

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
PÓLO GRAVATAÍ**

Zélia Tresoldi Meregalli Schreiber

**LUDICIDADE: UMA FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO
INFANTIL**

Gravataí
2º semestre
2010

Zélia Tresoldi Meregalli Schreiber

**LUDICIDADE: UMA FERRAMENTA PARA O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO
INFANTIL**

**Trabalho de conclusão de curso
apresentado como requisito parcial E
obrigatório para a obtenção do título
em Licenciatura em Pedagogia à
Distância da Faculdade de Educação,
da Universidade Federal do Rio Grande
do Sul.**

**Orientadora: Prof^a. Dr^a. Luciane
Magalhães Corte Real**

Gravataí
2º semestre
2010

RESUMO

O trabalho apresenta os resultados de uma atividade de pesquisa referente ao lúdico na aprendizagem de crianças de um segundo ano do Ensino Fundamental. Tem como objetivo mostrar a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo dos educandos da turma de primeiro ano do ensino fundamental de nove anos de uma escola localizada no município de Gravataí. Os suportes teóricos estão situados no campo da psicologia, utilizando teorias de autores como Jean Piaget e Vygotski e seus interlocutores. A metodologia utilizada é o estudo de caso e entrevistas. Apresento a construção da aprendizagem feita por dois alunos, destacando os aspectos positivos do lúdico no desenvolvimento cognitivo dos mesmos. A investigação realizada apontou como resultado de pesquisa o lúdico como fundamental na ação pedagógica e na construção da aprendizagem das crianças, reiterando, assim, o que dizem outras pesquisas já existentes do campo da educação.

Palavras chaves: Lúdico, alfabetização, jogos e aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Nesta etapa final de minha caminhada, gostaria de agradecer todos aqueles que contribuíram para que meu sonho se tornasse possível. Dedico este trabalho àqueles que compartilharam comigo momentos de alegrias, tristezas e dúvidas. Com muito carinho, desejo dizer-lhes: Muito obrigada!

Em primeiro lugar agradeço a Deus por ter me iluminado a todos os momentos.

Aos meus Pais Irmã e Manoel (in memóriam) que me deram a vida.

Ao meu marido Julio Cezar, que soube compreender-me e apoiar-me nos momentos difíceis.

As minhas filhas Juliana e Natany, que sempre tiveram presentes na minha vida acadêmica, incentivando-me a nunca desistir de meus sonhos. Obrigada pelos esforços, pelo amor e carinho dedicado.

A minha querida professora orientadora, Luciane Corte Real. Pela orientação, carinho e dedicação dispensada a mim, durante esse período de convívio acadêmico

A querida Tutora Cristiane Todeschini, de compartilhar comigo seus conhecimentos, das palavras de incentivo nas orientações ocorridas mesmo online.

Aos professores do Curso de Pedagogia a Distância pelo incentivo, sabedoria e conhecimentos desenvolvidos durante esses anos de formação. Em especial a professora Geny Schwartz que, com tanto carinho, acompanhou de perto minha caminhada.

De maneira especial, aos meus alunos, com quem compartilhei muitas aprendizagens e que foram essenciais para escrita deste trabalho.

A todos amigos e familiares, pelas palavras de incentivo e pelo carinho dispensados a mim nos momentos que precisei.

Aos meus colegas do Curso de Licenciatura Pedagogia a Distância, pelos momentos de estudos, nos quais compartilhávamos nossos anseios e aprendizagens

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	6
2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS.....	8
2.1. BRINCANDO, IMAGINANDO, JOGANDO.....	8
2.2. DESENVOLVIMENTO COGNITIVO E JOGO SIMBÓLICO SEGUNDO PIAGET.....	10
3. METODOLOGIA.....	17
4. DESCREVENDO A EXPERIÊNCIA.....	19
5. PENSANDO DESENVOLVIMENTO A PARTIR DA LUDICIDADE.....	21
5.1. ACOMPANHANDO A ALUNA ANA.....	21
5.2. ACOMPANHANDO DO ALUNO PEDRO.....	23
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS.....	28
ANEXOS.....	30

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta uma proposta de ensino Didático-Pedagógico, desenvolvido em uma turma de primeiro ano do ensino fundamental de nove anos, de uma Escola Municipal, localizada na cidade de Gravataí. Turma esta composta de 26 alunos, que estudam no turno da tarde, na faixa etária de seis e sete anos de idade. São alunos afetivos, comunicativos e participativos, que gostam de trocar idéias entre si e com a professora. Demonstram muito desejo de aprender. Muitas crianças são oriundas de família carentes, entretanto são famílias muito participativas, preocupadas com a educação de seus filhos.

A pesquisa tem por objetivo mostrar a importância do lúdico no desenvolvimento cognitivo dos educandos da turma 12 de uma escola Municipal de Ensino Fundamental, visto que o mesmo, atualmente, tem ocupado seu espaço em nossas propostas pedagógicas.

As atividades lúdicas exercem um importante papel no desenvolvimento cognitivo, social e moral das crianças. Segundo Piaget (1997, p. 11), todas as modificações obtidas consistem, no momento em que se produziram, em acelerações do desenvolvimento ou em conflitos, de início perturbadores e depois formadores de novas aquisições, mas em conformidades com as linhas do desenvolvimento.

Desta forma, o lúdico contribuiu para a aprendizagem. Através do brincar, a criança resolve conflitos internos, além de garantir a construção do desenvolvimento emocional, cognitivo e social. Através da brincadeira a criança tem a oportunidade de aprender sozinha sem se sentir constrangida em errar e tentar acertar novamente, construindo assim seu próprio conhecimento. Pois no lúdico não há erro e sim criação.

A problemática desse trabalho surgiu a partir da experiência do estágio que aconteceu no primeiro semestre de 2010, no qual fiquei mais atenta as questões referentes aos jogos pedagógicos e brincadeiras das crianças em sala de aula. Dessa forma, as leituras e as dúvidas se voltaram para esse foco: como as crianças aprendem? Como a ludicidade contribuiu no desenvolvimento cognitivo dos alunos?

2. FUNDAMENTOS TEÓRICOS

Se você tivesse acreditado na minha brincadeira de dizer
verdades, teria ouvido as verdades que teimo em dizer
brincando.
(Charles Chaplin)

Buscando compreender a contribuição da ludicidade no desenvolvimento cognitivo dos alunos de primeiro anos do ensino fundamental, parafraseando Charles Chaplin, procuro, através do estudo teórico, usar a brincadeira para “dizer verdades”.

A utilização de brincadeiras e jogos na educação dos alunos faz despertar o gosto pela escola e leva as crianças a enfrentarem os desafios que lhe surgirem, trabalhando em grupo. A convivência de forma lúdica torna-se prazerosa, estabelecendo relações cognitivas às experiências vivenciadas dos educandos, pois o lúdico é um meio de expressão simbólica de seus desejos. É necessário assegurar a criança o tempo e o espaço, para que o lúdico seja vivenciado com intensidade, capaz de formar a base sólida da criatividade e da participação cultural para o exercício do prazer de viver.

2.1. Brincando, imaginando, jogando

De acordo com Vygotsky (1994), a brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como nas que exigem regras. Podem aparecer também no desenho, como atividade lúdica.

A criança começa com uma situação imaginária, que é a reprodução de uma situação real, sendo a brincadeira muito mais lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente do seu propósito. (Vygotsky, 1994, pág.118).

Brincar gera alegria, prazer e vontade de descobrir. Fazendo uso da ludicidade em sala de aula, encontramos uma forma divertida do aluno aprender, através da criatividade e da curiosidade. Segundo Kishimoto (1999) "os jogos na educação, ou seja, brinquedos e brincadeiras como formas privilegiadas de desenvolvimento e apropriação, conhecimento pela criança e, portanto, instrumentos indispensáveis da prática pedagógica e componente relevante de propostas curriculares" (p. 11).

Caillois (1986) afirma que o caráter gratuito presente na atividade lúdica é a característica que mais a deixa desacreditada diante da sociedade moderna. Enfatiza que é graças a essa característica que permite que o sujeito se entregue à atividade despreocupadamente.

Outra contribuição importante é de Piaget (1945/1971) quando afirma que o intercâmbio social realizado na brincadeira propicia à criança desenvolver noções de lógica, pois esta procura usar palavras que são comumente compreendidas, fazer afirmações verdadeiras e pensar logicamente. Para ele, o desejo de trocar pontos de vista com outras pessoas auxilia o desenvolvimento do pensamento e de outras capacidades

Gisela Wajskop França (1994) escreve sobre o fato de que, nem sempre, as brincadeiras são levadas em conta pelo currículo pré-escolar e quando o são, aparecem apenas como recreação ou possibilidade de desgaste de energia para que, em sala, as crianças possam concentrar-se em atividades didáticas dirigidas. Acredito que essa relação passou a ser problematizada por mim.

O lúdico tem sua origem na palavra "ludus", que quer dizer jogo, a palavra evoluiu levando em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo, funcional e satisfatório. Na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento vivenciado.

Piaget (1998) escreve sobre as atividades lúdicas, dizendo que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa. Miranda contribui escrevendo:

O lúdico é uma categoria geral de todas as atividades que têm características de jogo, brinquedo e brincadeira. O jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é o objeto manipulável e a brincadeira é o ato de brincar com o brinquedo e com o jogo. Assim, o jogo, o brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos; porém, imbricados, ao passo que o lúdico os abarca. (Miranda, 2001, p.20)

2.2 Desenvolvimento cognitivo e jogo simbólico segundo Piaget

Piaget em seus estudos descreve e analisa o desenvolvimento humano.

Assim, compreende-se o motivo de Piaget ter pesquisado o desenvolvimento humano a partir do estudo e observação de bebês, crianças e adolescentes; por conceber esse estudo como o mais apropriado para as suas investigações a respeito da gênese do conhecimento e para demonstrar empiricamente e explicar o seu modelo teórico de construção da inteligência. Essa é, portanto, a explicação do título da sua teoria: Epistemologia Genética.

Para o autor, o conhecimento não pode ser simplesmente imposto pelo meio ao sujeito, como um reflexo das propriedades do ambiente (empirismo), tampouco estaria inteiramente pré-formado no sujeito, apenas aguardando a

maturação (apriorismo). A outra novidade da sua teoria é a abordagem empirista que explica que a construção do conhecimento pelo ser humano é fruto das interações do sujeito com o seu meio.

Segundo Piaget, o recém-nascido traz consigo condições de vir a se tornar inteligente e, conforme age sobre o mundo, constrói estruturas que lhe permite cada vez mais se adaptar às novas situações, de maneira a construir estágios sucessivos de desenvolvimento. Uma das principais tarefas da Teoria da Epistemologia Genética foi exatamente estabelecer o caminho da inteligência, desde o nascimento até a possibilidade do raciocínio abstrato do adulto.

Além disso, em seus estudos, Piaget diz que cada período é caracterizado por aquilo que de melhor o indivíduo consegue fazer nessas faixas etárias. Todos os indivíduos passam por todos esses períodos, nessa seqüência, porém o início e o término de cada uma delas dependem das características biológicas do indivíduo e de fatores educacionais, sociais. Portanto, a divisão nessas faixas etárias é uma referência, e não uma norma rígida.

Divide os períodos do desenvolvimento humano de acordo com o aparecimento de novas qualidades do pensamento, o que, por sua vez, interfere no desenvolvimento global. Os períodos são:

1° Período: Sensório motor

Neste período, a criança conquista, através da percepção e dos movimentos, todo o universo que a cerca. No recém nascido, a vida mental reduz-se ao exercício dos aparelhos reflexos, de função hereditária, como a sucção. Esses reflexos melhoram com a interação. Por exemplo, o bebê está mais adaptado no décimo dia de vida do que no segundo dia. Por volta dos cinco meses, a criança consegue coordenar os movimentos das mãos e olhos e pegar objetos, aumentando sua capacidade de adquirir hábitos novos.

No final do período, a criança é capaz de usar um instrumento como meio para atingir um objeto. Por exemplo, descobre que, se puxar a toalha, a lata de bolacha ficará mais perto dele. Neste caso, ele utiliza a inteligência prática ou sensório-motora, que envolve a percepção e os movimentos.

Nesse período, fica evidente que o desenvolvimento físico acelerado é o suporte para o aparecimento de novas habilidades. Isto é, o desenvolvimento ósseo, muscular e neurológico permite a construção de novos comportamentos, como sentar-se, andar, o que propiciará um domínio maior do ambiente.

Ao longo desse período, irá ocorrer na criança uma diferenciação progressiva entre o seu eu e o mundo exterior. Se no início o mundo era uma continuação do próprio corpo, os progressos da inteligência levam-na a situar-se como um elemento entre outros no mundo. Isso permite que a criança por volta de um ano admita que um objeto continue a existir mesmo quando ele não o percebe, isto é, o objeto não está presente no seu campo visual, mas ela continua a procurar ou a pedir o brinquedo que perdeu, porque sabe que ele continua a existir.

Esta diferenciação ocorre no aspecto afetivo, pois o bebê passa das emoções primárias, os primeiros medos, quando, por exemplo, ele se enrijece ao ouvir um barulho de objetos muito forte, para uma escolha afetiva, quando já manifesta preferência por brinquedos, objetos, pessoas, etc.

2º Período: Pré-operatório

Neste período, o que mais de importante acontece é o aparecimento da linguagem, que irá acarretar modificações nos aspectos intelectuais, afetivo, e social da criança.

Como decorrência do aparecimento da linguagem, o desenvolvimento do pensamento se acelera, pois a linguagem denuncia a evocação de um significante na sua ausência.

No início do período, ele exclui toda objetividade, a criança transforma o real em função dos seus desejos e fantasias quando podemos observar o jogo simbólico que será descrito mais adiante neste capítulo.

No aspecto afetivo surgem os sentimentos interindividuais, sendo que um dos mais relevantes é o respeito que a criança nutre pelos indivíduos que julga superiores a ela. Por exemplo, em relação a seus pais e aos professores. É um misto de amor e temor.

Com relação às regras, mesmo nas brincadeiras, concebem-se como imutáveis e determinadas externamente. Mais tarde, adquire uma noção mais elaborada da regra, concebendo-a como necessária para organizar o brinquedo, porém não discute.

É importante, ainda, considerar que, neste período, a maturação neurofisiológica completa-se, permitindo o desenvolvimento de novas habilidades, como a coordenação motora fina – pegar objetos com a ponta dos dedos, segurar lápis corretamente e conseguir fazer delicados movimentos exigidos pela escrita.

3º Período: Operações concretas

O desenvolvimento mental, caracterizado no período anterior pelo egocentrismo intelectual e social, é superado neste período pelo início da construção lógica, isto é, a capacidade da criança de estabelecer relações que permitam a coordenação de pontos de vista diferentes. Ela consegue coordenar estes pontos de vista e integrá-los de modo lógico e coerente. No plano afetivo, isto significa que ela será capaz de cooperar com os outros, de trabalhar em grupo e, ao mesmo tempo, de ter autonomia pessoal.

Outra característica deste período é que a criança consegue exercer suas habilidades e capacidades a partir de objetos reais, concretos.

A cooperação é uma capacidade que se vai desenvolvendo ao longo deste período e será um facilitador do trabalho em grupo, que se torna cada vez mais

absorvente para a criança. Elas passam a elaborar formas próprias de organização grupal. Portanto, novas regras podem surgir, a partir da necessidade e de um “contrato” entre as crianças.

4° Período: Operações formais

Neste período ocorre a passagem do pensamento concreto para o pensamento formal, abstrato, isto é, o adolescente realiza as operações no plano das idéias, sem necessitar de manipulação ou referências concretas.

O adolescente domina, progressivamente, a capacidade de abstrair e generalizar; cria teorias sobre o mundo, principalmente sobre aspectos que gostaria de reformular.

Do ponto de vista de suas relações sociais, também ocorre o processo de caracterizar-se, inicialmente, por uma fase de interiorização, em que, aparentemente, é anti-social. Ele se afasta da família, não aceita conselhos dos adultos; mas na realidade, o alvo de sua reflexão é a sociedade, sempre analisada como passível de ser reformada e transformada. Posteriormente, atinge o equilíbrio entre pensamento e realidade, quando compreende a importância da reflexão para a sua ação sobre o mundo real.

No aspecto afetivo, o adolescente vive conflitos. Deseja libertar-se do adulto, mas ainda depende dele. Deseja ser aceito pelos amigos e pelos adultos. O grupo de amigos é um importante referencial para o jovem, determinando o vocabulário, as vestimentas e outros aspectos de seu comportamento. Começa a estabelecer sua moral individual, que é referenciada à moral do grupo.

Os interesses do adolescente são diversos e mutáveis, sendo que a estabilidade chega com a proximidade de idade adulta.

Os estudos de Piaget são tão complexos e influenciaram tanto os conhecimentos na área da psicologia, especialmente a psicologia do desenvolvimento humano e a psicologia da criança, que qualquer tentativa de

resumir ou explicar a sua teoria acaba muito aquém da genialidade da proposta do autor.

Sendo assim, Piaget (1971) escreve sobre a criança na idade pré-escolar. Ela encontra-se em uma fase de transição fundamental entre a ação e a operação, ou seja, entre aquilo que separa a criança do adulto.

Os alunos participantes da pesquisa possuem entre seis e sete anos. Dessa forma, encontram-se entre o período pré-operatório e de operações concretas, assim, também mostro a relevância do trabalho com o lúdico, pois nesses períodos, o aluno necessita da interação e de recursos através de matérias e situações concretas.

Liliana Maria Passerino (1998) em seu texto “Avaliação de jogos educativos computadorizados”, trabalha com a teoria de Jean Piaget e escreve sobre a classificação dos jogos. Segundo o autor, os jogos de exercício sensório-motor, como já foi dito antes, o ato de jogar é uma atividade natural no ser humano. Inicialmente a atividade lúdica surge como uma série de exercícios motores simples. Sua finalidade é o próprio prazer do funcionamento, Estes exercícios consistem em repetição de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Por exemplo, andar de bicicleta, de moto ou de carro.

O jogo simbólico aparece predominantemente entre os 2 e 6 anos. A função desse tipo de atividade lúdica, de acordo com Piaget (1971), "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos", ou seja, tem como função assimilar a realidade. A criança tende a reproduzir nesses jogos as relações predominantes no seu meio ambiente e assimilar dessa maneira a realidade e uma maneira de se auto-expressar. Esses jogos-de-faz-de-conta possibilita à criança a realização de sonhos e fantasias, revela conflitos, medos e angústias, aliviando tensões e frustrações.

Entre os 7 e 11-12 anos, o simbolismo decai e começam a aparecer com mais frequência desenhos, trabalhos manuais, construções com materiais didáticos, representações teatrais, etc. Nesse campo o computador pode se tornar uma ferramenta muito útil, quando bem utilizada. Piaget não considera este tipo de jogo como sendo um segundo estágio e sim como estando entre os jogos simbólicos e de regras. O próprio Piaget afirma: "é evidente que os jogos de construção não definem uma fase entre outras, mas ocupam, no segundo e, sobretudo, no terceiro nível, uma posição situada a meio de caminho entre o jogo e o trabalho inteligente". (Piaget, apud RIZZI & HAYDT, 2007, p.45)

O jogo de regras começa a se manifestar por volta dos cinco anos; entretanto, desenvolve-se principalmente na fase dos 7 aos 12 anos. Este tipo de jogo continua durante toda a vida do indivíduo (esportes, trabalho, jogos de xadrez, baralho, RPG, etc.). Eles são classificados em jogos sensório-motor (exemplo futebol), e intelectuais (exemplo xadrez).

O que caracteriza o jogo de regras é a existência de um conjunto de leis imposto pelo grupo, sendo que seu descumprimento é normalmente penalizado, e uma forte competição entre os indivíduos. O jogo de regra pressupõe a existência de parceiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe confere um caráter eminentemente social. Este jogo aparece quando a criança abandona a fase egocêntrica possibilitando desenvolver os relacionamentos afetivo-sociais.

3. METODOLOGIA

Para a realização deste trabalho de cunho teórico-prático a cerca da contribuição da ludicidade no desenvolvimento cognitivo dos alunos de primeiro anos do ensino fundamental, como princípio educativo, utilizando uma abordagem qualitativa, em forma de estudo de caso da turma.

Optei por uma pesquisa qualitativa, por acreditar que números e estatísticas não me possibilitariam uma análise mais detalhada sobre os alunos participantes da pesquisa. Na pesquisa qualitativa, segundo Tiviños (1987), pode ser considerada a compreensão de fenômenos amplos e complexos de natureza subjetiva. E segundo Chizzoti (1991):

A abordagem qualitativa parte do fundamento de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, (...) O conhecimento não se reduz a um rol de dados isolados, conectados por uma teoria explicativa; o sujeito-observador é parte integrante do processo de conhecimento e interpreta os fenômenos, atribuindo-lhes um significado. O objeto não é um dado inerte e neutro; está possuído de significado e relações que sujeitos concretos criam em suas ações (IBIDEM, p. 79)

O estudo de caso é visão da pesquisadora com o grupo de alunos, destacando que, se fosse outro pesquisador a análise e os resultados possivelmente seriam diferentes.

Achei necessário fazer entrevistas com os pais de alguns alunos, para analisar como eram os alunos antes das atividades lúdicas. As entrevistas foram gravadas individualmente e posteriormente transcritas. Destaco que entendo as entrevistas como Minayo:

Ela [a entrevista] não significa uma conversa despretensiosa e neutra, uma vez que se insere como meio de coleta dos fatos relatados pelos atores, enquanto sujeitos-objeto da pesquisa que vivenciam uma determinada realidade que esta sendo focalizada.(MINAYO, 2004 , p. 57)

Nesse caso, optei por entrevista semi-estruturada, na qual previamente organizei tópicos para ser perguntados, mas uma resposta levava a outra pergunta, por isso não segui um roteiro.

4. DESCREVENDO A EXPERIÊNCIA

Muitos acontecimentos significantes ocorreram em minha sala de aula durante o período de minha pesquisa. Destaco a atividade que desenvolvi para apresentar noção de adição e subtração. Montamos em sala de aula um mini mercado onde foram colocados diversos produtos, utilizando embalagens e frascos vazios. A turma foi separada em grupos pequenos. Enquanto um grupo era responsável pelo atendimento no mercado, os outros grupos faziam as compras. Cada aluno tinha o direito de comprar por vez um produto. Meu dever na brincadeira era de fiscalizar o mercado, tarefa que foi atribuído pelos alunos, quando lancei a pergunta: E o que a prô vai fazer? Como fiscal conforme as compras estavam sendo realizadas, eu questionava, por exemplo: se aqui tem cinco refrigerantes, e o colega comprou um refrigerante. Quantos refrigerantes restam no mercado? E assim, sucessivamente, com outros produtos. A aula foi desenvolvida com muito entusiasmo, e o objetivo para o qual foi planejada a atividade foi alcançado.

Em outra aula pensamos, os alunos e eu, em confeccionar notas de dinheiro para realizarmos compras com “dinheiro”. Neste momento muitos se deram conta de quais notas existem, que, por exemplo, a nota de seis reais não existe. Com essa atividade os alunos desenvolveram algumas noções de grandeza, pois destacavam os produtos que valiam mais, quais eram mais pesados, etc.

Acredito ser muito importante para o desenvolvimento do aluno a brincadeira na escola. A partir das brincadeiras, como educadora, tenho a oportunidade de observar as atitudes do meu aluno, para então diagnosticar, avaliar e elaborar estratégias para melhor desenvolver uma aprendizagem mais significativa.

Outra atividade que descrevo é: Quantos passos? Teve como objetivo desenvolver a noção de grandeza, iniciar a contagem reconhecendo a ordem dos números, diferenciar a quantidade de passos do tamanho do passo, perceber que nem sempre uma quantidade maior está relacionada a uma distância maior, comparar distâncias, desenvolver raciocínio lógico, relacionar o tamanho do animal com o tamanho do seu passo.

Os alunos posicionaram-se num lugar de saída e cada um na sua vez, conforme ordem pré-estabelecida, pergunta à professora: “Quantos passos devo dar?” A professora responderá com a quantidade de passos e o tamanho do passo, por exemplo: “ três passos de elefante!” , “ cinco passos de coelho!” , “dez passos de formiguinha!”, cada aluno que encontra seu lugar de chegada volta ao lugar de saída reiniciando a caminhada. Desse modo, não precisamos ter vencedores, pois o que desejo aqui é que os alunos construam relações entre tamanhos de passos e pratique a contagem”.

Como professora, gosto muito de usar a brincadeira na construção da aprendizagem dos meus alunos. Digo sempre, aprender brincando. A descoberta torna a aprendizagem significativa.

Na hora da brincadeira, espaço que é reservado para desenvolver muitas atividades, mas que nem sempre estão em meu planejamento, pois espaço é construído sempre com a participação dos alunos, junto decidimos de que iremos brincar. Cada aluno contribui com a sua sugestão.

Outra das atividades lúdicas que desenvolvi em meu estágio foi com relação às letras do alfabeto. Criamos um boliche das letras. Este jogo que confeccionei com os alunos foi útil em diferentes momentos no meu estágio. Primeiramente, utilizei o boliche com as letras do alfabeto, sendo que o aluno atirava uma bolinha em direção às garrafas (com letras coladas a frente) e ao derrubar os “pinos” o aluno teria que falar quais acertou. Em outro momento utilizamos apenas as vogais e o combinado era que aluno teria que juntar as letrinhas que caíssem no chão, criando sons.

5. PENSANDO DESENVOLVIMENTO A PARTIR DA LUDICIDADE

Esta pesquisa apresenta, através da metodologia de estudo de caso, a visão da pesquisadora/professora com um grupo de alunos do primeiro ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental, destacando que, se fosse outro pesquisador a análise e os resultados possivelmente seriam diferentes. Ao analisar o material de pesquisa apresento nesse trabalho dois alunos e suas construções, dificuldades e contato com o lúdico.

5.1 Acompanhando a aluna Ana¹

A aluna Ana tem seis anos e não frequentou escola de educação infantil. Filha caçula, tem mais um irmão. Relaciona-se bem com os colegas, é carinhosa, muito afetiva, concorda com as regras estabelecidas pelo grupo. Sabe dividir os brinquedos, adora ouvir e contar histórias, participa sempre de todas as atividades. Gosta de desenhar, faz todas as atividades com bastante dedicação e atenção. Atualmente ela identifica as vogais, relacionando as palavras com os objetos.

Ana é um forte exemplo de como as brincadeiras e jogos em sala de aula auxiliam na aprendizagem. Antes do estágio, por mais que utilizasse tais jogos, acredito que não conseguia explorar as atividades que realizava. A aluna em destaque tinha dificuldade de concentração, como destaca sua mãe:

A Aninha vive no mundo da lua, não para em um lugar, ela pega uma coisa, daqui a pouco ta em outra, daí ela não consegue

¹O nome escolhido é fictício para preservar a identidade dos alunos.

escrever professora, livrinhos, ela não chega ate o final. Ela tem a caixa dela de brinquedos e livros, ela tira tudo da caixa e nem organiza ao final.

Optei por conversar com a mãe e gravar esse diálogo, para ter uma visão da como a criança era antes das aulas, para que possa apresentar aqui seu crescimento. A aluna em destaque apresentava esse comportamento no início do ano, como a maioria dos alunos, acredito ser próprio da idade. Acredito que por nesse momento de meu trabalho docente já conhecer as teorias piagetianas, pude perceber o estágio de desenvolvimento das crianças e possibilitar jogos e brincadeiras propicias para essa faixa etária, problematizando as regras criadas pelos alunos.

Os próprios alunos destacavam o que poderiam e não poderiam fazer nas brincadeiras, assim eles praticavam combinados que teriam de ser cumpridos por toda a turma. A maioria das combinações que Ana propunha era justamente a de guardar os objetos. Acredito que brincadeiras foram sendo trabalhadas e Ana como outros alunos passaram a se concentrar mais, pois como escreve Maria do Rosário Silva Souza:

O brinquedo é oportunidade de desenvolvimento. Brincando, a criança experimenta, descobre, inventa, aprende e confere habilidades. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração e atenção (SOUZA, 2001, p. 1).

Consegue também relacionar número com a quantidade, classificar, organizar, possui noção de tempo e conhece as formas geométricas.

Na primeira brincadeira, o “mercadinho”, Ana se mostrou entender bem e ter bastante conhecimento sobre notas e compras; disse que sempre ia com sua mãe ao mercado e, assim, já conseguia distinguir algumas coisas como, por exemplo, as notas que existem. Mesmo assim, começou, a partir da brincadeira, o

início da percepção de grandeza e diferenciação de produtos mais caros e da frequência de compra dos mesmos.

Segundo Almeida (1995, p. 41) a educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Com a brincadeira chamada “Quantos passos?” Percebi que Ana gostou bastante da atividade, principalmente quando recebia a ordem de fazer os passos de “formiguinha”, pois caminhava cuidadosamente para não passar um pé de outro. Sua coordenação se aprimora, pois sua noção de diferenciação de passos evolui, assim como o seu conhecimento dos animais e a percepção dos diferentes tipos de passos dos mesmos.

Na atividade do jogo de boliche a aluna mostrou conhecer muito bem as letras que ia derrubando. No entanto, observei que, no início, encontrou certa dificuldade na hora em que juntava as vogais para criar sons. Ela afirmou não lembrar muito bem de tudo, mas depois de mais algumas vezes, não teve mais problemas e conseguiu realizar o resto da atividade sem dificuldades.

A criança por meio da brincadeira, reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A linguagem, segundo Vygotsky (1984), tem importante papel no desenvolvimento cognitivo da criança na medida, que sistematiza suas experiências e ainda colabora na organização dos processos em andamento.

5.2 Acompanhando do aluno Pedro

O aluno Pedro tem sete anos e frequentou escola de educação infantil, possui uma irmã gêmea, apresenta comportamento tranquilo. Relaciona-se bem com os colegas, é carinhoso, participa de todas as brincadeiras, aceita as regras estabelecidas pelo grupo e contribui sempre com a sua opinião. Divide sempre os brinquedos, gosta de ouvir e contar histórias para os colegas e desenhar personagens. Consegue entrar com facilidade no mundo imaginário, sem se ater a ele, pois distingue a diferença entre o mundo de seus sonhos e a realidade. Viajando pela fantasia, a criança vai longe. Conhece coisas que nós, adultos já esquecemos e, muitas vezes, vai além de quase todos os adultos. No entanto, há pessoas mais velhas que enveredam pela ficção, e são capazes de trazer de lá conhecimentos que revolucionam o mundo. É uma pena que os homens quase sempre esquecem de suas fantasias e sonhos. (FREIRE, 2006, p. 37).

Identifica as vogais e relaciona com palavras e objetos iniciados com as mesmas letras. Consegue também relacionar número com a quantidade, classificar, organizar, possui noção de tempo e conhece as formas geométricas.

Na primeira brincadeira, o “mercadinho”, Pedro se mostrou não entender bem e não ter grandes conhecimentos sobre notas e compras; mas com o decorrer da atividade começou a demonstrar mais entendimento, já conseguia identificar algumas das notas que existem. Começou, a partir da brincadeira, o início da percepção de grandeza e diferenciação de produtos mais caros e da frequência de compra dos mesmos.

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestável do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma (REDIN, 2000, p.64).

Com a brincadeira chamada “Quantos passos?” Percebi que Pedro também gostou bastante da atividade, principalmente quando recebia a ordem de fazer os passos de “elefante”, pois comentava que elefante era grande, e sendo grande tem mais força, e vencer os outros animais. Sua coordenação é aprimorada, assim como o seu conhecimento dos animais e a percepção dos diferentes tipos de passos dos mesmos.

Na atividade do boliche Pedro demonstrou conhecer bem as letras, pois logo ao derrubar os pinos já ia identificando e fazendo as junções. Pedro também se mostrava sempre muito interessado e pronto a colaborar com os colegas.

As crianças aprendem através do brincar admirável instrumento para promover a educação, o jogo é um artifício que a natureza encontrou para envolver a criança numa atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. A criança que joga acaba desenvolvendo suas percepções, sua inteligência, suas tendências à experimentação, seus instintos sociais. (PIAGET, 1972, p. 156)

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa, fica possível observar que a atividade lúdica intervém na aprendizagem do educando. A atividade lúdica é motivadora e enriquecedora, oportunizando o desenvolvimento cognitivo e a aprendizagem de várias habilidades e também auxiliando o raciocínio lógico das crianças. O desenvolvimento cognitivo e emocional é construído na interação com os objetos e situações presentes nos diversos tipos de brincadeiras e jogos.

Durante as brincadeiras que realizei com esses alunos é possível observar o quanto às atividades lúdicas são importantes, pois através dela podemos constatar o desenvolvimento das crianças e propor ações para novas aprendizagens.

A ludicidade, quando bem compreendida, contribui concretamente para a construção da aprendizagem, redefinindo valores e melhorando o relacionamento entre os educandos.

Percebi que o lúdico ganha espaço dentro da sala de aula tornando as aulas mais agradáveis e construindo uma aprendizagem mais fascinante. Além disso, as atividades lúdicas podem ser consideradas como uma estratégia que estimula o raciocínio levando o educando a enfrentar situações conflitantes relacionadas com o seu cotidiano. Posso afirmar que além dos alunos apresentarem um maior amadurecimento, conseguindo fazer relações que anteriormente não eram feitas, eu como professora aprendo e estou em constante desafio.

Trabalhar com o lúdico com esse aparato teórico, para mim, possibilita uma melhor compreensão da prática docente, identificando e problematizando uma das propostas pedagógicas mais discutidas e hoje utilizada. Quando trabalho com o lúdico, por mais detalhado que esteja o planejamento, ele não prevê muitas das considerações e dimensões que o trabalho ganha ao longo do percurso. Quando inicio um jogo, uma brincadeira, tenho alguns objetivos, mas durante o mesmo, acabo sendo desafiada a elaborar novos questionamentos e ações para melhor conduzir esse aluno, enfim essa aprendizagem.

Muitas vezes as atividades lúdicas, são vistas apenas como um passatempo e não como uma atividade que auxilia o educando a pensar com clareza, desenvolvendo sua criatividade e seu raciocínio lógico.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdico:técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

CAILLOIS, Roger. **Los juegos y los hombres: la máscara y el vertigo**. México: Fondo de Cultura económica, 1986.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa em Ciências Humanas e Sociais**. São Paulo: Cortez, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez,1999.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais**. São Paulo: Papirus, 2001.

PASSERINO, Liliana. **Avaliação de Jogos Educativos Computadorizados**. Anais do TISE´98. Taller Internacional de Software Educacional, 1998. Disponível na Internet em: www.c5.cl/ieinvestiga/actas/tise98.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação?** Rio de Janeiro: José Olimpio, 1997.

REDIN, Euclides, **O espaço e o tempo da criança**. 3ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2000

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. Ed. Ática, 6º edição, Série Educação. 1997.

SOUZA, Maria do Rosário Silva. **A importância do lúdico no desenvolvimento da criança**. Campinas: São Paulo, 2000.

TRIVIÑOS, A. N. S. **Introdução à pesquisa em Ciências Sociais**: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987.

VYGOTSKI, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Anexos:

1. Termo de Consentimento livre e esclarecido

AUTORIZAÇÃO PARA UTILIZAÇÃO DE DEPOIMENTO

Nome Completo:

Nacionalidade:

Pelo presente Termo de Consentimento, declaro que fui esclarecido/a, de forma clara e detalhada, livre de qualquer constrangimento ou coerção, dos objetivos, da justificativa e dos procedimentos que serão realizados na pesquisa.

Fui igualmente informado/a:

1. Da garantia de receber respostas a qualquer pergunta ou esclarecimento a qualquer dúvida sobre os procedimentos e outros assuntos relacionados com a pesquisa;
2. Da liberdade de retirar meu consentimento a qualquer momento e deixar de participar do estudo, sem que isso me traga algum tipo de prejuízo;
3. Da segurança de que não serei identificado/a e que se manterá o caráter confidencial e anônimo das informações. Assim, as informações e resultados desta pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito, que venha a ser publicado.
4. Da ausência de custos pessoais.

Assinatura do/a participante da Pesquisa

Assinatura

Zélia Meregalli Schreiber

Gravataí, 28 de abril de 2010.