ cita Vygotsky,⁽⁵⁾ *“Na infância, a imaginação, a fantasia, o brinquedo não são atividades que podem se caracterizar apenas pelo prazer que proporcionam. Para a criança o brinquedo é uma necessidade.”*⁽⁶⁾

Se o brincar é uma necessidade para a criança, desperta a imaginação e a fantasia proporcionando aprendizagem, isto é, se a criança realmente aprende enquanto brinca, porque não utilizá-lo como recurso pedagógico? Onde o ato de aprender será mais significativo, proporcionando uma aprendizagem mais dinâmica, e de qualidade?

Oliveira⁽⁷⁾ e Vargas⁽⁸⁾ citam Winnicott⁽⁹⁾ em seu livro ‘O Brincar e a Realidade’, onde cita que: *“a criança só se exprime criativamente quando brinca”*⁽¹⁰⁾

Percebe-se com esta citação o quanto a escola está perdendo em não trabalhar o lúdico como fonte principal para desenvolver a criatividade, já que esta só é manifestada através da brincadeira. A escola deve capacitar a criança a desenvolver-se ampla e totalmente, trazendo-lhe o brincar como forma de aprendizagem e de motivação. Ao aprender sem autoritarismo, a criança sente liberdade para expressar-se. Winnicott continua:

A escola tem a obrigação de ajudar a criança a completar essa transição do modo mais agradável possível, respeitando o direito de devanear, imaginar, brincar. O respeito que os pequenos terão pela objetividade será incorporado por eles, jamais imposto de fora para dentro. Quando livres para criar, eles, segundo Winnicott, veem no estudo um modo de exercitar o poder de invenção. Se, no entanto, o ambiente escolar não for aberto à brincadeira, os recreios serão tanto mais selvagens quanto as aulas forem mais opressoras ou supostamente sérias.⁽¹¹⁾

A pedagogia busca melhores formas para desenvolver o processo de

4 Souza, Solange Jobim e – Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e professora adjunta da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ).

5 Vygotsky – Formou-se em Direito pela Universidade de Moscou, Literatura e História na Universidade Popular de Shanyavskii, Psicólogo. Ministrou cursos de Psicologia no “Instituto de Treinamento de Professores”.

6 Vygotsky apud Kramer, Sonia; Leite, Maria Isabel (orgs.) Infância: Fios e desafios da pesquisa. Campinas. Editora Papirus. P. 49.

7 Oliveira, Flávia Moretto de - Professora de Educação Física da Rede Municipal de Porto Alegre, Pós-Graduada no curso de Psicomotricidade Relacional na UNILASALLE.

8 Vargas, Luciane Canto - Professora de Educação Física da Escola Adventista Marechal Rondon, Pós-Graduada no curso de Psicomotricidade Relacional na UNILASALLE.

9 Winnicott, Donald Woods. Médico: Pediatra e Psicanalista inglês.

10 Winnicott apud Oliveira, Flávia Moretto de; Vargas, Luciane Canto. Brincadeira é jogo sério. P. 5. Artigo PDF.

11 Márcio Ferrari. (texto) <http://educarparacrescer.abril.com.br/comportamento/donald-winnicott-427693.shtml#> - Nova escola 12/03/2009.

aprendizagem dos alunos. O professor deve centrar a educação através do conhecimento trazido pelo aluno, devendo aguçar a curiosidade e provocar o questionamento do mesmo. O aluno deve ser o construtor do seu próprio conhecimento, este deve ser compreendido e não decorado.

A pedagogia visa construir alunos ativos, críticos e autônomos de seu próprio conhecimento, ao invés de passivos e simples repetidores de informação. Hoje nosso aluno deve falar, questionar, discutir e opinar, isso é ter voz ativa para a construção da aprendizagem e assim, estamos construindo a cidadania em cada indivíduo.

Com o jogo, o aluno passa a construir seu conhecimento através da experiência prática. Essa construção passa a ser coletiva porque a uma troca de ideias com os colegas, através da mediação do professor (anexo A).

Rego⁽¹²⁾, trás o pensamento de Vygotsky, que me fez pensar na importância do jogo como instrumento pedagógico:

É como se o educador tivesse que abdicar de sua autoridade e se contentar em atuar como árbitro ou moderador das desavenças surgidas no cotidiano e interferir o mínimo necessário, para não inibir 'a descoberta, a criatividade e o interesse infantil'. Nessa perspectiva o mero contato ou experiência com os objetos é sinônimo de aprendizagem.⁽¹³⁾

Mais adiante ela diz: (REGO, p.114)

O brinquedo não só possibilita o desenvolvimento de processos psíquicos por parte da criança como também serve como um instrumento para 'conhecer o mundo físico e seus fenômenos, os objetos (e seus usos sociais) e, finalmente, entender os diferentes modos de comportamento humano.'(Idem)

Nesta citação vemos que o brinquedo, no caso o jogo, atua no desenvolvimento da percepção, da atenção, da memória, do pensamento, da imaginação, da linguagem (oral e escrita). Ajuda-o a conhecer o mundo que o rodeia e do qual faz parte e, por último, mas não menos importante, leva o aluno a desenvolver um adequado relacionamento social, compartilhando e interagindo com os colegas. Então, a pergunta que me faço é: Se este é um curso onde seu diferencial está nas TICs, como saber se a minha estratégia de estágio atende a este diferencial?

No sétimo semestre trabalhei com meus alunos em uma Lan House (anexo B) perto da escola. Foi muito positivo, a turma era pequena (vinte alunos) e muito dóceis. Esta experiência me proporcionou uma visão de que poderia fazer o mesmo durante o estágio, ou em qualquer outro momento profissional. Mas devido ao

grande número da turma, indisciplina e agressividade, vi que não era adequado trabalhar nestas condições com essa turma durante o estágio.

As características de se trabalhar com as TICs são:

- Desenvolver a problematização;
- Ser desafiados;
- Ser instigados a pensar;
- Comunicação;
- Troca;
- Trabalho em pequenos grupos;
- Curiosidade;
- Desenvolver atividade mental;
- Investigação;
- Criatividade
- Autoria.

O jogo também desenvolve as mesmas características. No jogo o aluno também vai navegar por suas informações. Fará suas próprias regras e irá ampliar essas informações (as implícitas no jogo). Ao desenvolver a atenção, a concentração, a memória (lembrando de coisas que não estão presentes no jogo), isso fará despertar a curiosidade e a criatividade em um momento de parceria com o outro, elevando em muito a sua forma de convivência.

Por isso acredito sim que este trabalho está dentro de um curso que se preocupa com o diferencial, porque para meus alunos foi o diferencial e desenvolveu-lhes as mesmas características.

O contexto não permite entender o porquê da escolha do local do estágio, quais os critérios que me levaram a permanecer, já que este não tinha o que seria o diferencial do estágio: ambiente informatizado. Darei mais detalhes sobre isso no tópico quatro.

12 Rego, Teresa Cristina - Graduada em Pedagogia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Mestra de História e Filosofia da Educação pela Universidade de São Paulo. Doutorada em Psicologia da Educação pela Universidade de São Paulo. Pós doutorada pela Universidad Autonome de Madrid. Professora de graduação e pós graduação da Universidade de São Paulo.

13 Vygotsky apud Rego, Teresa Cristina. *Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação*. Petrópolis, RJ. Vozes 1997. Cap. III. P.91.

3 No Processo de Aprendizagem o Brincar é Inocente?

Como disse o aluno A. S. C.
- Sora não vamos aprender nada
hoje? Só vamos brincar?

A fala do aluno na página 30 (retratada acima), mostra que eles não têm a mínima noção da importância do jogo como estratégia de aprendizagem. Isto nos sugere que para as crianças a inocência no ato de brincar, e que este é importante apenas como lazer e que nada de valor podem lhes passar.

As crianças escutam o tempo todo que elas só querem brincar e vivem no mundo da lua.

Quem diz isso está negando toda aprendizagem adquirida através de brincadeiras e jogos. Também estão ignorando a imensa imaginação e fantasia de se viver no mundo da lua, onde se constrói a criatividade e se trabalha a realidade, que é muito sofrida para alguns.

Clarissa Golbert⁽¹⁴⁾ fala da importância do jogo para o processo de aprendizagem, ela diz: “Oportunizar a prática com jogos é assegurar uma aprendizagem significativa.”⁽¹⁵⁾

Vimos que ao trabalharmos com jogos, seguramente haverá aprendizagem. Então na visão do professor, o brincar nunca é inocente porque em todo o seu processo, a aprendizagem, e ele se apropria desse conhecimento como estratégia para alcançar seus objetivos.

Ao trabalharmos cooperação, competição e os conflitos gerados pelo jogo, percebemos que ele não é inocente, porque durante o brincar a criança apropria-se da vida adulta imitando-a, e também contribui para a construção da socialização.

E acima de tudo, o professor sempre terá estratégias a alcançar com ele.

Mestres em educação nos têm alertado para utilizarmos o lúdico como um momento despretensioso, descontraído e livre de avaliações. Realmente, a criança

14 Golbert, Clarissa S. – Mestrado em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande Do Sul e doutorado em Educação pela Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul.

15 Golbert, Clarissa S. www.athurma.com.br/jogos.htm

precisa destes momentos lúdicos só dela, aonde, sem exigências, irão, do seu jeito, se colocar no mundo e tirar suas próprias conclusões e aprendizagens. Na escola, as crianças têm estes momentos durante o recreio, que é reservado para a criança descontrair sem intervenção do adulto.

De acordo com Negrine⁽¹⁶⁾ (2000) citado por Carlan Sá⁽¹⁷⁾, diz que: "*O lúdico abrange atividades desprentensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia. É livre de pressões e avaliações.*"⁽¹⁸⁾

Carlan Sá cita Caillois⁽¹⁹⁾ (1986) que explicita seu entendimento sobre o jogo na perspectiva lúdica:

Sobre todo, infaliblemente trae consigo una atmosfera de solaz o de diversión. Descansa y divierte. Evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. Se opone a la seriedad de ésta y de esse modo se ve tachada de frívola. Por outra parte, se opone al trabajo como el tiempo perdido al tiempo bien empleado. Em efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras." (p. 7)

Carlan Sá continua comentando o pensamento de Caillois (1986)

(...) afirma que o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Entretanto, enfatiza que é graças a essa característica que permite que o sujeito se entregue à atividade despreocupadamente.

Assim, o jogo, a brincadeira, o lazer enquanto atividades livres, gratuitas são protótipos daquilo que representa a atividade lúdica e longe estão de se reduzirem apenas a atividades infantis. (Idem)

Ele relata que essa proposta que o lúdico trás, de ser desprentensioso, faz com que se torne desacreditado perante alunos, pais e até alguns professores. Então, se o lúdico deixa a criança desarmada para aprender, mais uma razão para utilizá-lo na escola como método de aprendizagem.

O lúdico são jogos e brincadeiras que entretém e divertem.

O brincar tem sentido ambíguo, porque no olhar da criança ele é inocente, como disse Negrine é desprentensioso, sem objetivos a alcançar (como vimos no comentário do aluno).

16 Negrine, Airton - Graduado em Educação Física pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Especialista em Psicomotricidade relacional pela Prefeitura Municipal de Barcelona, Mestre em Educação pela Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Doutor em Filosofia e Ciências da Educação pela Universidade de Barcelona. Atualmente professor da Faculdade de Caxias Do Sul.

17 Carlan Sá, Neusa Maria - Pedagoga pela Universidade Federal do Rio Grande Do Sul, Especialização em Piaget pela Universidade Federal do Rio Grande Do Sul, Mestra em educação na área de Psicologia Educacional. Professora de Psicologia da Educação da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande Do Sul.

18 Negrine; Caillois apud Carlan Sá, Neusa Maria. Conceito de Lúdico. Texto.

19 Caillois, Roge - Sociólogo, crítico literário e membro da Academia Francesa.

Mas, por outro lado, a criança procura, em certas brincadeiras, “*imitar a vida adulta*”, talvez por associação ou inconscientemente, e não algo planejado. Então nos dois casos ele é inocente.

Somente na visão do professor não encontramos essa inocência porque ele sempre terá objetivos pré-estabelecidos a alcançar.

Segundo meus estudos realizados até aqui, ficou entendido que a criança necessita do brincar para desenvolver sua potencialidade cognitiva. Por isso a inocência do brincar está apenas no olhar puro da criança que vê no seu ato uma forma de extravasar sua alegria, energia e vitalidade.

Através do ato de brincar a criança faz sua leitura do mundo, fazendo deste, um momento onde pode vivenciar experiências através da simulação.

4 A Experiência Pedagógica – Que será composta pelas partes:

4.1 O ambiente escolar

4.2 O perfil da turma

Muitas vezes meu marido me questionou porque eu permanecia nesta escola, já que ela estava tão distante do que eu deveria experimentar para as minhas conquistas na faculdade. Muitos momentos pensei sobre isso. Realmente, quantas vezes fui prejudicada em meus trabalhos, pois deveria achar uma ocasião adequada para o experimento, e acabava entregando com atraso. Mas, porque fui para esta escola e apesar dos obstáculos permaneci?

Sou uma idealista, e foi pensando nos meus ideais que escolhi esta escola. Sendo ela pequena, acreditava poder ajudá-la a se desenvolver. Como seus alunos são carentes de tudo, desejava poder auxiliá-los com um pouco de psicologia, ajudando a elevar sua auto-estima e doando amizade. Mas quando conheci os alunos que fazem parte do convívio escolar, pude perceber que suas necessidades eram maiores do que podia imaginar. Eles precisavam principalmente aprender a pensar. Só assim, acredito, estariam preparados para o mundo que se divisa a sua frente.

Porque fugir, se eles também necessitam da aprendizagem que busco desenvolver, e mais, acabo tendo ligação com meus futuros alunos, pois, já fui professora de seus irmãos ou primos. Muitas mães me diziam que os filhos estavam ansiosos para serem meus alunos. Então, porque decepcioná-los? Por que não permanecer e ajudá-los a sentirem-se valorizados, capazes, empolgados com o aprender e com o criar? As crianças precisam ser treinadas a serem decididas. Precisam da oportunidade de desvendarem suas dúvidas e realizarem trabalhos idealizados por elas.

Eles mesmos fazerem seus trabalhos: recortarem, sujarem, trocarem ideias e finalmente verem seu aprendizado tomando forma.

Este sonho não é efêmero, pode e deve ser realidade, se for idealizado com amor e desejo de mudança.

A escolha de permanecer nesta escola durante o estágio, talvez não tenha dado

muito sentido para o curso de graduação, já que a escola não tem ambiente informatizado e o estágio deveria ser neste ambiente. Mas será que aprender para o futuro depende pura e simplesmente de ambiente informatizado?

Andrea Ramal⁽²⁰⁾ discorda em certo ponto, quando diz:

Não serão ferramentas de última geração que marcarão a aula do futuro. Imagino a sala de aula do futuro como um lugar comunicativo, sendo o espaço da polifonia, da diversidade das vozes, onde todos poderão se comunicar, se posicionar, e onde, desse diálogo, vai se produzir conhecimento.⁽²¹⁾

Segundo Andrea, não adianta termos ferramentas de última geração, se o professor não permitir que os alunos deem opiniões, argumentem, criem. Se esse continua a fazer de seu aluno cópias em série, onde o conhecimento é semelhante e limitado.

A escola do futuro abre as portas para o ouvir e para o realizar. A sala de aula como um ambiente descontraído, sem repreensão, onde os alunos se descubram, se acreditem. Onde haja auto-estima nos alunos e professores, ambos se valorizando e se aceitando. Isto tudo gera confiança. O professor tem que criar este ambiente em sua sala: o de confiança!

Esta confiança é que vai gerar nos alunos a descontração, onde irão esquecer seus medos e se soltar para a aprendizagem.

Arroyo⁽²²⁾ mostra sua preocupação com o fato da escola apresentar tudo pronto, não dando abertura a criação.

(...) O mal estar nas escolas é apenas um problema de condutas dos alunos? Da falta de diálogo e compreensão mútua? (...) No início de cada ano letivo e de cada dia encontramos tudo pronto. A imagem da escola guardada por todos e todas é de uma instituição pronta. Onde tudo está preestabelecido. A todos, mestres e alunos, só fica uma alternativa: entrar nos trilhos onde esse 'trem' corre certinho, com horário de partida e de

20 Ramal, Andrea Cecília. – Dra em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio) e diretora executiva da empresa Instructional Design, de assessoria pedagógica.

21 Ramal, Andrea. A escola do futuro - Um novo perfil para o professor na era digital. Entrevista a Renato Deccache (Folha Dirigida)

22 Arroyo, Miguel G. – Possui graduado em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Minas Gerais, mestrado em Ciência Política pela Universidade Federal de Minas Gerais e doutorado (PhD em Educação) - Stanford University. É Professor Titular Emérito da Faculdade de Educação da UFMG. Foi Secretário Adjunto de Educação da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte. Acompanha propostas educativas em várias redes estaduais e municipais do país. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Política Educacional e Administração de Sistemas Educacionais, atuando principalmente nos seguintes temas: educação, cultura escolar, gestão escolar, educação básica e currículo.

chegada. A rede escolar se enquadra tão bem com a imagem que temos da rede ferroviária! A palavra rede é mais do que uma metáfora.”(23)

Será por isso que se dá a indisciplina e a evasão escolar, que é um fantasma que assombra todas as escolas?

A indisciplina dos alunos é gerada pela escola pronta, acabada, que não dá espaço para as ideias e opiniões dos mesmos e a falta de diálogo e incompreensão em todos os segmentos escolar. A sociedade atual não aceita mais o igual, que gera tédio e a perda da autoria e autonomia.

Precisamos sim construir a escola do futuro, que fará do seu aluno um ser pensante, com opinião própria e que deseja fazer parte de uma sociedade melhor com um futuro digno e de investimento educacional e profissional.

Maraschin(24) também vem dar suporte a esta reflexão quando diz:

(...) precisamos reinventar a própria escola: da escola da informação à escola do conhecimento. Aprender a re-encantar o conhecimento, como algo em movimento, em transformação, que pode e deve ser questionado. (...) para ser professor não é necessário amar os alunos (...) Mas é necessário sim, amar o conhecimento, desassossegá-lo com as dúvidas dos alunos e com as nossas próprias, desconfiar das coisas prontas, das respostas fáceis.

Apaixonarmo-nos por nosso objeto de trabalho que é o conhecimento. Explorar a vontade de saber, processo e não produto, coletivo, inacabado e histórico.(25)

Professores e alunos não podem mais aceitar uma escola tradicional, pronta. Como nós o conhecimento também é inacabado e fragmentado. Precisamos buscá-lo, uni-lo, e então compreendê-lo. O jogo é o suporte ideal para se alcançar a compreensão necessária a aprendizagem. Para essa busca é necessário diálogo e confiança para acreditar na proposta do outro e dar abertura a criatividade. Essa abertura não é só a aceitação dos alunos, mas expandir esse diálogo e informações para pais e gestores. Para que possam vislumbrar o mesmo que o professor idealista deseja para seus alunos.

Minha proposta para o estágio foi a de conciliar atividades que fizessem os alunos pensarem, criarem e trocar ideias uns com os outros e também em casa com os familiares, juntamente com um relacionamento adequado para que possam viver em harmonia com a sociedade. Os trabalhos por mim propostos serviram para

23 Arroyo, Miguel G. *Imagens quebradas: trajetórias e tempos de alunos e mestres*. Petrópolis, RJ. Vozes, parte III, p. 383, 2004.

24 Maraschin, Cleci – Professora do Departamento de Psicologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

25 Maraschin, Cleci. *Cadê a certeza que estava aqui?*

que os alunos pudessem despertar seu lado adormecido, reaprendessem a indagar, deixassem a sua imaginação voar ao encontro de sua criatividade.

Este seria o jogo, como um recurso de estratégia e de produção da busca de conhecimento. Que irá aguçar a curiosidade e dar vazão a criatividade ao desenvolver a linguagem escrita e a oralidade.

A seguir darei uma visão mais detalhada do ambiente escolar, onde foi realizado o estágio.

4.1 O Ambiente escolar

Iniciei meu trabalho a cinco anos numa escola da rede pública municipal da periferia de Viamão.

Esta funciona em dois turnos, manhã (8h às 12h) e tarde (12h 45min. às 16h 45min.). Sete professores atendem a duzentos e dezoito alunos, divididos em oito turmas. Está em funcionamento, um jardim, um primeiro ano, dois segundos anos, dois terceiros anos, um quarto ano e um quinto ano.

A mesma existe há vinte e dois anos, onde os maiores bem adquiridos foram a cobertura que une os dois pavilhões, uma quadra de esportes e no ano passado realizamos o sonho da biblioteca.

Possuem dois prédios, um em frente ao outro. Um prédio com cinco salas de aula, e o outro também com cinco salas, mas apenas uma serve como sala de aula, as outras quatro salas servem para: refeitório com cozinha acoplado, sala dos professores com banheiro, secretaria e sala da direção, mais dois banheiros para os alunos e a despensa, no mesmo prédio.

A biblioteca é uma sala ampla que serve também de sala de vídeo e fica num prédio adjacente.

A escola não possui laboratório de informática e no início do ano ganhamos internet para os computadores da secretaria e sala dos professores.

O Conselho de Pais e Mestres (CPM) é participativo.

A escola se mantém fechada nos finais de semana, exceto no sábado letivo.

Perto da escola tem um mini mercado, farmácia, fruteira, lojinha, armazém, lanchonete e lan house. A vila também está bem servida de ônibus, municipais e também que vão para diversos bairros da capital. Tem uma linha que vem de Porto Alegre, passando por Viamão, Alvorada e Canoas. Mas, apesar da grande variedade de ônibus disponíveis, os mesmos são muito demorados.

A comunidade é muito carente, vem de baixo poder aquisitivo, muitos pais estão desempregados. A maioria dos alunos vem de lares desfeitos, com grande número de irmãos de pais diferentes.

Ainda utilizamos como utensílios didáticos: quadro e giz, mimeógrafo, Xerox (cota reduzida), retroprojetor (mas que não deve ser usado porque a lâmpada é muito cara), microscópio (acho que era usado apenas para mostrar a sua estética, ou para mostrar que tem, porque ao tentar usar, as lentes estavam embasadas pela poeira), DVD, CD, e um computador com internet para os professores, mas ainda não tivemos autorização para usá-lo. É uma escola totalmente tradicional, não que a escola seja tradicional, porque no seu Projeto Político Pedagógico (PPP) estão algumas mudanças, que permaneceram ali estagnadas. O papel aceita tudo que colocarmos e acharmos útil e bonito de constar. O problema é que a mudança está no indivíduo, “- para que mudar se está bom assim?” – disse uma professora, “- Não preciso preparar aula porque já tenho o meu caderno de quinze anos de uso e sempre foi adequado” – disse outra. A mudança gera desconforto porque ela tem que ser reavaliada todos os dias. É mais fácil manter as crianças sentadas fazendo cópias sem pensar muito, do que indagá-las, que gera barulho e o professor tem que ter mais conhecimento. O barulho se torna desconfortante porque aparentemente o professor não tem domínio de sua turma. Para alguns gestores, sinônimo de aprendizagem é ambiente quieto e silencioso, ‘isto mostra alunos e professores compenetrados e empolgados pelo aprender’. Esta é a “*educação bancária*” de que nos falou e recriminou Paulo Freire.(26)

26 Freire, Paulo – Graduado pela Faculdade de Direito de Recife (Pernambuco). Foi professor de Língua Portuguesa, de História e Filosofia da Educação. Professor na Universidade de Harvard, Consultor Especial do Departamento de Educação do Conselho Mundial das Igrejas, em Genebra (Suíça). Deu consultoria educacional junto a vários governos, principalmente na África. Lecionou na Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e na Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP). Foi Secretário de Educação no Município de São Paulo, desenvolveu trabalhos em programas de educação de adultos no Instituto Chileno para a Reforma Agrária (ICIRA). Foi-lhe outorgado o título de doutor Honoris Causa por vinte e sete universidades.

(...) não estimula. Pelo contrário, sua tônica reside fundamentalmente em matar nos educandos a curiosidade, o espírito investigador, a criatividade. Sua 'disciplina' é a disciplina para a ingenuidade em face do texto, não para a indispensável criticidade.(27)

Paulo Freire vai mais além: *“O ensino ‘bancário’, que deforma a necessária criatividade do educando e do educador.”*(28)

Freire nos mostra perdas e danos em ambos os lados, tanto professores como alunos ficam adormecidos, sem a criatividade necessária, não se tornam críticos para exercerem uma educação de qualidade. Por isso a educação ‘bancária’ é tão criticada, apesar de ainda contagiar professores e escolas, ela é ineficiente e desatualizada, numa época em que a criatividade e a criticidade estão mais presentes na vida social e profissional de cada indivíduo.

Como, nesta escola, sou professora do quarto ou quinto ano, este é o tipo de aluno que estou habituada a atender. Alunos sem iniciativa, que aceitam tudo o que o professor fala. Sem este atributo, ficam esperando seu comando. Segundo Paulo Freire (idem), o autoritarismo faz parte da educação ‘bancária’ e é um erro para obter o real grau de conhecimento e entendimento dos alunos, já que estes acabam decorando e não entendendo os conteúdos.

Diálogo ao realizarmos um trabalho em grupo:

Professora: - Vamos nos sentar em grupos. Cada grupo, com três alunos.

Os alunos permanecem sentados nas mesmas posições.

Professora: - Pessoal anda, não vamos perder tempo. Arrumem suas mesas.

A aluna A. R. R.(29)., disse: - Sora não é a gente que arruma as mesas, era sempre a professora quem fazia isso.

Professora: - Mas vocês sabem como fazer?

- Sim. – Responderam todos.

- Então vamos. Procurando não fazer muito barulho e não arrastar as mesas. De hoje em diante vocês serão mais decididos para fazerem as coisas acontecer na sala.

Outro momento que mostrou falta de iniciativa, foi a apresentação para o dia das

27 Freire, Paulo. Considerações em torno do ato de estudar. 1968. Chile. Artigo, P. 1.

28 Freire, Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo. Editora Paz e Terra. 1996. P. 25 (Coleção Leitura)

29 Nome dos alunos preservado.

mães, perguntei o que queriam fazer: cantar, fazer teatro ou ler um poema.

Disseram quase que juntos: - É tu que escolhe.

Professora: - Eu!? Por quê?

A aluna A. L. S; disse: - Porque sempre é a professora que escolhe, tu não sabe?

Professora: - Vocês acham certo eu escolher, se quem irá fazer a homenagem são vocês? Vocês precisam ter iniciativa, escolher, decidir, e fazerem.

Também acreditam que aula é quadro cheio, várias vezes me disseram isto e que jogos são para brincar, não para ensinar na escola.

Como disse o aluno A. S. C.

- Sora não vamos aprender nada hoje? Só vamos brincar?

Para se obter uma visão de todo o processo de ensino e de aprendizagem, é imprescindível apresentar o perfil da turma.

4.2 O Perfil da turma

A turma em questão é um quarto (4º) ano e está composta de trinta e sete (37) alunos sendo que: quinze (15) são meninas e vinte e dois (22) meninos, destes, quatro repetentes.

Os quatro repetentes vieram de uma turma grande, com trinta e nove (39) alunos, a maioria eram muito indisciplinados e agressivos. Ao longo do ano, os alunos mais calmos foram pedindo transferência da escola, cansados de serem agredidos pelos colegas. Igualmente os professores não aguentavam tal pressão e agressividade, por isso a turma trocou por três vezes de professores durante o ano.

O restante da turma veio de um terceiro (3º) ano bem agitado, mas não tão agressivo, mas mesmo assim os responsáveis dos mesmos eram chamados frequentemente à escola.

Na primeira semana, deste ano, houve uma briga dentro da sala. Eles expressavam ódio e foi difícil separá-los, um saiu com o olho roxo, e este foi o clima no início do ano.

Esta briga aconteceu por nenhum motivo real e aparente. O aluno C. N. S. foi

apontar o lápis e, ao voltar para seu lugar, esbarrou na mesa de R. M. M., que levantou e disse, apontando no rosto do colega.

- Qual é cara de sapo, não olha a onde anda? Vou te pegar na saída.

Eu estava com uma menina na mesa, que me disse:

- Sora briga.

R. mal havia acabado de falar e já estava rolando no chão com o colega. A briga foi perto da janela e os alunos mais afastados correram até ali, mas todos estavam de pé e diziam:

- R. quebra a cara dele.

- C. não dá mole.

Os meninos batiam palmas e gritavam. Isso foi muito rápido, eles fecharam um círculo entorno dos colegas para mim não poder passar, foi bem difícil apartar esta briga. Até conseguir chegar aos alunos eu pedia:

- Separa, separa...

Quando consegui separá-los, questionei o que aconteceu. R. disse:

- Ele falou coisinha da minha mãe.

C. disse:

- Não falei nada, eu só bati na mesa quando passei.

R. insistiu em dizer que ele falou mal de sua mãe. O aluno V. R. O. L. intervém dizendo:

- Sora! Eu vi tudo (senta atrás de R.) e C. não falou nada.

Mandei um bilhete para mãe de R. vir na escola para falarmos desta agressividade de seu filho. Então a mãe pediu para uma vizinha ir na escola falar com a secretária, dizer que ela estava em repouso absoluto devido a uma gravidez de risco.

Falei com R. e ele estava muito nervoso com a situação da mãe.

Disse-lhe que precisava ficar tranquilo e não aceitar as provocações nem fazê-las. Sua mãe precisava de descanso e ele não podia preocupá-la.

A criança de hoje vivencia muito os problemas familiares e sofre com eles. Não sabem lidar com os mesmos e também não conseguem separá-los dos demais momentos de suas vidas, acabam descarregando nos colegas e amigos toda a agressividade que o problema gera e que para eles no momento não tem solução.

A agressividade é uma forma de pedir ajuda (chamar atenção para si) e também

de descarregar suas emoções dando uma sensação (provisória) de alívio.

Fomos, aos poucos nos conhecendo, conversando sobre o que era ruim no ano anterior, e a partir deste debate fizeram as regras para a turma.

Os alunos foram percebendo que eu não me importo com algumas coisas como: não gosto de intrigas, permito o uso de boné na sala e mascar chicletes. Permito que eles questionem e criem (não forçando a fazerem o que quero), permito que conversem baixinho ao término das atividades, permito que desabafem comigo seus problemas, dependendo do problema aconselho a procurar o responsável.

Conversamos sobre o que não deu certo no ano anterior e porque brigavam tanto.

Disseram que não gostam dos apelidos que os colegas colocam (Bullying).

Perguntei se quem não gostava colocava apelidos nos colegas e disseram que sim, que também colocavam apelidos nos colegas.

Disse-lhes que o que não queremos para nós também não devemos desejar para o outro. Disseram que não gostam que falem mal da mãe, isso dá muita raiva. Também tiveram problemas porque muitos faziam pichação nos banheiros, chutavam paredes e portas e desrespeitavam as tias e professora.

Disse-lhes:

- Vocês sabem exatamente quais foram as causas dos problemas. Então como poderiam evitá-los?

V. R. O. L. disse:

-Fazendo as regras da sala.

- Mas todos têm que cumprir – disse A. L. S.

- E quais seriam? – Perguntei.

Então eles mesmos começaram a dizer e fui escrevendo no quadro para depois fazermos um cartaz.

Regras para manter a união da turma	
Responsabilidade de cada um	
Não brigar;	Respeitar os colegas;
Não provocar os colegas;	A professora deve respeitar os alunos;
Não aceitar provocações;	Respeitar a diretora;

Não colocar apelidos;	Respeitar os funcionários da escola;
Não falar mal das mães;	Não usar boné em algumas ocasiões;
Não conversar durante as atividades, não falar junto com os colegas;	Não jogar lixo no chão;
Compartilhar com os colegas;	Não jogar aviãozinho e bolinhas de papel;
Fazer a união da turma;	Não pichar as paredes e classes;
Ser educado ao tratar as pessoas;	Não chutar as paredes, portas e colegas;
Não ser abusado;	Não mentir;
Não falar nomes feios;	Não enganar a professora e os colegas;
Não retrucar a professora e colegas;	Não pegar nada do colega sem pedir, principalmente o lanche;
Ouvir a professora;	Devolver o que pegar emprestado.

Quadro 1 – Regras da turma.

Eles cobravam uns aos outros o cumprimento das mesmas, mas ainda se provocavam e os demais colegas instigavam a brigar.

Ao longo das atividades propostas, o diferente para eles foi aparecendo.

Os alunos foram se entregando ao novo método de aprender, a cooperação, a dignidade e desenvolver os direitos da democracia, mas, como estratégia pedagógica o lúdico.

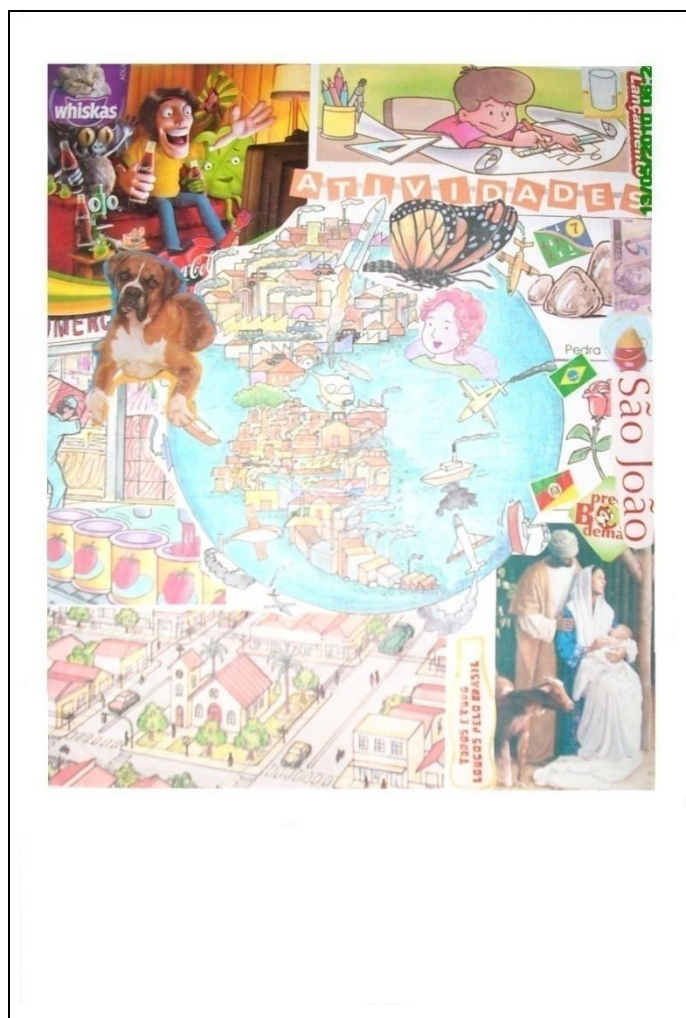
Mas mesmo assim alguns ainda acreditavam que aula era o quadro cheio para que copiassem e assim haveria silêncio na sala. S. P. T. e C. N. S. eram meninos que me cobravam muito este tipo de aula, dizendo:

“- Profi aula é o quadro cheio, passa um texto bem grande pra nós copiá, pra nós ficá quieto.”

5 O Jogo

Os alunos receberam as instruções e informações de como deveriam desenvolver as atividades referentes ao jogo e deram continuidade ao desenrolar do mesmo na sala de aula.

O jogo consistia de uma cartela com diversas gravuras diferentes, essas eram diferentes para haver trocas entre os colegas a cada nova rodada. Foi, a princípio, trabalhado em dupla, mas depois individualmente.



Quadro 2 – Cartela do jogo.

As regras do jogo:

- Um aluno vai pensando numa letra do alfabeto até outro mandar parar (stop).
- A letra pensada no momento que parou entra no jogo.
- O grupo estipula um tempo.
- Durante este tempo as duplas irão encontrar na cartela e escrever numa folha, quantas palavras puder com a letra pensada.
- Após farão a leitura das palavras encontradas.

O objetivo é ajudar os alunos a desenvolver a atenção, a concentração, a memória, a curiosidade, a criatividade, também exercitar a escrita e a oralidade, para que possa se tornar autônomo do seu pensar e fazer.

No início as crianças não gostaram porque encontraram apenas duas palavras e acharam muito difícil.

Disse-lhes que conforme fossem desenvolvendo a concentração e a atenção iriam encontrar mais palavras. Então quiseram tentar mais uma vez. Na terceira tentativa uma dupla despertou para o propósito do jogo. (anexo C)

C. A. M. Q. e Z. M. S. encontraram, entre outras, a palavra gola. Todos ficaram surpresos, inclusive eu ao me dar conta de estar alcançando o resultado proposto.

Eles mostraram que sua cartela tem pessoas e na camisa tem gola, também colocaram nomes nas pessoas que aparecem na cartela. Nesta rodada ele conseguiu doze palavras. Isto mostra criatividade e a busca pela memória do que já haviam aprendido.

As palavras encontradas pelos alunos com a letra G, na sua cartela são :

1- Guri	5- Guilherme	9- Gabriel
2- Guria	6- Giovane	10- Gabriela
3- Gola	7- Gilberto	11- Geraldo
4- Gruta	8- Giovana	12- Gol (carro)

Quadro 3 – Palavras encontradas na cartela por C. A. M. Q. e Z. M. S., com a letra 'G'.

Depoimentos:

Aluno 1 – O aluno R. M. M. disse: - É mesmo tem dedo, perna, ...
Aluno 2 – A aluna N. M. S. disse: - Como tem palavras que eu não tinha visto!
Aluno 3 – O aluno A. G. P. S. disse: - Agora vamos jogar para valer e ver quem encontra mais palavras.
Aluno 4 – Vi que tem cartelas com mais palavras de uma letra do que com outras letras.

Quadro 4 – Depoimentos dos alunos sobre suas observações das cartelas.

Análise:

Etapas do processo de aprendizagem
Identificação – O aluno, através de uma letra inicial, identifica na cartela a gravura com seu respectivo nome.
Comparação – O aluno compara sua cartela com a dos colegas, e observa que nas cartelas existem mais palavras com um tipo de letra do que com outra letra inicial. A criança também se avalia em relação ao concorrente, observa sua destreza e habilidades dentro do jogo.
Análise – O aluno examina cuidadosamente sua cartela, e tenta encontrar todas as palavras que conseguir que inicie com a letra escolhida.
Simulação - Consiste no artifício técnico de empregar formas, expressões ou modos específicos de atuar ou proceder diante de situações problemas propostas com o propósito de imitar um processo ou operação do mundo real.
Efetivação – Os alunos realizam o propósito do jogo.
Cooperação – A dupla trabalha junto para encontrar as palavras. Desenvolvendo assim, a parceria, a união e a socialização no ambiente escolar.

Competição – Estimula os alunos a procurarem com entusiasmo. Esta competição ajuda na auto-avaliação que o aluno se faz frente a seu concorrente. Isto também ajuda o aluno a se manter atuante dentro do jogo.

Quadro 5 – Análise das etapas do processo de aprendizagem.

Eles ficaram bem motivados e começou uma competição, eram tantas palavras que fazíamos a leitura somente de quem conseguia o maior número.

Um evento significativo foi quando um aluno indicou a mudança das regras e o grupo aceitou. V. R. O. L. disse:

- Poderíamos descobrir qualquer palavra que estivesse dentro do objeto ou fizesse parte dele e não aparecia na cartela. Um exemplo:

- Se na cartela tem uma bola e a letra for 'T' a palavra pode ser 'taco', ou, se a letra for 'G' a palavra pode ser goleira.

Muito bom estavam pensando, mudando as regras e caminhando com suas próprias pernas, chegando, algumas duplas, a cinquenta palavras.

Colocarei as palavras encontradas na cartela exemplificada acima:

Letra A:

1- Amor	11- Apontador	21- Algodão	31- Academia	41- Alex
2- Alegria	12- Água	22- Altura	32- André	42- Alec
3- Amigo	13- Astronauta	23- Arroz	33- Andrei	43- Automóvel
4- Animal	14- Árvore	24- Álcool	34- Ana	44- Acelerador
5- Abajur	15- Anel	25- Azeite	35- Antonio	45- Alessandro
6- Antena	16- Andréia	26- Armário	36- Armando	46- Anselmo
7- Adulto	17- Avião	27- Alimento	37- Anjo	47- Adilson
8- Açúcar	18- Aeromoça	28- Atravessar	38- Amarelo	48- Amanda
9- Almofada	19- Ar	29- Asfalto	39- Azul	49- Angélica
10- Atividades	20- Arma	30- Apito	40- Anderson	50- Ângela

Quadro 6 – Palavras encontradas na cartela pelos alunos D. L. G. e A. B. C., com a letra 'A'.

Um momento muito espacial que culminou com o jogo foi:

A Mudança no Comportamento:

Estavam mais calmos e tolerantes, apesar de provocarem-se não acabava em brigas e os outros colegas que não estavam na discussão não ficavam instigando os conflitos.

Os recreios estavam mais tranquilos, os colegas passaram a brincar juntos, ao invés de ficarem fazendo provocações. Também passaram a convidar alunos de outras turmas para brincar. Alguns esbarrões acidentais sempre acontecem, devido às corridas, mas observei um dos meus alunos (R. M. M.) ajudar o colega que ele esbarrou a levantar-se, isto nunca aconteceu antes.

Na sala também houve mudanças, e as brigas já não aconteciam. (anexo D). Quando algum colega se estressava com o outro, os colegas sempre afastavam e davam conselhos. R. M. M. era um desses colegas, acredito que pelo incidente do início do ano ele resolveu mudar e ser um exemplo aos colegas.

Os alunos desenvolveram:

- Amizade – Se tornaram mais amigos, inclusive estavam se relacionando com os colegas que não conversavam.
- Calmos – Percebia-se que não estavam tão agitados e agressivos.
- Paciência – Deixavam passar as provocações.
- Companheirismo – Estavam procurando serem amigos de todos e fazendo-os participarem das brincadeiras no recreio.
- Compartilhar – Estavam emprestando seus objetos e brincando juntos no recreio.
- Respeito – Não estavam mais ofendendo as mães dos colegas, e nem a tia da merenda.

Quadro 7 – Mudanças de comportamento experimentadas pelos alunos ao trabalharmos com jogos na sala de aula.

Estas mudanças fizeram com que os alunos experimentassem a socialização.

Esta experiência foi um marco, os alunos aprenderam a perceber nos detalhes e isso motivou a criatividade. Já pediam para fazermos trabalhos em grupos e estavam sendo mais criativos e decididos na execução dos mesmos.

Fizemos um trabalho em grupo, onde eles deveriam procurar nos jornais os valores que estávamos desenvolvendo ao trabalharmos com jogos. Alguns valores como: Amizade, respeito, honestidade, foram encontrados nas mais diversas notícias.

Os alunos encontraram suas notícias, entenderam e identificaram o valor que estava presente ou a falta do mesmo.

Foi muito criativo, um grupo fez até um rap sobre o crack. (anexo E)

Este jogo que foi trabalhado com as crianças é um caso para estudos e a vários pontos que podem ser abordados, mas detive-me no estudo do brinquedo e sua inocência no processo de aprendizagem.

6 Considerações Finais

O jogo é visto por muitos, inclusive pais e professores, como algo desprezioso, que deve ser utilizado em um momento lúdico, como forma de relaxamento, descontração, buscando somente o prazer sem “*intenção ou vontade alheia*” (NEGRINE,2000).

Vimos na leitura que o jogo, através do ato de brincar, talvez nunca seja levado amplamente a sério por muitos, mas ele, mesmo em momentos despreziosos é cheio de aprendizagens.

Muitas vezes o brincar, é somente a criança se perceber no ambiente adulto e se apropriar dele. Em outros momentos essa aprendizagem é para nos mostrar seu desagrado ou manifestação de agradecimento por algo que alguém lhes faz, de bom ou ruim.

Mas mesmo este pensamento, permite-nos que a criança brinque despreocupadamente e não se perceba em um momento de aprendizagem, que poderia gerar desconforto.

Quando pensei em trabalhar com o jogo, meu objetivo era ajudar os alunos a desenvolver a atenção, a concentração, a memória, a curiosidade, a criatividade, exercitando a escrita e a oralidade, mas acabei aprendendo que o jogo (qualquer que seja), desenvolve bem mais.

Se formos olhar mais além, a criança aprende com o jogo a: compartilhar, interagir, a cooperação (socialização), a motivação, a invenção, o questionamento, na compreensão, na competição e interfere no relacionamento, atingindo favoravelmente o comportamento.

O jogo ajuda o aluno a sair desta passividade que a escola exige ao dar-lhe tudo pronto.

Se a escola existe por causa do aluno e não o aluno por causa da escola, porque os professores não se mobilizam a ensinar da forma que a criança realmente aprenda.

Com o lúdico a criança aprende sem perceber.

A criança de hoje é muito agitada, não se contenta em ficar sentada quatro horas copiando, lendo e fazendo contas no papel, que muitas vezes não tem significado algum para ela. O lúdico colabora para liberar as emoções, e a criança aprende com significado.

Ao brincar a criança aprende que existem regras e a importância de cumpri-las. Também aprende através das trocas quando interage com o outro.

O jogo simula uma situação problema para o aluno resolver, ao mesmo tempo em que permite aprender e ampliar o seu repertório de respostas e informações sobre o real.

Enfim, este trabalho veio me mostrar que o jogo abrange muito mais requisitos de aprendizagens do que podemos supor.

Então é notório, neste estudo, que no processo de aprendizagem, o brincar não é inocente. Ele pode ser um aliado para os alunos motivarem-se para a aprendizagem e também evitar a evasão, pois os alunos estarão aprendendo com propriedade.

6 Referências

Arroyo, Miguel G. Imagens quebradas: trajetórias e tempos de alunos e mestres. Petrópolis, RJ. Vozes, parte III, p. 383, 2004.

Carlan Sá, Neusa Maria. Conceito de Lúdico. Texto.

Costa, Maria Lucia Araujo Da. <http://malucostapead.blogspot.com/2010/01/lan-house-uma-aliada.html>

Freire, Paulo. Considerações em torno do ato de estudar. 1968. Chile. Artigo, P. 1.

Freire, Paulo. Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo. Editora Paz e Terra. 1996. P. 25 (Coleção Leitura)

Golbert, Clarissa S. WWW.athurma.com.br/jogo.htm

Kramer, Sonia; Leite, Maria Isabel (orgs.) Infância: Fios e desafios da pesquisa. Campinas. Editora Papirus. P. 49.

Márcio Ferrari. (Texto) <http://educarparacrescer.abril.com.br/comportamento/donald-winnicott-427693.shtml#> - Nova escola 12/03/2009.

Maraschin, Cleci. Cadê a certeza que estava aqui?

Oliveira, Flávia Moretto de; Vargas, Luciana Canto. Brincadeira é jogo sério.

Ramal, Andrea. A escola do futuro – Um novo perfil para o professor na era digital. Entrevista a Renato Deccache (Folha Dirigida).

Rego, Teresa Cristina. Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ. Vozes 1997. Cap. III. P.91, 114.

Rodari, Gianni. Gramática da fantasia. Tradução: Antonio Negrine. São Paulo. Editora Summus. P.9, 10. 1982.

Anexo A – O Brincar Como Foco Analítico

- Construção coletiva a partir da troca de ideias.



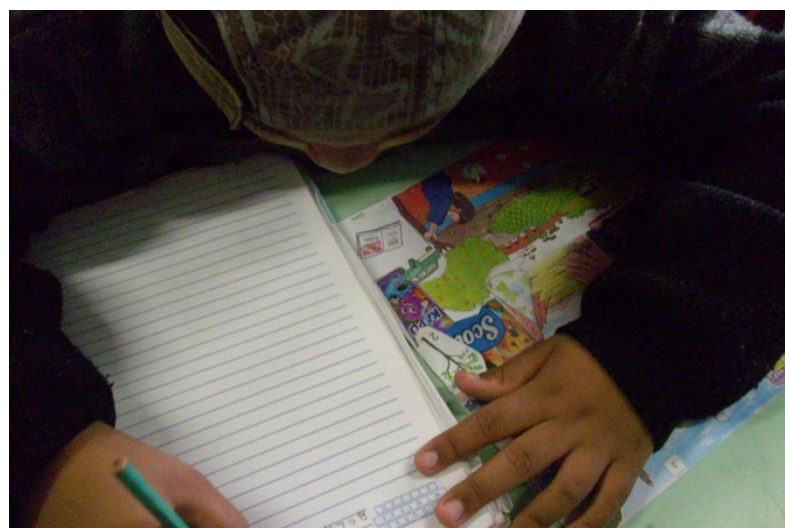
Anexo B – O Brincar Como Foco Analítico

- Turma de 2009 na lan house, evidenciando que elas podem ser aliadas a proposta pedagógica.



Anexo C – O Jogo

- Os alunos observam a cartela durante o jogo.



Anexo D – O jogo

- A turma estava calma e não havia mais brigas na sala.



Anexo E – O jogo

- Criatividade no trabalho com notícias.

