



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO
BÁSICA-PARFOR
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

JOSINEI LIMA PINHEIRO

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA SESI
ALTAMIRA.**

Altamira
2015

JOSINEI LIMA PINHEIRO

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA SESI
ALTAMIRA.**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Colegiado de Pedagogia, da Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Altamira como requisito para obtenção de Grau do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pelo PARFOR 2010/01, orientado pela Professora Especialista Crismayklayta S. da Silva.

Altamira

2015

JOSINEI LIMA PINHEIRO

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NA ESCOLA SESI
ALTAMIRA.**

DATA DA DEFESA: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA:

Profª Esp. Crismayklayta Silva da Silva - Orientadora

Profª Me. Andreany dos Santos Silva - membro da banca examinadora

Profª Esp. Rosangela Fortunato da Silva - membro da banca examinadora

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, por me manter firme e forte na longa caminhada que se encerra, dando-me proteção, saúde, disposição e coragem para enfrentar todas as situações e problemas que surgiram no decorrer do curso e por concluir mais uma etapa de conhecimento da minha vida.

Ao meu pai Osvaldo Alfaia Pinheiro, que mesmo tendo cursado somente o ensino fundamental menor, não mediu esforços pra dar educação de qualidade a todos os seus filhos, que a retribuição venha em dobro e que Deus continue lhe abençoando mais e mais.

A minha mãe Zila de Lima Pinheiro, que sempre acreditou em meu potencial, incentivando-me sempre a cursar o ensino superior; acreditando sempre na minha capacidade de vencer, mostrando que tudo que o ser humano almeja é alcançado, basta apenas pelejar e lutar pra atingir a meta desejada.

Ao meu marido e filhos, que me entenderam e ajudaram quando em momentos de trabalhos acadêmicos, precisaram mudar suas rotinas por amor a mim.

As minhas amigas do curso de Pedagogia (Agda Cristina, Joselma Silva, Josilene Sanches e Luciana Del'Rei), que não mediram esforços para buscar-me e levar-me em minha casa todos os dias, para que eu não faltasse às aulas. Também agradeço ao minha orientadora Crismayklayta Silva pelas orientações e disponibilidade em ajudar-me no Trabalho de Conclusão de Curso.

Enfim, agradeço a todos, que mesmo participando pouco ou muito dessa etapa da minha vida contribuíram para o meu crescimento intelectual e moral.

Às crianças e professores das turmas de Educação Infantil da escola SESI Altamira as quais foram os atores principais de minha pesquisa e que me receberam com muito carinho.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados, enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreos, sem valor para a formação do homem”. (Carlos Drummond de Andrade).

RESUMO

O estudo em evidência visa enfatizar a importância do lúdico na educação infantil na escola SESI Altamira. Visto que, o assunto em discussão, no que concerne jogos e brincadeiras tem grandes contribuições no processo de formação da criança, Objetivando investigar as atribuições dadas pelos professores às atividades lúdicas e se a mesma é utilizada como recurso no processo de ensino-aprendizagem. De forma sucinta, este trabalho tem como referenciais teóricos os autores: Brougere (2011), Bruhns (1999), Dantas (2011), Huizinga (1980), Kishimoto (2011), Kramer (2003) entre outros. Aborda em seus capítulos primeiramente a questão do contexto histórico do lúdico e sua relação com a educação infantil. No segundo capítulo foi realizada uma breve retrospectiva teórica sobre as mudanças ocorridas socialmente no contexto infantil, e no terceiro capítulo foi descrito o resultado da pesquisa e das observações realizadas com os professores e alunos.

As observações ocorreram na escola SESI Altamira, os sujeitos da pesquisa foram 4 professores e duas turmas de educação infantil (jardim II) sendo no total 46 alunos observados. A técnica de observação foi a abordagem qualitativa, na observação participante e questionários com questões abertas voltadas para o lúdico. A partir das observações foram realizados quadros comparativos correspondentes ao grau de eficácia em relação ao ensino/aprendizagem dos alunos por meio de atividades metodológicas tradicionais/convencionais e lúdicas. As respostas dos professores permitiram verificar o que pensam, falam e como os mesmos agem com relação ao lúdico e ensino/aprendizagem. Comprovou-se por meio da observação e da resposta dos questionários que os professores de Educação infantil reconhecem o lúdico como recurso eficaz no processo de ensino/aprendizagem; no entanto apesar das respostas serem positivas com relação ao uso contínuo dessas atividades, o que se percebeu foi que a maioria não possui o hábito de conciliar ludicidade com ensino de conteúdos curriculares, há um grande disparato entre realidade e teoria.

PALAVRAS CHAVE: Ludicidade. Educação Infantil. Conteúdos curriculares. Ensino/aprendizagem.

ABSTRACT

The study highlighted aims at emphasizing the importance of playfulness in early childhood education at school SESI Altamira, since the matter under discussion, concerning sports and games have great contributions in the child's educational process, especially in the school environment in educational classes child. Briefly this work is theoretical references the authors: Brougère (2011), Bruhns (1999), Dantas (2011), Huizinga (1980), Kishimoto (2011), Kramer (2003) among others no less important, and addresses in Chapters first quest of the historical context of the playful and the relationship with the children's education, then in the second chapter was given a brief retrospective on the changes in children's social context, and in the third chapter was exposed to research and also the result of queries made. The comments were in school SESI Altamira, the subjects were four teachers and two kindergarten classes (Garden II) being observed in total 46 students. The observation technique was the qualitative approach, participant observation and questionnaires with open questions related to the purpose of investigating how *lúdico.com* happen recreational activities, which are the main goals and contributions of the same for student learning, brings a grounding theoretical and the importance of using recreational activities as an effective resource in the teaching / learning process of children in the school environment. From the observations were performed comparative tables corresponding to the degree of effectiveness in relation to the teaching / learning of the students through traditional nature activities / conventional and playful, teachers' responses helped confirm what they think, speak, know and do with teachers relation to recreational and teaching / learning. It craved this work to investigate the importance of using playful activity as an effective resource in the teaching / learning process of children in the school environment. It has been shown through what was observed in the SESI Altamira school that most teachers do not realize recreational classes for mere self-indulgence and lack of theoretical knowledge about its benefits, you must start discussions on the application of this in class, aiming at full development the student.

KEYWORDS: playfulness, early childhood education, teacher training, teaching / learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO I- CONTEXTO HISTÓRICO DA LUDICIDADE.	11
1.1 O lugar do lúdico na educação infantil.....	13
1.2 Jogo, brinquedo e brincadeira.....	14
CAPITULO II- INFANCIA E BRINCADEIRA: ASPECTOS CULTURAIS E DO	
DESENVOLVIMENTO.....	17
1.1. A infância: uma construção social	17
1.2 O desenvolvimento da linguagem na criança.....	19
1.3 Influências do meio para o desenvolvimento da criança.	22
CAPITULO III - A ESCOLA SESI ALTAMIRA E A LUDICIDADE: Um olhar sobre a	
Educação Infantil.....	25
3.1. Caracterização da escola SESI Altamira.	25
3.1.2. Infraestrutura	26
3.1.3. Recursos Humanos	26
3.1.4. Recursos Financeiros.....	27
3.2. Percepções sobre a ludicidade: Relação professora/alunos em sala de aula.	28
3.2.1 As brincadeiras como instrumento no ensino/aprendizagem.....	31
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS	47
ANEXOS	49
APÊNDICES	52

INTRODUÇÃO

A criança ao iniciar sua vida no ambiente escolar, necessita encontrar um lugar de ensino prazeroso, seguro, educativo, afável, acolhedor e com professores realmente preparados para acompanhá-la nesse processo intenso e cotidiano de descobertas e de crescimento. A escola, a partir deste momento, será o lugar onde a criança passará parte de sua vida por isso precisa ter características positivas para ela, onde a mesma sinta vontade diariamente de retornar.

É na fase da educação infantil que a criança viverá uma das mais complexas fases do desenvolvimento humano, nos aspectos intelectual, emocional, social e motor. Que terá mais riqueza de aprendizagem quando mais qualificadas forem às condições oferecidas pelo ambiente e pelos adultos que o cercam.

A infância é a idade das brincadeiras. Acredito que por meio delas a criança satisfaz, em grande parte seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como as crianças refletem, ordenam, desorganizam, constroem e reconstróem o mundo. Destaco o lúdico como uma das maneiras mais eficazes de envolver os alunos nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente às crianças.

A questão norteadora para realização desta pesquisa surgiu a partir da necessidade de investigar o porquê da não relação entre ludicidade e práticas de ensino-aprendizagem de conteúdos curriculares nas turmas de educação infantil da escola SESI Altamira- (Serviço Social da Indústria) e com intuito de observar a relação entre ludicidade e práticas de ensino verificando as contribuições e o nível de aprendizado a partir do uso de atividades lúdicas, e a importância que os professores atribuem ao lúdico no processo de desenvolvimento da aprendizagem das crianças de educação infantil.

É com base em minha experiência profissional nesta escola que parto do pressuposto de que uma grande parte dos educadores, que trabalham ou trabalharam com turmas de educação infantil nesta escola, dão pouca importância às contribuições que os momentos de ludicidade no ambiente escolar podem propiciar no processo de desenvolvimento da criança.

A hipótese que levanto é que isso se deve ao fato de que os professores que atuam nesta etapa da educação básica, nesta escola, têm pouco conhecimento teórico sobre as contribuições das atividades lúdicas para o ensino. Devido a essas questões enfrentadas pelos professores, senti a necessidade de focar a pesquisa em torno do valor que se atribui à

ludicidade por parte dos profissionais, analisando suas concepções e percepções em relação à temática.

Para que a pesquisa pudesse responder aos questionamentos e dúvidas quanto à relação e a importância da ludicidade no processo ensino/aprendizagem no ambiente escolar realizou-se primeiramente um levantamento bibliográfico, baseado em obras de autores como: Brougere (2011), Bruhns (1999), Dantas (2011), Kishimoto (2011), Kramer (2003), Oliveira(2009) Muniz(1999) entre outros, com a finalidade de desenvolver a partir das leituras um conhecimento específico acerca do tema investigado. Durante as leituras foram feitas sistematizações dos materiais lidos, por conseguinte foram realizadas observações. O trabalho foi dividido em três capítulos, os quais abordam estruturalmente as seguintes informações:

O primeiro capítulo enfatiza o contexto histórico da ludicidade e os caminhos percorridos até os dias atuais, abordando seu processo de valorização e desvalorização em determinados espaços e tempos, onde o modo de vida e a cultura interferem em sua conceituação, até o momento em que a mesma passa a ser percebida de forma positiva e os jogos e brincadeiras ganham importância no processo de desenvolvimento da criança.

O segundo capítulo enfatiza a trajetória de construção social da infância, percebendo sua conceituação e valorização no tempo e lugar diante da sociedade a qual está inserida e ainda relaciona o processo de desenvolvimento da criança às influências do meio social.

O terceiro capítulo apresenta o resultado das observações através da descrição das ações e reações dos alunos e dos professores observados. Neste capítulo também se apresentam as respostas dos questionários com perguntas abertas feitas aos professores A, B, C e D. Por fim faço algumas considerações.

CAPÍTULO I- CONTEXTO HISTÓRICO DA LUDICIDADE.

Nos relatos históricos encontramos teorias investigativas que salientam a questão do uso dos jogos vinculados à cultura ou mesmo a fatores históricos, como por exemplo, a questão da utilização de muitos brinquedos nos dias atuais que, há milênios, são utilizados por crianças ou mesmo adultos, como: a boneca, o chocalho, o pião, o tambor, etc. Esses são brinquedos que a grande maioria, se não todas, as crianças utilizam como instrumentos de brincadeira em seus primeiros anos de vida.

Segundo Bruhns (1999, p.62) os brinquedos e as brincadeiras usadas por nossos antepassados e que prevalecem até hoje detinham valores e significados mágico-religiosos ou mesmo representavam cerimônias místicas. Os jogos realizados aparentemente eram vistos apenas como um jogo qualquer, mas que em seu real significado tinham fortes ligações com rituais religiosos. Assim sendo, a brincadeira de hoje em dia tem sentidos e valores muito diferentes das brincadeiras de nossos antepassados. O que se percebe é que o significado da brincadeira ou do jogo realizado sempre estará relacionado ao contexto atual da sociedade.

Bruhns(1999) relata que muitas foram as circunstancias que provocaram a origem dos jogos, não se sabe ao certo quando e como, mas, a grande maioria surgiu de situações cotidianas vivenciadas por nossos antepassados e que foram passando de pais para filhos. Por isso em muitos dos jogos antigos pode-se perceber representações da vida cotidiana como os relacionamentos afetivos que envolviam namoro, casamento, traição, entre outros como também os feitiços, crenças, adivinhações e até mesmo conflitos enfrentados.

Os jogos não aconteciam de maneira superficial, como um momento sem importância e de forma isolada, eles tinham objetivos necessários à vida do indivíduo. Para o simples “brincar de boneca” era transportado o poder de transformação da criança que brinca

No século XIX era comum encontrar bonecas em trajes adultos. Conclui-se através desse fato, que até esse século, o bebê era visto como um ser desprovido de espírito e o adulto era o ideal ao qual essa criança deveria se assemelhar, igualmente a esse aspecto atribui-se uma explicação psicanalítica, referindo-se ao desejo de maternidade.

A boneca seria um substituto das outras pessoas e de quem a está utilizando, possibilitando por meio do jogo um mútuo reconhecimento de uma pessoa pela outra(...). (BRUHNS, 1999, p.65)

Segundo Bruhns (1999, p.68) na sociedade pré-industrial o lazer e o trabalho andavam juntos, e os dois sempre estavam ligados a ludicidade. Nessa época o lúdico era fato preponderante em festas, colheitas, plantações, etc.

O contexto lúdico na Idade Média representava o processo histórico da época, através dos jogos podiam-se perceber manifestações de acontecimentos ocorridos no dia-a-dia da sociedade. Segundo Bruhns, (1999, p.70) (...) os jogos de cartas representavam acontecimentos importantes, como a luta pela conquista da Itália em Saint-Gelais, e os jogos de xadrez referiam-se a acontecimentos militares e políticos. Nesta época não havia distinção entre os participantes nos jogos, os mesmos eram praticados por adultos e crianças ao mesmo tempo.

Alguns jogos de adultos praticados atualmente como o xadrez, a malha etc. eram jogados por crianças e, inversamente os adultos participavam de jogos e brincadeiras que hoje são reservados às crianças. Algumas pinturas do século XIV ilustram isso: um rapaz sentado no chão tenta pegar os homens e as mulheres que o empurram. É curiosa a observação referente as brigas de galo, atualmente populares nos locais onde subsistiram, como em certos lugares da América Latina que são destinados aos adultos, mas durante a Idade Média estavam ligados à juventude e até mesmo à escola. (BRUHNS, 1999, p.72)

Para Bruhns (1999, p. 75) os jogos na sociedade antiga na concepção da grande maioria das pessoas assumiam um papel importante em suas vidas, contrapondo-se a opinião de alguns cultos e moralistas os quais condenavam muitos tipos de jogos por classificá-los como agressivos e imorais. A igreja medieval condenava todo e qualquer tipo de jogo, reprovando a prática desses por serem vistos como imorais, indecentes e violentos.

Bruhns(1999) sustenta que foi a partir do desenvolvimento da moral burguesa, na época do advento capitalista que surgiu uma ruptura entre a prática livre dos jogos defendido pela nobreza e sua condenação pela classe burguesa, a qual associava a prática de jogos ao distanciamento da ordem, da santificação de um comportamento puritano e ascético.

No século XVIII, a nobreza é substituída pela burguesia e os jogos tradicionais (boliche, críquete) são abonados, passando a serem jogos não mais praticados por pessoas da classe alta, mas sim pelo povo e pelas crianças.

Segundo Bruhns (1999, p. 78,) a partir do início do século XIX, acompanhando mudanças de valores e de produção, o lúdico passa a ser considerado de caráter improdutivo e relegado à fase infantil do indivíduo, fase esta, considerada na época sem valor produtivo.

Surge uma nova organização racional capitalista, onde o tempo passa a ser fragmentado, dividido entre obrigações que ocupam a maior parte do tempo, classificado como trabalho produtivo, e o restante do tempo dividido entre os afazeres domésticos, religião

e o lazer (tempo livre). Percebe-se que este conceito predomina até os dias atuais. “O lúdico, (...) como uma atividade não lucrativa e desligada de interesses materiais, dentre outras, gradativamente, perde mais e mais espaço quando tudo passa a ser controlado pelo capital.” (BRUHNS, 1999, p.87).

De acordo com Ujiie (2008, p.52) foi na antiguidade Greco- romana que surgiu um novo conceito a atividade lúdica educativa. O mesmo passa a ser regido como uma atividade importante e necessária para o relaxamento do corpo e da mente.

Ujiie (2008, p.53) relata que com a chegada do renascimento novas ideias são configuradas, o lúdico passa a ser valorizado na sua totalidade, não é visto mais como uma atividade sem importância, mas como recurso metodológico educacional capaz de desenvolver o ser humano na sua totalidade. A partir de então o lúdico passa a ser introduzido cotidianamente na vida dos jovens.

1.1 O lugar do lúdico na educação infantil

Etimologicamente a palavra “lúdico” vem do latim (*ludus*) e, segundo FERREIRA, (2009, p. 1233), “refere-se a tudo que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos”. Entende-se por lúdico, brinquedos, brincadeiras e jogos, como atividades que têm um alto valor no desenvolvimento global da criança.

De acordo com Heinkel,

As crianças dedicam grande parte do seu tempo ao brincar, ao jogo. Uma coisa tão sem importância, tão evidente aos olhos da criança, precisa ser considerada como a expressão da atual organização de sua personalidade e a compreensão que tem do mundo. Aprender a fazer a leitura desse brincar e suas relações com a aprendizagem é, sem dúvida, um grande e apaixonante desafio, pois esse é um processo - o brincar - complexo e significativo na construção do universo infantil. (2003, p.17)

Por meio do ato do brincar de uma criança podemos perceber seus sentimentos, vontades, desejos, conhecimentos, necessidades etc. Na educação infantil a criança sente a necessidade da brincadeira, pois ainda está desenvolvendo sua percepção sobre o mundo em que vive, através da brincadeira ela pode construir e reconstruir a sua realidade, viver uma outra vida momentaneamente, como por exemplo, ao brincar de médico e paciente, esta não é a sua realidade, neste momento ela está experienciando uma outra realidade. A criança ao brincar tem o poder da imaginação, ela transporta-se para um mundo imaginário onde é detentora de capacidades para construir, reconstruir, criar, inventar e sonhar.

Segundo Dantas (2011, p.113,) na concepção walloniana, infantil é sinônimo de lúdico. Toda a atividade da criança é lúdica, no sentido de que se exerce por si mesma, ou, dito em

outros termos, toda atividade emergente é lúdica, exercesse-se por si mesma antes de poder integrar-se em um projeto de ação mais extenso que a subordine e transforme em meio.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI:

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

Nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca (...) (1998, p.27).

É na educação infantil que podemos explorar os mais diversos métodos de ensino/aprendizagem, em sala de aula o aprender brincando torna-se prazeroso e eficaz, nesta fase as crianças sentem a necessidade de brincar o tempo todo e com todos seus colegas, e nada melhor do que associar essa predisposição ao brincar com objetivos educacionais propostos pelo professor.

Para tanto, proporcionar à criança momentos de ludicidade em sala de aula requer planejamento, disponibilidade e vontade de ensinar de maneira diferenciada do tradicional. Apesar de muitas escolas e educadores de educação infantil não considerarem o lúdico como método de ensino eficaz, é necessário desconstruir o mito de que a criança só aprende a ler e escrever a partir de métodos mecanizados. É preciso estimular na criança todos os seus aspectos, utilizando-se de diferentes recursos como estímulos para o desenvolvimento da aprendizagem do alunado de educação infantil, e as atividades lúdicas desempenham na criança uma função prazerosa e neste aspecto a criança realiza uma atividade que lhe dá prazer e desenvolve as habilidades motoras, cognitivas, afetivas e morais.

1.2 Jogo, brinquedo e brincadeira

No artigo “A brincadeira do faz – de - conta: lugar do simbolismo, da representação, do imaginário” Bomtempo (1999, p. 57), enfatiza a dimensão da capacidade que a criança apresenta ao representar diversas situações no contexto do faz –de - conta. Este tipo de jogo pode receber diversas nomenclaturas como: jogo imaginativo, jogo de faz – de - conta, jogo de papéis ou jogo sócio dramático. Este tipo de jogo desenvolve na criança habilidades cognitivas e afetivas - social.

Bomtempo (1999, p.58) referencia em seu artigo diferentes teóricos que tratavam sobre o potencial imaginativo da criança e desperta implicações no comportamento e no

futuro da mesma. Froebel e Pestalozzi são citados por Kishimoto (2009) como patronos no campo de estudo da educação infantil em especial na importância dos jogos ainda na infância.

(...) Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao seu uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

(...) O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez e jogos de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma estrutura preexistente no próprio objeto e suas regras. (KISHIMOTO, 2009, p. 18)

Ao enfatizar o tema da brincadeira Pereira observa a fala Johan Huizinga que relaciona o brincar como fenômeno cultural, equiparando a cultura como forma de jogo, e ainda faz uma inter-relação entre jogo e cultura, ele diz que “em suas fases mais primitivas a cultura possui um caráter lúdico, que ela se processa segundo as formas e no ambiente do jogo” (HUIZINGA (1993) apud PEREIRA, 2009, p.19)

Segundo Pereira (2009, p.20), o teórico Roger Callois, na obra “Os jogos e os homens”, faz uma classificação de jogos, os mesmos são divididos em quatro categorias e recebem os seguintes nomes: Agôn, Alea, Mimicry e llinx. Para cada classificação Roger Callois atribuiu características que o definem. Agôn é caracterizado como jogos que estimulam competitividade, luta, confronto, disputas que dependem dos jogadores. Alea, são jogos que para ser vencedor o jogador também depende de sorte, são jogos aleatórios. Já no Mimicry o jogo é relacionado à imaginação ou ficção, a fantasia, à mímica e ao disfarce. Por último llinx, este possui características que são definidas como jogos que provocam vertigens, ou seja, que causam no participante tonteira. É válido ressaltar que Callois enfatiza que apesar das classificações das categorias dos jogos serem separadas, isso não restringe a possibilidade de um mesmo jogo ter mais de uma categoria incluído, um mesmo jogo pode possuir várias classificações, entretanto uma vai sempre se sobrepor perante as outras, ora com predominância de uma, ora de outra.

Segundo Pereira (2009, p.20) para Huizinga e Callois o jogo pode ser uma atividade livre, regulamentada, delimitada (no espaço e tempo) e fictícia quando não ocorrer certeza e produtividade. Ou seja, o jogo é uma atividade voluntária, o jogador precisa sentir vontade de jogar, de brincar, nada é feito por obrigação, sempre o jogo é relacionado a limites de espaço, tempo e regras que podem ser acordadas entre os brincantes.

Os jogos infantis (...) são em geral roteiros compreensíveis, que possuem coerência e inteligibilidade, mesmo quando contém elementos que se contrapõem a realidade material: voar, mudar de tamanho, possuir super poderes, etc. Esses elementos não constituem para a criança nenhum sentimento de estranheza, pois no brincar há uma consciência da irrealidade da trama, que é produzida intencionalmente, tal como nas novelas de ficção. (ROZA(1993) apud PEREIRA 2009, p.21).

Somente quem esta participando da brincadeira é o que o que sabe falar, interpretar para os expectadores o real significado para ele, da brincadeira que é executada. O expectador procura interpretar o significado da brincadeira a partir do que ele vê, das falas, das ações e isso pode ser interpretado de forma errônea, para o brincante o significado pode ser bem diferente do interpretado pelo expectador.

A criança ao brincar reporta-se á um mundo imaginário, cheio de acontecimentos fictícios, porém ela é consciente desta realidade, tendo a capacidade de transporta-se para o mundo real. É na possibilidade do imaginário que a criança renova suas fontes de força para seu crescimento como sujeito cultural.

CAPITULO II- INFANCIA E BRINCADEIRA: ASPECTOS CULTURAIS E DO DESENVOLVIMENTO

A significação do conceito de infância nem sempre foi contextualizada da forma que é hoje. Muito se leu e ouviu, há algumas décadas atrás a expressão “adulto em miniatura” sempre relacionada a crianças. A criança era vista como um ser de estatura pequena, porém com deveres e obrigações como as de um adulto.

Hoje a fase infantil ganhou valorização, ela recebe uma atenção especial por parte dos poderes públicos, privados e da própria família.

Kramer(2003) fala que a condição sócio econômica da criança influencia na classificação da população infantil, que o conceito de infância não se resume somente a idade, mas a toda uma diversidade política, cultural e social. Essa diversidade particular de cada criança, o seu contato com outras pessoas, a sua interação com um outro ser também social, influenciará positivamente ou até mesmo negativamente na sua trajetória de vida, no seu desenvolvimento intelectual, pessoal e no seu processo de aquisição de conhecimentos.

1.1. A infância: uma construção social

A concepção de infância é uma noção construída historicamente e sua significação vem mudando de acordo com o tempo, no entanto sabe-se que esta é uma fase da vida na qual a pessoa desenvolverá experiências que levará para toda sua vida futura e que implicará positiva ou negativamente em seu desenvolvimento.

Entretanto a definição deste limite está longe de ser simples, pois ao fator idade estão associados determinados papéis e desempenhos específicos. E esses papéis e desempenhos (esperados e reais) dependem estreitamente da classe social em que está inserida a criança (KRAMER,2003 p.15)

O conceito de infância segundo Kramer (2003, p.15) não se resume somente à idade, muito se relaciona ao papel e desempenho da criança e sua classe social, há um disparato de papéis assumidos de criança pra criança, o que se percebe é que a condição sócio - econômica influencia muito no processo classificatório da população infantil. “(...) o sentimento e a valorização atribuídas à infância nem sempre existiram da forma como hoje são conhecidos e difundidos, tendo sido determinados a partir de modificações econômicas e políticas da estrutura social” Kramer (2003, p.16). O processo de valorização da criança foi acentuado conforme perspectivas de mudanças e necessidades nas formas de organização da sociedade. É com o surgimento da sociedade capitalista, urbano - industrial que se acentua uma nova

visão a cerca da valorização da fase infantil, a partir desse momento, a criança é vista não mais como um adulto em miniatura (como na sociedade feudal) e sim como um alguém que precisa de cuidados, de escolarização e ser treinada para uma atuação com êxito na vida adulta.

Para tanto, não podemos maximizar a idéia de infância universal propagada pela classe dominante, essa conceituação homogeneizaria todas as crianças, no entanto sabe -se que a criança carrega consigo desde o seu nascimento uma diversidade cultural, social e política que a caracteriza seres diferentes com comportamentos e ações particulares. Reporto-me a Kramer(2003) ao inferir:

(...) Deve-se partir do princípio de que as crianças (nativas ou imigradas, ricas ou pobres, brancas ou negras) tinham (e tem) modos de vida e inserção social completamente diferentes umas das outras, o que correspondia (e corresponde) a diferentes graus de valorização da infância pelo adulto, a partir de suas condições econômicas, sociais e culturais, e do papel efetivo que exerciam (e exercem) na sua comunidade... (KRAMER, 2003, p.20)

A educação surge como um recurso com finalidade de moldar essa geração de crianças que interiormente são diferentes, preparando-as para servir com êxito á sociedade de acordo com às exigências vigentes.

GAGNEBIN (1997) apud MUNIZ (1999, p. 245) “o marco histórico da nossa concepção moderna de infância é o livro de Jean - Jacques Rousseau, O Emílio (1762) (...)” Na concepção de Muniz as ideias de Rosseau a respeito da educação de crianças e de seu lugar na sociedade influenciaram o conceito pedagógico de educação, e até os dias atuais ainda se vê os reflexos dessa ideologia. No livro “O Emílio”, Rousseau transfere a imagem de criança como adulto em miniatura, para uma fase caracterizada pela pureza e pela inocência. Segundo Muniz é a partir da concepção de Rousseau que a infância passa a ser percebida com maior valor e reconhecimento, centrada como fase peculiar da vida humana, entretanto ainda se vê a infância como fase propícia a fácil influência, dotado de incapacidade racional, fase esta, na qual o ser é incapaz de conviver socialmente.

O in-fans não é mais, pois, o rastro vergonhoso de nossa natureza corrupta e animal, mas, sim, muito mais o testemunho precioso de uma linguagem de sentimentos autênticos e verdadeiros, ainda não corrompidos pela convivência mundana. Assim se elabora uma pedagogia do respeito à criança, da celebração de sua naturalidade, de sua autenticidade, de sua inocência em oposição ao mundo pervertido onde reinam as convenções, isto é, entre outras, uma linguagem retórica e falsa e uma racionalidade artificial, separadas dos sentimentos originários. Simultaneamente se valoriza um espaço pedagógico a parte - a escola - e um tempo de formação ditado pelos ritmos naturais do crescimento infantil portanto, bastante comprido (GAGNEBIN(1997) apud MUNIZ 1999, p.246).

O processo de conceituação de infância no decorrer do tempo pela pedagogia é atribuído a diversos fatores ideológicos os quais consideravam a influência da relação da

criança não só com o adulto, mas com a sociedade. Ser criança não representava apenas uma fase para se alcançar uma vida adulta, mais um processo comprometido com muitas outras implicações. Na fase da infância a criança ainda não apresenta traços sociais, por isso é através da educação que o adulto conseguirá conservar na criança suas características de infância, tornando-a capaz de defender-se da corrupção social.

Para Pedagogia Tradicional a criança pode ser corrompida pelas ações da sociedade, e o papel da educação é de inculcar-lhes regras e normas estabelecidas pela sociedade, enquanto que para a pedagogia nova a criança tem por natureza a bondade e a inocência, e é papel da educação conservar essas características particulares da infância.

Nos dois casos, a concepção de infância vem marcada pela idéia de uma natureza infantil que separa a criança de uma existência concreta e julga suas manifestações de acordo com o que seria a essência em cada natureza. A criança continua a ser vista como um ser abstrato, e a escola teriam o papel de resguardá-la e prepará-la para o mundo (...) (MUNIZ 1999, p. 247)

Apesar da crescente preocupação com a criança sobre a importância particular da infância para vida adulta; é com o passar do tempo que se desconstruiu a ideologia histórica quanto ao valor social da mesma, na qual continuava sendo tratada como ser incapaz desprovido de raciocínio de natureza descontextualizada e homogênea.

O sentimento moderno de infância corresponde a duas atitudes contraditórias que caracterizam o comportamento dos adultos até os dias de hoje: uma considera a criança ingênua, inocente e graciosa e é traduzida pela “paparicação” dos adultos; e outra surge simultaneamente à primeira mas se contrapõe a ela, tomando a criança como um ser imperfeito e incompleto, que necessita da “moralização” e da educação feita pelo adulto. (KRAMER, 1987 p. 18)

Com a crescente valorização ao estágio da infância, o processo histórico infantil tem contribuído para o estudo sociológico específico quanto ao conhecimento da criança em vários campos, é válido ressaltar que segundo Kramer (1999, p.271) “as crianças são sujeitos sociais e históricos marcados pelas contradições da sociedade em que vivemos”. A dependência da criança com relação ao adulto é uma construção social e não natural.

1.2 O desenvolvimento da linguagem na criança

Para a criança o contexto obrigatório e rotineiro de ir à escola, de precisar sair do seu ambiente natural, que é a sua casa, do seu convívio social até então resumido a família, é um desafio. A criança necessita a partir da introdução do contexto escolar em sua vida, enfrentar e aprender a conviver com pessoas até então estranhas para ela, com gostos, ações, jeitos, personalidades diferentes do seu.

Geralmente o educador usa brincadeiras em suas aulas para conseguir em tempo hábil a socialização das crianças, que logo nos primeiros dias enfrentam dificuldades em se acostumar na escola, para um resultado eficaz de socialização entre as crianças uma das ferramentas ideais é o momento lúdico em sala de aula.

É a partir de uso do momento lúdico que surge a conversação, o diálogo, a comunicação entre, crianças e crianças, entre professor e criança, “é a necessidade de comunicação que impulsiona, inicialmente, o desenvolvimento da linguagem” (OLIVEIRA 2009, p. 44)

Para Oliveira (2009, p.44), a comunicação não se resume somente a manifestações de sentimentos ou estados, de desconforto e ou prazer, como nos bebês, é necessário o uso de signos entendidos e compreendidos entre outras pessoas, signos estes que representa sentimentos, ideias, falas, vontades, etc. Ou seja, que os pensamentos sejam expostos e entendidos entre os falantes e os ouvintes.

Como cada indivíduo vive sua experiência pessoal de modo muito complexo e particular, o mundo da experiência vivida tem que ser extremamente simplificado e generalizado para ser traduzido em signos que possam ser transmitidos a outros. (OLIVEIRA, 2009, p. 44)

A autora (2009, p.45), ressalta o fato da linguagem como meio de comunicação ser instrumentos utilizados até mesmo entre os animais, fato este comprovado através de estudos feitos com primatas, principalmente com chimpanzés, dado resultado entre as formas de funcionamento intelectual e formas de utilização da linguagem no ser humano classificou esse processo como: fase pré - verbal do desenvolvimento do pensamento e a fase pré-intelectual do desenvolvimento da linguagem.

Oliveira (2009, p.46) ressalta ainda a questão dos animais serem capazes de resolver determinadas situações / problemas enfrentados por eles em seu dia - a dia, cita como exemplo o recurso caixote ou vara que o chimpanzé utiliza para alcançar o alimento que encontrava - se distante dele. O mesmo utilizou-se de recursos disponíveis para conseguir seu objetivo que no caso era o alimento.

É notório que entre os animais existem comunicação, uma linguagem própria entendida entre grupos de uma mesma espécie, emitem sons, gesticulam, expressam-se através de expressões faciais e comportamentais que funcionam como meio de comunicação.

Na ausência de um sistema de signos, lingüísticos ou não, somente o tipo de comunicação mais primitivo e limitado torna-se possível. A comunicação por meio de movimentos expressivos, observada principalmente entre os animais, é mais uma efusão efetiva do que comunicação. Um ganso amedrontado pressentindo subitamente algum perigo, ao alertar o bando inteiro com seus gritos, não está informando aos outros aquilo que viu, mas antes contagiando - os com seu medo. (VYGOTSKY(1989) apud OLIVEIRA 2009, p. 47)

Com comportamentos parecidos com os dos chimpanzés a criança pequena apresenta em um determinado tempo de sua vida a fase pré- verbal no desenvolvimento do pensamento e a fase pré- intelectual no desenvolvimento da linguagem. Percebemos a fase pré-verbal na criança quando a mesma antes mesmo de ter o domínio da linguagem, tem a capacidade de resolver situações em seu dia -a- dia como no exemplo citado por Oliveira, (2009, p.48) “Ela é capaz de subir numa cadeira para alcançar um brinquedo, ou de dar a volta num sofá para pegar uma bolacha que caiu atrás dele”. Essas são formas práticas nas quais a criança demonstra que mesmo sem o domínio da linguagem já demonstra manifestações verbais. É através do choro, do riso, de inquietações, do silêncio, das expressões faciais etc, que o adulto percebe o que a criança sente, podemos dizer que o estado de espírito da criança pode ser transmitido através de suas ações, esta é a única forma de comunicação entre a criança que ainda não detém a linguagem.

No texto “Brincar e Criança” de Pereira (2009, p.18), o mesmo aborda que para haver o lúdico é preciso primeiro uma linguagem, uma interlocução entre os participantes protagonistas, a brincadeira precisa de um contexto que tenha significados. Para haver a comunicação é preciso haver expressão, diálogo, que pode ser reconhecido de várias formas, sem falas, sem letras, porém para que haja a brincadeira ambos participantes precisam está inseridos do mesmo contexto, com uma mesma intencionalidade, no caso na mesma brincadeira.

Pereira(2009) relata neste texto um pequeno fato ocorrido entre ele e uma criança desconhecida no interior de um ônibus.

No ônibus, a minha frente, do lado direito, uma criança miúda e morena, no colo da mãe me espiava...lembrei-me então, do cavalinho em minhas mãos. Ao som de “toc, toc, toc ,toc ,toc ”(...) aproximava e afastava o cavalinho da criança...Aos poucos dos tímidos sorrisos passou a deliciosas gargalhadas. Na esfera do imaginário naquele pequeno universo de relação, dois seres se encontraram por intermédio de um brinquedo... Não houve falas, não houve palavras. Houve uma cena de movimentos e gestos sonoros que explicitaram uma relação... Brincar vincula e cria laços, mesmo que temporários (PEREIRA 2009, p17 e 18)

O que me chamou a atenção foi o fato, até então por mim desconhecido, de que para haver ludicidade em um contexto, não é necessário planejamento antecipado, o momento de brincadeira na situação ocorrida no ônibus, vivenciada por Pereira, aconteceu espontaneamente, sem a necessidade de grandes aparatos lúdicos, a história é simples aos olhos da própria mãe e para os outros ocupantes do ônibus, porém para a criança teve grande significação. Significado esse desconhecido por quem só leu e ou presenciou a história.

Pereira(2009) diz que para haver brincadeira não há limites de idade entre os participantes, não importa se é adulto com adulto, adulto com criança, criança com criança, o importante na brincadeira é haver comunicação, cumplicidade entre os participantes.

Eram um adulto e uma criança. Nem ela e nem eu mudamos nossas idades, mas nos encontramos num tempo capaz de absorver qualquer tipo de preconceito dessa natureza. Havia uma cumplicidade de tal forma que, ao redor de nós, surgiu uma atmosfera, um lugar em que foi permitida, à imaginação, uma forma de se manifestar. Aconteceu uma relação de ludicidade. Duas escolhas em torno de uma relação imaginativa (ou fictícia), mas de verdade. A imaginação não é mentira, ela é de “mentirinha”, de “faz de conta” de “como se”, no dizer das crianças. Nesse espaço tudo vira de ponta-cabeça. É como se, com uma varinha de condão, láçássemos um novo tempo/lugar onde estamos (PEREIRA 2009, p.18).

Para que haja o momento da brincadeira, os participantes precisam antes transportar-se para um mundo imaginário, fictício, porque é esta relação de realidades experimentadas pelo imaginário que provoca, que dá sentido à brincadeira inventada ou brincada. Qualquer coisa material ou imaterial pode tornar-se um objeto lúdico, pode ser usado como instrumento de brincadeira, basta imaginá-lo em um conto de faz de conta.

1.3 Influências do meio para o desenvolvimento da criança.

As teorias de Jean Piaget(1896/1980) e Lev Semenovich Vygotsky(1896/1934) divergem em algumas abordagens, servindo de marco teórico entre eles. Para Piaget os questionamentos são voltados para investigação de como se dá o processo de desenvolvimento na criança quanto à construção do conhecimento científico, e para Vygotsky o que se está em discussão é a construção do conhecimento social. No entanto apesar de diferentes enfoques sobre uma mesma temática ambas contribuem para entendermos melhor o processo de aquisição de conhecimento da criança.

(...) Em Piaget a criança estabelece interações com o meio físico, com os objetos do meio físico, não importando primordialmente, as características desse meio. Para Piaget, as interações são importantes porque contribuem para o desenvolvimento do pensamento. Nesse sentido o meio físico também é considerado desafiador, proporciona mudanças e transformações. Para Vygotsky, a criança estabelece interações com o meio sempre definido com base nas características sociais e culturais e, portanto, repleto e variável em significações nos diferentes contextos em que é verificado. O meio cultural é para Vygotsky o mediador do processo de desenvolvimento; é o lugar onde as ações do sujeito social encontram sentido e significado. (MUNIZ, 1999, p.249)

Muniz (p.1999,p.249) ressalta a concepção de Piaget, na qual define dois tipos de interação social, as quais influenciam o desenvolvimento intelectual da criança - a coação e cooperação - explicita que na coação a criança por ser coagida por um adulto que pode ser

representado por seus pais, a impede de um grau maior de socialização, nesse tipo de relação geralmente com alguém que detém autoridade ou mesmo prestígio sobre a criança, a liberdade de troca de informações é limitada ou mesmo nula, sobressaindo-se através de imposições de regras e normas as quais a criança coercitivamente aceita sem questionar, esse processo visto como natural nos primeiros anos de vida da criança, poderá afetar futuramente a criança na fase adulta, provocando a ausência de inteligência, falta de iniciativa, capacidade de pensar por si só, de expor suas idéias.

Por sua vez, as relações sociais, que acontecem como formas de cooperação, contribuem significativamente na promoção do desenvolvimento da inteligência. Esse tipo de interação possibilita ao indivíduo a troca de informações, a conversação, a discussão e o ponto de vista de cada um.

Os sujeitos envolvidos neste tipo de interação tem liberdade para expressar suas ideias e o compromisso de ser dotado de capacidade e inteligência para que não se torne um mero expectador, mas que seja um participante ativo nas socializações.

A cooperação é ainda considerada por Piaget como a forma de interação social que, permitindo estabelecer trocas, seria capaz de trazer ao indivíduo novas aquisições, ou melhor, novos elementos, para seu desenvolvimento intelectual. A cooperação imaginada como uma via de mão dupla, precisa da participação do sujeito que trás novas idéias e não apenas uma atitude receptiva. Ao mesmo tempo, as trocas que assim se estabelece abre espaço para que o indivíduo possa se expressar livremente e conseqüentemente, afirmar-se como sujeito em busca de sua autonomia (...) (MUNIZ 1999, p.252)

No entanto essas interações, independente de qual sejam, tem validade significativa no processo de desenvolvimento cognitivo da criança.

Muniz também cita a abordagem teórica de Vygotsky, que analisa a dimensão do desenvolvimento na criança conforme sua interação social, cuja abordagem conhecida como sócio-histórica, focaliza as interações sociais como ponto primordial na construção do conhecimento. É a partir da convivência com o outro sujeito, que também é um ser social e cultural, que o indivíduo iniciará seu processo de desenvolvimento de conhecimento, o meio fornecerá paulatinamente através dos “sistemas simbólicos de representação, e por meio deles, o universo de significados que permite construir uma ordenação, uma interpretação dos dados do mundo real” (MUNIZ 1999, p.254).

Neste processo de interação, a cultura é considerada parte da natureza humana, a qual ao longo do processo histórico constrói o pensamento da sociedade através da internalização de comportamentos conforme as exigências sociais. Segundo Muniz(1999) “o ser humano constitui-se na relação com o outro, um outro que compartilha do mesmo contexto e, por isso,

transmite os significados daquele meio em que se encontra o outro. É, dessa forma sempre um ser social.” (p.255)

Quando se fala em relações sociais podemos citar a linguagem como um dos meios de comunicação mais comuns usados entre sujeitos. A linguagem na abordagem de Vygotsky representa um mecanismo de transmissão de valores culturais o que acarretará crucialmente no processo do desenvolvimento humano, sendo o meio responsável pela transmissão de elementos culturais como signo e significado.

Segundo Muniz ao citar Vygotsky:

Signos e palavras constituem para as crianças, primeiro e acima de tudo, um meio de contato social com outras pessoas. As funções cognitivas e comunicativas da linguagem tornam-se, então, a base de uma forma nova e superior de atividade nas crianças, distinguindo-as dos animais(...)A criança começa a perceber o mundo não somente através dos olhos, mas também por meio da fala. Como resultado, o imediatismo da percepção natural é suplantado por um processo complexo de mediação; a fala como tal torna-se parte essencial do desenvolvimento cognitivo da criança (VYGOTSKY(1994) apud MUNIZ,1999, p.256)

Assim, percebemos que as interações sociais influenciam muito no processo de aquisição do conhecimento da criança, pela oportunidade que a mesma tem de troca de informações com sujeitos de um mesmo contexto, de uma mesma realidade. É na troca de conteúdos que a criança passa a dar significado à suas ações e assim consequentemente desenvolve novos conhecimentos.

CAPITULO III - A ESCOLA SESI ALTAMIRA E A LUDICIDADE: Um olhar sobre a Educação Infantil.

As observações aconteceram na escola SESI Altamira, em duas turmas de jardim II, por um período de 10 dias, nos horários matutino e vespertino, onde se observou o comportamento das crianças diante da metodologia lúdica e da tradicional/convencional.

Na observação tentou-se mensurar a frequência com que as professoras utilizam as atividades lúdicas, o que permitiu fazer uma comparação entre o trabalho realizado de forma lúdica e o realizado de forma tradicional/convencional. Desta experiência foi elaborado um quadro comparativo das atividades realizadas de forma, a saber, qual desperta maior interesse na criança.

A pesquisa com os professores foi executada a partir do uso de questionários onde, antecipadamente, conversei com 04 (quatro) professoras para as quais falei sobre minha pesquisa do TCC (Trabalho de conclusão de curso) e as mesmas concordaram em responder um questionário com questões abertas sobre ludicidade.

Após a análise dos questionários aplicados aos professores e a observação das crianças obteve-se respostas quanto à importância, à frequência, o que pensam e sabem sobre a relação ludicidade e educação infantil.

Para finalizar foi feito uma correlação entre teoria e prática, enfatizando o pensamento teórico, as ações, reações e o pensamento de cada entrevistado.

3.1. Caracterização da escola SESI Altamira.

A Escola SESI Altamira localiza-se na rua Acesso II, nº 1031, Bairro Premem, Cidade Altamira – Pará e funciona neste município desde 1973, fundada a princípio com a finalidade de atender aos filhos (dependentes) de trabalhadores da indústria desta cidade. No entanto, atualmente 60% de suas vagas são destinadas à comunidade em geral e 40% aos filhos de dependentes de trabalhadores das indústrias contribuintes com o SESI.

A escola oferta os seguintes níveis de ensino: Educação infantil (com 101 alunos no jardim II) e Ensino Fundamental Menor (com 582 alunos). Oferta ainda para a comunidade, dependentes e colaboradores (funcionários e dependentes que trabalham em empresas madrinhas do SESI) o Programa “SESI Educação do Trabalhador”, com a oferta da Educação

de jovens e Adultos (EJA) para a conclusão do Ensino Fundamental (340 alunos) e Médio (349 alunos).

3.1.2. Infraestrutura

A escola funciona em um espaço bem amplo que compreende todo um quarteirão, e possui em sua estrutura: 01 sala de secretaria com banheiro interno, 01 sala de almoxarifado com os arquivos da secretaria, 01 laboratório de informática, 01 refeitório, 01 depósito, 01 sala de leitura, 01 sala de professores, 03 banheiros femininos com sanitários, 03 banheiros masculinos com sanitários, 01 área de lazer (praça), 01 galpão coberto, 01 auditório , 02 campos de futebol, 01 quadra esportiva para futsal, 01 quadra de areia , 01 parquinho infantil, possui também 12 Salas de aulas no total, sendo 02 delas, com banheiro interno, para a Educação Infantil, 01 sala para a direção com banheiro interno e uma cozinha com depósito para merenda. Disponibiliza ainda de 03 bebedouros, 02 almoxarifados, sendo 01 para depósitos de materiais pedagógicos, 01 para materiais de limpeza, 01 garagem, 01 pomar, 02 piscinas (01 para criança e 01 para adulto).

3.1.3. Recursos Humanos

A Escola SESI Altamira dispõe 01 gestora escolar, 02 coordenadoras, 01 secretário, 03 auxiliares administrativos, 15 professores, 01 auxiliar de biblioteca, 01 auxiliar de leitura, 12 professores da EJA, 04 estagiários, 05 auxiliares de serviços gerais, 01 merendeira, 01 auxiliar de merendeira, 03 agentes operacionais, 05 vigias, 02 cuidadores para os alunos especiais.

A diretora tem graduação em Pedagogia e experiência de 10 anos entre coordenação pedagógica e gestão escolar. Atuou como professora por um período de 06 anos; As coordenadoras são graduadas em pedagogia pela UFPA (Universidade Federal do Pará) e afirmam ter experiências em sala de aula como professoras. Atuam na coordenação há alguns anos, sendo que a Coordenadora A tem experiência de 04 anos e coordenadora B de 08 anos e dizem que é com o tempo que vão se aperfeiçoando nas funções e atribuições que lhes são confiadas; O secretário trabalha nesta função há 03 anos, é formado em pedagogia e concursado pelo SESI.

As três categorias (Direção, Coordenação e secretário) deixaram claro em que com frequência recebem curso de formação e aperfeiçoamento em suas áreas de atuação.

3.1.4. Recursos Financeiros

A escola, para se manter dispõe de 04 fontes de recursos financeiros, o principal destes recurso é a contribuição financeira mensal ofertada pelos pais que pode variar de R\$ 30,00 a 60,00 reais, sendo que o responsável pelo aluno escolhe o valor que melhor cabe em seu orçamento. Esta contribuição é gerenciada pela Associação de Pais e Mestres (APM), que é composta por 10 membros formados por: direção, coordenação, secretário, professores, pais de alunos, representantes de turma e alguns funcionários da secretaria. Com esta contribuição são adquiridos materiais pedagógicos, materiais de expediente, custeia alguns eventos como datas comemorativas que a escola promove e ainda ajuda a complementar a merenda escolar, etc. Outro recurso que a escola utiliza é a verba federal do Programa Dinheiro Direto na Escola (PDDE), repassado com base na quantidade de alunos matriculados no ano anterior. O mesmo consiste na destinação anual, pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE), de recursos financeiros, em caráter suplementar, a escolas públicas, e privadas de educação, que possuam alunos matriculados na educação básica, com o propósito de contribuir para o provimento das necessidades prioritárias das escolas para a garantia de seu funcionamento e a promoção de melhorias em sua infraestrutura física e pedagógica, bem como incentivar a autogestão escolar e o exercício da cidadania com a participação da comunidade no controle social. O Município entra com o pagamento da folha de pessoal e com a merenda escolar. Temos ainda um recurso passado mensalmente pelo SESI - Belém, que custeia gastos com: manutenção das centrais de ar, energia elétrica como também pode ser utilizado para pequenos reparos na estrutura física do prédio, como: pintura, rebolco, entre outros. Além de todos os recursos financeiros acima mencionados ainda existem os que são arrecadados em festas e eventos realizados pela própria escola em conjunto com a comunidade escolar como a festa junina, denominada de Festa Cultural, que é tradição no município.

Segundo as coordenadoras o “Conselho de Classe é realizado a partir de uma discussão coletiva dentro da escola oriunda das reuniões mensais, nas quais são apontadas as dificuldades dos alunos, professores e instituição, a fim de melhorá-las”.

Segundo consta no PPP(Projeto Político Pedagógico/2014) a escola tem como missão pedagógica prestar serviço de educação significativa, visando a melhoria da qualidade de vida do trabalhador, dependentes e comunidade, estimulando gestão democrática e ecos sustentável do fazer pedagógico da escola, e como visão ser uma escola de referência em Altamira e no Estado do Pará na promoção da melhoria da qualidade de vida e ensino-aprendizagem, de modo ecos sustentável e democrático aos trabalhadores da indústria, seus dependentes e comunidade Altamirense. Tem como valores o compromisso, a ética profissional, a cidadania, o respeito ao meio ambiente e a valorização profissional.

Segundo consta no Projeto Político Pedagógico da instituição, no momento da construção da proposta pedagógica houve participação de todos os atores envolvidos no processo ensino aprendizagem.

3.2. Percepções sobre a ludicidade: Relação professora/alunos em sala de aula.

Para compor as análises desta seção, foi organizado um roteiro como guia para as observações, foram selecionadas duas turmas de Educação Infantil do Jardim II para coleta de dados, compostas por turma 1 (matutino) – com 22 alunos e turma 2 (vespertino) - com 23 alunos, no qual foram consideradas as aulas das professora que aqui serão nomeadas pelas letras “A” e “B”, sendo que a professora do período matutino será identificada como “A” e a do período vespertino como professora “B”.

A professora “A” trabalha nesta escola com turmas do jardim II há seis anos, é concursada pela prefeitura municipal de Altamira, possui o antigo curso Magistério e está cursando o último ano do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal do Pará - UFPA

A professora “B” trabalha na escola há três anos, é contratada pela prefeitura Municipal de Altamira, tendo como formação o curso Licenciatura em Pedagogia formada pela UFPA.

As duas turmas observadas são formadas por crianças com faixa etária de cinco e seis anos, percebeu-se em um pequeno número, crianças que chegam à escola com as vestes sujas e mal penteadas; no entanto sempre uniformizadas. Aparentemente a maioria dos alunos que estudam nessas turmas são provenientes de famílias que possuem uma boa condição financeira, apesar também de ser percebido uma pequena parcela de crianças sem condições financeiras.

A partir deste momento apresento uma descrição das ações e reações de diferentes crianças diante do brincar em sala de aula, brincadeiras estas que aqui tem objetivos pedagógicos, e são segundo a professora “A” em prol do desenvolvimento da coordenação, da leitura e escrita de signos linguísticos nos alunos.

Como requisito para as observações foi considerado os diferentes métodos usados pelas professoras “A” e “B” no processo de ensino/aprendizagem em sala de aula. Foi feito um roteiro de observação nas duas turmas, considerando como pontos exclusivos para observação os momentos lúdicos e os rotineiros (ensino tradicional/convencional), em consonância com as respostas dadas nos questionários tanto pelas professoras A e B quanto por outras professoras que também já trabalharam com turmas de educação infantil na escola SESI Altamira, estas foram nomeadas pelas letras “C” e “D”.

Foi observado o desempenho e o interesse de cada aluno durante as aulas, com intuito de adquirir um percentual da eficácia da atividade lúdica na Educação Infantil comparado ao método tradicional.

A análise das respostas dos questionários realizados com os professores revelou o grau de percepção da importância do ensino através das brincadeiras para os alunos da Educação Infantil. Foi por meio das respostas que foi observado como os professores planejam o espaço e o tempo para o brincar das crianças em sala de aula e quais os objetivos propostos pelos mesmos e ainda como as crianças absorvem tudo isso.

A princípio foi observado o procedimento das professoras diante de sua turma, as quais conduziam os alunos sempre com certo rigor, determinando regras e limites a cumprir. Percebeu-se que as crianças em sua grande maioria tanto na turma da professora “A” quanto da professora “B”, mesmo sem permissão, traziam de suas casas brinquedos escondidos em suas mochilas. A professora “A” os repreendiam pegando os brinquedos e os guardavam em seu armário, às vezes usava o próprio brinquedo como instrumento de “chantagem” caso a criança não quisesse realizar a atividade curricular proposta. Em uma das falas a professora “A” dirigiu-se ao aluno que trouxe o brinquedo dizendo: - *“Se você fizer toda sua atividade eu te devolvo o teu brinquedo antes de terminar a aula pra você brincar com seu colega”*. A criança reagiu com um sorriso, olhando em direção a um colega. Em sua expressão percebeu-se a alegria que sentiu em poder dividir com seu colega o brinquedo que trouxera de casa. A criança prontamente sentou-se para realizar a atividade proposta.

Percebe-se que a necessidade para o brincar na fase infantil é capaz de estimular na criança uma pré - disposição a qual de forma natural a mesma não tem para determinada atividade. No exemplo da professora A, quando usa o brinquedo como recurso de chantagem

para que a criança realize a atividade proposta, a vontade de brincar a impulsiona, cria na mesma uma disposição que antes não existia, fazendo com que a criança cumpra com o seu dever em sala de aula com intuito final de poder brincar.

Um fato observado foi que os próprios alunos denunciavam para a professora quando seus colegas traziam brinquedos de suas casas e, sempre que a professora recolhia o brinquedo os mesmos diziam: - *“Hoje não é dia de brinquedo, né professora!”*

E a professora respondia: *“Não. Só em dias que eu mandar o bilhete pra poder trazer”*.

Na maioria dos dias observados, percebeu-se que os alunos insistentemente traziam brinquedos de suas casas, isso ocorria também com as próprias crianças que denunciavam. Elas entregavam para professora o colega que trazia brinquedo escondido, na fala deles *“desobedecia à professora”*. No entanto os próprios denunciantes eram os que traziam brinquedo no dia posterior.

Na conversa com um desses alunos sobre o porquê de sempre trazer brinquedo pra sala de aula, o mesmo respondeu: - *“Porque eu quero brincar na hora do recreio com meu colega”*.

Durante as observações percebeu-se que nos horário do recreio, que na escola em observação tem duração de 15 minutos, e é destinado para que as crianças façam o lanche, brinque (se der tempo) e vá ao banheiro; mal dá para lanchar. Devido o tempo ser muito curto a maioria dos alunos optam por brincar. As professoras A e B sempre reforçavam e em algumas vezes obrigavam alguns alunos a lanchar, pois parecia ser uma exigência de alguns pais. As crianças sempre davam um jeito para fugir do refeitório em direção à praça da escola para terem um tempinho a mais para brincar com os colegas.

Quando questionados sobre o porquê dessa opção, um dos alunos respondeu: - *“Eu não sinto fome na hora do recreio, e se eu for lanchar eu não vou ter tempo de brincar com meus colegas, porque o recreio é muito rápido”*.

Foi percebido também através da observação uma diferenciação entre as brincadeiras masculinas e femininas. Julia e outras meninas brincam de boneca, porém somente com outras meninas, quando um dos meninos se aproxima e diz que também quer brincar, logo ouve-se falar: - *“Não, isso é brincadeira de meninas”*. Sucessivamente essa mesma reação acontece com os meninos que brincam na maioria das vezes de luta corporal ou com carrinhos, quando as meninas se aproximam com intenção de entrar na brincadeira os mesmos se distanciam dizendo que as meninas não dão conta da brincadeira de luta ou quando é com carrinhos dizem que é brincadeira de meninos e não de meninas.

Sobre esta temática Brougere (2011) fala que:

A cultura lúdica não é um bloco monolítico, mas um conjunto vivo, diversificado conforme os indivíduos e os grupos, em função dos hábitos lúdicos, das condições climáticas ou espaciais (...).
 (...) É evidente que não se pode ter a mesma cultura lúdica aos 4 e aos 12 anos, mas é interessante observar que a cultura lúdica das meninas e dos meninos é ainda hoje marcadas por grandes diferenças, embora possam ter alguns elementos em comum.
 (p. 25.2011).

Culturalmente todos aprendem o que é transmitido de geração para geração e adotam em suas vidas como regra. Assim acontece no brincar, este é refletido na criança em suas ações e reações diante de diferentes situações que ela aprende na sociedade. Desde seus primeiros anos de vida ela ouve que existem brincadeiras e brinquedos para meninas os quais são diferentes das brincadeiras e brinquedos dos meninos, esse conceito é internalizado como regra de convivência por isso ouve-se e vê-se muito como no exemplo da aluna Paula, cenas que refletem uma discriminação entre os tipos de brincadeiras e seus participantes.

3.2.1 As brincadeiras como instrumento no ensino/aprendizagem.

As aulas sempre iniciavam da mesma maneira, a professora “A” dava tempo para que todas as crianças pudessem chegar, em média vinte minutos, esse era o tempo em que as crianças tinham para conversar e brincar. Porém, sempre sobre os olhares vigilantes da professora, que repetia diariamente que podiam brincar e conversar sem muito barulho. Já a professora “B” logo que os alunos iam entrando na sala de aula ela os convidava à participar da acolhida, denominado por ela, este era a primeira atividade em grupo dos alunos. Este era um momento que tanto a professora “A” quanto a professora “B” realizavam, porém em horas diferentes. Todos os dias o momento da acolhida se resumia a momento de histórias e músicas infantis. Percebeu-se que este era um momento muito apreciado pelos alunos, pois sempre prestavam muita atenção nas histórias e a maioria dos alunos participavam ativamente na hora de cantar e coreografar as músicas.

Após essa atividade em grupo era comum apresentarem aos alunos o conteúdo a ser estudado no dia, sempre utilizando o quadro branco e o pincel atômico como primeiro recurso pedagógico.

Em uma das aulas, a professora “A” propôs aos alunos produzirem massinha de modelar caseira, a professora falou que após a atividade todos poderiam brincar utilizando a

massa produzida e que no final da aula poderiam levar para suas casas. A professora apresentou os materiais que iriam utilizar e todas as crianças participaram do processo.

Percebe-se na figura 1 alguns alunos brincando com a massinha de modelar após serem produzidas pela professora e pelos alunos. Nesta atividade as crianças demonstraram interesse, e participaram ativamente da produção da massa de modelar, no entanto o momento mais apreciado por eles foi no qual a professora dividiu a massinha entre eles, então puderam brincar e criar livremente o que desejassem, foi um momento atividades práticas, as crianças criaram com a massinha diferentes figuras e personagens.

A figura 1 representa uma dessas produções, nesta, os alunos criaram figuras representativas humanas.

Figura 1-Alunos do Jardim II brincando com massa de modelar confeccionada em sala de aula



Fonte:Arquivo da autora. Novembro de 2014

A professora descreveu em seu plano de aula a atividade com massa de modelar como uma aula dinâmica e que tinha como objetivo desenvolver nos alunos a coordenação motora grossa e a percepção de diferentes cores.

Quando falamos em turmas de educação infantil é natural relacionarmos a momentos de brincadeiras, ensino/aprendizagem e a relação entre professor/aluno no ambiente escolar. Ouve-se muito que, para ser professor de crianças tem que ter “dom”, pois além de formação acadêmica, acima de tudo, tem que ter paciência. O que se percebeu em alguns dias de

observação é que, a escola é para a criança como uma extensão de casa, ela transfere para o professor um certo grau de parentesco, o qual passa em muitas situações a assumir o papel de “pai” ou “mãe” da criança/aluno.

Ao analisar os questionários respondidos pelas professoras pode ter uma visão quanto a suas formações. As professoras A, B, C, D responderam quanto ao nível de formação acadêmica, o tempo que atuam como professoras e há quantos anos trabalham na escola SESI-Altamira.

Professora A:- Tenho formação em Magistério, e atualmente estou cursando Pedagogia na Universidade Federal do Pará, trabalho como professora há 13 anos e no SESI há 06 anos.

Professora B:- Tenho como formação o curso Licenciatura em Pedagogia formada na UFPA, trabalho como professora há 06 anos e nesta escola há três anos.

Professora C:- Fiz o magistério, sou formada em administração e estou cursando pedagogia, trabalho como professora há 15 anos e no SESI há 10 anos.

Professora D:- Cursei o magistério e sou formada em letras. Trabalho como professora há 10 anos e na escola SESI há 9 anos.

Continuando as perguntas as professoras foram questionadas: Já atuou na Educação Infantil, nesta escola?

Professora A: - Sim, todos os anos (06 anos)

Professora B: - Sim. 03 anos

Professora C: - Sim, durante 04 anos, agora estou readaptada de função.

Professora D: - Sim por 05 anos, agora estou afastada porque estou com alguns problemas de saúde.

Com base nas respostas observei que todas as professoras têm formação em magistério e que possuem experiências com turmas de educação infantil. Tomo como reflexão e inquietação o porquê de, entre quatro profissionais de educação infantil, que trabalham nesta mesma escola, duas apresentam-se com problemas de saúde? Decorrentes de que situações essas profissionais adoeceram? Essas foram situações que não foram levantadas, apenas percebidas. As professoras C e D atuavam normalmente como professoras de educação infantil, porém após apresentarem alguns problemas de saúde as mesmas encontram-se afastadas de sala de aula, a professora C foi readaptada de função, hoje está atuando na secretaria da escola e, quando necessário, como professora de apoio e a professora D, atua como professora na sala de leitura com alunos do ensino fundamental menor.

Percebe-se que todas as professoras já atuaram com turmas de educação infantil por no mínimo um ano nesta escola, questionou-se então sobre seus entendimentos sobre o lúdico: - Pra você o que é lúdico?

Professora A:- O lúdico é processo de ensino/aprendizagem que se dá através da brincadeira, de forma diferenciada do

convencional, o qual faz com que a criança aprenda brincando, de forma prazerosa.

Professora B: - É toda ação que de forma de brincadeiras e criatividades venha desenvolver a aprendizagem da criança.

Professora C: - Fundamental para aprendizagem,

Professora D: - É uma forma de inserir o educando ao aprendizado através do brincar.

De acordo com os escritos é perceptível em três das quatro respostas que o lúdico está diretamente relacionado ao aprender através da brincadeira, o professor tem ciência da importância da presença das brincadeiras na educação infantil. No entanto ainda deixa a desejar quanto a uma teorização mais acentuada sobre o que é o lúdico. Percebe-se que a maioria desses educadores tem um conceito mínimo formado sobre o brincar e sua importância.

Todo professor de educação infantil deveria saber do que é o lúdico e de sua importância, considerando sua atuação direta com alunos de Educação Infantil. Para se formular um maior conceito quanto ao grau de conhecimento das professoras relacionados ao lúdico, foi perguntado: - Você acha que a atividade lúdica é um recurso que influencia no aprendizado da criança? Por quê?

Professora A:- Sim. A criança naturalmente gosta de brincar. Estudar para muitas delas é como um sacrifício e, ensinar através do lúdico é poder minimizar esse sacrifício, porque se elas já gostam de brincar então ensinar para elas um determinado conteúdo através da brincadeira vai fazer com que ela sinta mais interesse em estudar e isso vai influenciar em seu aprendizado.

Professora B: - Sim. Pois são atividades que proporcionam a curiosidade e o interesse fazendo com que a criança seja participativa.

Professora C: - Sim. Torna o ensino divertido e eficaz, fica mais claro o que a criança tem que aprender.

Professora D: - O lúdico é importante no processo de ensino aprendizagem da criança desde que seja bem planejado com objetivo e metas a serem alcançados e influencia sim nesse processo.

Observado as respostas percebe-se que mesmo dominando pouco a teorização os professores são cientes das influências positivas da atividade lúdica no aprendizado de seus alunos. Foram presenciados vários momentos lúdicos em sala de aula nos dias em que se observou a atuação tanto da professora A quanto da professora B.

A professora A foi questionada quanto sua maneira de ensinar, qual método achava mais eficaz. Ela responde que tanto um quanto o outro, a criança aprende, a vantagem do

lúdico é que as crianças se concentram mais e se tem uma maior participação dos alunos, até mesmo aquelas crianças que são tímidas e pouco falam em sala de aula. Nas aulas lúdicas estas participam e até interagem com outros colegas.

A desvantagem é só para nós professores, pois este tipo de aula é muito cansativo, ensinar usando brincadeiras requer do professor muito mais participação e criatividade, ele precisa falar mais, andar na sala para ver se os alunos estão fazendo corretamente a atividade proposta, antes mesmo de iniciar a atividade lúdica o professor precisa preparar adequadamente o espaço e os materiais. É por isso que muitos professores preferem o método tradicional, pois se resume, basicamente, a passar atividades no quadro ou entregar atividades xerocopiadas aos alunos.

Lopes(1991) fala que:

O professor criativo, de espírito transformador, está sempre buscando inovar sua prática e um dos caminhos para tal fim seria dinamizar as atividades desenvolvidas em sala de aula. Uma alternativa para a dinamização seria a variação das técnicas de ensino utilizadas; outra seria a introdução de inovações das técnicas já amplamente conhecidas e empregadas. (p. 35)

Corroborando com Lopes (1991) o professor necessita constantemente inovar sua prática educacional; no entanto não é o que se percebe na maioria das vezes no âmbito escolar. Na escola em observação a professora “A” constantemente usava dois métodos de ensino, em um dia era o, nomeado por ela, de cunho tradicional onde usava em suas aulas somente quadro branco e pincel e atividades no caderno ou xerocopiadas, no outro dia usava atividades lúdicas para ensinar os conteúdos.

Em dois dias consecutivos foram observadas as aulas desenvolvidas pela professora “A” para trabalhar conteúdo “adição”. Para melhor compreensão da situação, as atividades serão descritas a seguir:

No primeiro dia a professora disse que os alunos iriam aprender a fazer continhas usando outros recursos além do quadro. As crianças foram até o pátio da escola para colher pedrinhas, cada uma pegou 5 pedras, quando retornaram para sala de aula a professora pediu que formassem grupos para brincarem juntos. As crianças dividiram-se e sentaram-se, cada qual com seu parceiro. Em seguida perguntou quem gostava de jogar bingo e a maioria dos alunos responderam que gostavam, porém alguns falaram que não sabiam. A professora minuciosamente explicou todo processo dando início ao jogo logo em seguida.

No segundo dia, após fazer a acolhida, a professora relembrou a atividade realizada no dia anterior, depois passou no quadro algumas continhas, solicitou que as crianças copiassem em seus cadernos e em seguida resolvessem as mesmas.

Observei que nas atividades de cunho tradicional, representada na figura 2, os alunos em sua grande maioria sentiam dificuldades de concentração, havia muita conversa, quebravam as pontas dos lápis com muita frequência, até mesmo de propósito, e usavam a desculpa de apontar o lápis na lixeira como um artifício para ir à mesa do colega ou ficar andando na sala de aula.

Figura 2-Alunos do Jardim II realizando atividades metodológicas tradicionais.



Fonte: Arquivo da autora. Novembro de 2014

A partir da observação destas atividades foi elaborada o quadro1 com objetivo de apresentar um comparativo quanto ao envolvimento das crianças e a aprendizagem do conteúdo proposto pela professora nas duas metodologias utilizadas.

Quadro 1

Metodologia	Resultado das observações
Lúdica	Participantes: 20 alunos Tempo destinado para realização da atividade:1h.45min. Realizaram a atividade: Total: 20 alunos participaram do início ao fim Parcial:00 Não fizeram nada:00 Número de acertos: Total: 20 alunos acertaram Parcial:00 Não acertaram nada:00 Comportamentos despertados durante a aula: Ansiedade, euforia, concentração antes, durante e depois para não errar a resposta das adições, interesse, silêncio na sala de aula, socialização de conhecimentos, agilidade ao responder as adições etc.
Tradicional/convencional	Participantes: 19 alunos Tempo destinado para realização da atividade:1h.45min. Realizaram a atividade: Total: 10 alunos fizeram toda a atividade Parcial: 05 alunos resolveram metade das adições Não fizeram nada: 04 alunos Número de acertos: Total: 09 Parcial: 06 Não acertaram nada: 04 Comportamentos despertados durante a aula: Uma parte da turma apresentou: Falta de concentração, dificuldades de resolução, muita conversa. Uma outra parte apresentou interesse e vontade de concluir a atividade.

Fonte: Arquivo da autora Novembro de 2014

Na aula lúdica, o que se analisa é principalmente o prazer que o aluno sente ao realizar uma atividade sem mesmo perceber o ganho em conhecimentos, diferentemente da percepção que se teve através da observação da aula de metodologia tradicional, que se tornou para os alunos um momento enfadonho, monótono de pura obrigação, do tipo ou você faz isso ou não aprende! É um momento em que até a conversa é proibida, entretanto as crianças em sua maioria não conseguem se concentrar, como observado no quadro acima. As crianças na aula com método tradicional em sua grande maioria conversavam muito, não se concentram, andam muito na sala de aula, sentem dificuldades de escrita (copiar do quadro), etc., ou seja, esse tipo de atividade não desperta interesse nos alunos, talvez por isso é visto pelos alunos como um momento de obrigações e cansativo.

Na figura 3 podemos observar a imagem de alguns alunos realizando atividade denominada como bingo do resultado das adições (apêndice II) , desenvolvida pela professora A, com objetivos de despertar nos alunos habilidades de resolução de contagens numéricas (adições). Nesta atividade as crianças apresentaram comportamentos favoráveis ao desenvolvimento das habilidades almejadas pela professora (observar quadro 1).

Figura 3-Alunos do Jardim II realizando atividades lúdicas em sala de aula (Bingo da adições)



Fonte: Arquivo da autora. Novembro de 2014.

A partir das observações percebi que o jogo pode ser uma ferramenta utilizada com eficácia no processo de ensino/aprendizagem da criança na Educação Infantil.

“(...) O jogo é para as crianças um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio (de educar), de onde seu jogo educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal” (KISHIMOTO apud GIRARD, p. 18,2011)

Baseada nas observações, pode descrever inúmeros benefícios da aula lúdica com crianças de educação infantil. Percebeu-se que o interesse da criança é despertado a partir da realidade que o cerca. No caso aqui, a criança que gosta de jogos vai sentir-se atraída para realizar com sucesso o jogo que lhe é proposto. Na aula da professora A, a mesma usou jogos de bingo para desenvolver em seus alunos alguns objetivos, que para o aluno pode ser entendido apenas com objetivos de prazer ou brincadeira, mas que para a professora, diferentemente de apenas proporcionar prazer, teriam outros objetivos importantes para o desenvolvimento e aprendizagem do seu alunado.

Por meio da aula lúdica o professor alcançou seus objetivos, diferentemente da aula tradicional/convencional, na qual somente metade da turma conseguiu concluir a atividade proposta.

Na aula lúdica houve até mesmo ansiedade, euforia, os alunos concentraram-se mais, o interesse era visível em seus olhares e comportamentos, a participação na sala de aula dizia o quanto eles estavam gostando da atividade, a socialização durante a atividade demonstrava que não havia egoísmo entre eles e que todos poderiam ser vencedores, os mesmos eram ágeis ao responder as adições.

O momento lúdico é importante para despertar o interesse do aluno pela aula, até mesmo para que sinta vontade de retornar à escola, mas se esta atividade for muito regrada pode fazer o aluno perder o interesse ou o entusiasmo em executá-la. O professor precisa também dar ao aluno a liberdade de criar as brincadeiras e recriá-las quando achar necessário.

Com relação a possibilidade da criança adaptar uma brincadeira pré-existente ao seu contexto ou mesmo ao desejo momentâneo apresentado pela criança que brinca, Kishimoto(2011) fala:

Se um professor escolhe um jogo de memória com estampas de frutas destinado a auxiliar na discriminação das mesmas, mas as crianças utilizam as cartas do jogo para fazer pequenas construções, a função lúdica predomina e absorve o aspecto educativo definido pelo professor: discriminar frutas(...) Se perde sua função de propiciar prazer em proveito da aprendizagem, o brinquedo se torna instrumento de trabalho, ferramenta do educador. O “brinquedo” já não é brinquedo, é material pedagógico ou didático. (KISHIMOTO, p. 19, 2011).

Foi questionado aos professores A, B, C e D se eles achavam que a atividade lúdica influencia no aprendizado da criança e o porquê, os mesmos deram as seguintes respostas:

Professora A- Sim, porque a criança sente mais interesse em estudar e consequentemente ela aprende mais.

Professora B: - Sim, pois são atividades que proporcionam a curiosidade e interesse, fazendo com que a criança seja participativa.

Professora C: - Sim, torna o ensino divertido e eficaz, fica mais claro o que a criança tem que aprender.

Professora D: - O lúdico é importante no processo de ensino aprendizagem da criança desde que seja planejado com objetivos e metas a serem alcançadas e influencia sim nesse processo.

As respostas são parecidas, ou seja, todos destacam que as atividades lúdicas são eficazes no processo de ensino/aprendizagem; no entanto o que se percebeu na prática da maioria desses profissionais, foi uma ausência dessas atividades, o cotidiano escolar nas turmas de Educação Infantil na escola observada se resume a mesmice, onde na grande maioria das vezes acontece com recursos materiais tradicionais como: o caderno e lápis ou mesmo com uso de atividades xerocopiadas. Apesar de toda uma realidade comprovada as respostas dos professores continuam sendo de forma positiva quanto ao uso de atividades lúdicas como recurso favorável no processo de ensino/aprendizagem da criança. Confirma-se essa situação no questionamento feito a seguir: Qual sua opinião sobre o uso de atividades lúdicas no ambiente escolar?

Professora A: - É muito importante pelo fato dela tornar a aula mais prazerosa e menos cansativa

Professora B: - A atividade lúdica é muito importante, pois é um mecanismo de grande ajuda para o desenvolvimento da criança.

Professora C: - Necessário. A criança aprende brincando, a aula fica mais atrativa e motivacional.

Professora D: - O lúdico só é eficaz no processo de ensino quando o educador em seu planejamento diário apresenta objetivo, caso isso não aconteça, será apenas um ato de brincar em sala de aula.

Percebe-se que, os educadores precisam se aprofundar sobre a importância do lúdico para o ensino/aprendizagem, pois apesar de todos terem formação em magistério, já terem cursado ou estarem cursando Pedagogia, os conhecimentos adquiridos não foram suficientes, os mesmos deixam muito a desejar tanto na teoria quanto na prática.

Partindo, desta realidade, percebemos a necessidade das constantes discussões nesse âmbito, pois os educadores infantis são os profissionais que detêm os mais diferentes conhecimentos e que podem provocar no aluno os mais variados caminhos que o levarão

cotidianamente a pensar, a imaginar, criar, manipular, construir, desconstruir, reconstruir. A criança precisa confrontar-se com diferentes momentos e materiais que provoquem curiosidade e interesse em resolver situações problemas. Mas para que isso ocorra, o professor precisa descobrir o valor da brincadeira, do jogo do lúdico na educação da criança. Nesse momento a atuação do profissional capacitado é imprescindível para viabilizar a prática lúdica aliada à concretização das necessidades do educando.

Os professores precisam ser apitos, mesmo que seja de uma forma mais sucinta, quanto a conceituação do termo da ludicidade, que no contexto geral não se resume somente atividades regradas, como percebido nas respostas dos professores.

Neste sentido Dantas(2010) define:

O termo “lúdico” abrange (...) a atividade individual e livre e a coletiva e regrada. O que chama a atenção, quando pedimos a profissionais de educação infantil sinônimos para ele, é a tendência a oferecer “prazeroso” e nunca “livre”. “Ludicamente” é visto como prazerosamente, alegremente, e não “livremente”. Isto que considero uma distorção de conseqüências infelizes, consiste em perceber o efeito e não a sua causa: O prazer é o resultado do caráter livre, gratuito, e pode associar-se a qualquer atividade; inversamente, a imposição pode retirar o prazer também a qualquer uma. Parece impossível definir substancialmente o que é brincar: a natureza do compromisso com que é realizada transforma-a sutilmente em trabalho. (DANTAS, p. 111, 2010)

Perguntou-se ainda aos professores: Em sua opinião, quando e como usar atividades lúdicas em sala de aula?

Professora A: - Se possível todos os dias, de acordo com o conteúdo a ser estudado.

Professora B: - As atividades lúdicas devem ser usadas sempre que for necessário, pois são atividades que motivam o interesse do aluno, desperta suas habilidades e sua compreensão. Pois cabe ao educador encontrar a maneira certa para desenvolver com êxito.

Professora C: - Em todas as disciplinas é possível usar o lúdico. Devemos usar sempre que a aula for ou passar dificuldades para o aluno. O lúdico transforma o difícil em fácil.

Professora D: - O lúdico pode e deve ser usado sempre no processo ensino aprendizagem da criança, pois o mesmo concilia o aprendizado de forma prazerosa.

As professoras A e B relataram que os únicos e poucos conhecimentos que tem sobre ludicidade foram adquiridos na universidade, e que devido a correria do dia a dia não tem tempo para fazer pesquisas sobre esse ou mesmo outro conteúdo, por isso sabem apenas o básico sobre ludicidade. A professora A, relatou que há muito tempo, em média seis anos, não recebe por parte da secretaria de Educação nenhum tipo de formação e que sente a necessidade de capacitação para uma melhor atuação em sala de aula, e quando necessita de

algum conhecimento tem que buscar por conta própria, na maioria das vezes pesquisa direto na internet. Um dos grandes problemas relatados pelos professores é a falta de tempo para o planejamento das aulas e a falta de capacitação que deveria ser oferecida pelas secretarias ou mesmo pela própria escola aos professores. Na maioria das vezes a escola e até mesmo as secretarias alegam como desculpa, para que a capacitação não ocorra que, se retirar o professor da sala de aula para capacitação profissional os alunos ficarão sem os duzentos dias letivos previstos para o cumprimento do ano letivo, dado a desculpa ambos, professores e alunos, perdem em qualidade no processo de ensino/aprendizagem.

Quando perguntado com que frequência elas utilizavam as atividades lúdicas com seus alunos, as mesmas responderam:

Professora A: - A cada conteúdo novo introduzido não importa a disciplina, para cada conteúdo uso uma atividade lúdica diferente.

Professora B: - Sempre que necessário

Professora C: - Na maioria das aulas

Professora D: - Sempre que acho necessário ou de acordo com o conteúdo e habilidade a ser trabalhada ou desenvolvida pelos alunos.

Em conformidade com as respostas se percebeu que todos os professores afirmam usar atividades lúdicas em suas aulas, no entanto esta atividade não ocorre diariamente, vai depender do conteúdo a ser trabalhado. A atividade lúdica não é vista como um momento livre, mas àquele que ocorre segundo planejamento e objetivos propostos pelo professor.

Os professores responderam também a questionamentos relacionados a seus planejamentos: Em seu plano de aula você planeja atividade lúdica e os objetivos a serem alcançados através dela?

Professora A: - Não em todas as vezes, as vezes quando chego em sala de aula e na hora tenho a idéia, e como nossa escola tem bastante material disponível eu coloco em prática o que pensei. Uso muitos jogos e DVD como recurso lúdicos.

Professora B: -Dependendo da necessidade sim

Professora C: -Sim, o planejamento é fundamental para uma aula com sucesso, e a organização transmite confiança no conteúdo a desenvolver.

Professora D: - Sim

Em aulas observadas na escola SESI Altamira na turma da professora A, percebeu-se em seu caderno de planejamento que a mesma sempre planeja em seu plano de aula atividades lúdicas. No entanto no caderno da professora B, não foi percebido nenhum planejamento com atividades lúdicas, o que se contradiz quando a mesma em suas respostas afirma usar em suas

aulas o método lúdico em consonância com planejamento antecipado. Em ambas as aulas percebeu-se a frequência de atividades mimeografadas. Todos os dias, tem-se como se fosse regra, o uso desse tipo de atividade, não só para fazer em sala como para casa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É válido salientar que ao concluir este trabalho percebi que os autores lidos corresponderam a minha expectativa, dando-me suporte teórico básico, possibilitando-me a ampliação dos poucos conhecimentos obtidos anteriores ao trabalho, sobre a temática da ludicidade, e que a partir da execução metodológica desenvolvida consegui alcançar as respostas às minhas hipóteses, problemas, aos objetivos gerais e específicos.

São inúmeros os autores que tratam sobre os benefícios da ludicidade, pois é imprescindível que as aulas de educação infantil aconteçam com a presença do momento lúdico. A brincadeira e o jogo fazem parte do cotidiano da criança, a cada momento a criança está criando, tendo novas idéias, imaginando e reinventando uma nova realidade, realidade esta que flui de sua imaginação a qual o adulto ao seu redor, que na sala de aula é representado pelo educador deve valorizar de forma grandiosa sabendo aproveitar-se dessa condição para proporcionar à criança experiências que lhes acrescentarão conhecimentos válidos para sua vida.

O educador que ensina de forma dinâmica em sala de aula, desperta o interesse na criança, interesse este que na educação infantil é necessário, para que se possam cumprir com êxito os objetivos propostos em planejamento. Ao utilizar o jogo ou o brinquedo na educação, o professor estará transportando para o campo do ensino/aprendizagem condições para atingir o ponto máximo da construção do conhecimento, introduzindo o prazer, a ação, contando ainda com a motivação.

Durante o período de pesquisa foi observado que a professora A, usufrui bastante do espaço externo à sala de aula para ensinar os conteúdos aos seus alunos, é nítido que a mesma sabe aproveitar todo o espaço e material didático disponível para dinamizar sua aula, tornando assim sua aula diferente da tradicional, ou seja, que não seja somente com uso de quadro branco, lápis e caderno.

A partir das respostas dos questionários pude perceber que os professores têm pouco conhecimento teórico com relação à importância do lúdico na Educação infantil e pouco teorizam as contribuições que a ludicidade pode proporcionar ao desenvolvimento integral da criança nas turmas de Educação Infantil, sendo este, dentre outros, um dos prováveis motivos que eleva o distanciamento da relação entre ludicidade e conteúdos curriculares nesta escola; apesar das observações na maioria das vezes apontar realidades diferentes entre o que os professores falam e do que fazem, os mesmos descrevem o lúdico como recurso importante

para o ensino/aprendizagem. As respostas dos questionários eram sempre parecidas e positivas quanto à importância e eficácia do lúdico na educação infantil; mas a pouca teorização levava a realidades opostas.

Como conclusão o que se percebeu foi que diferente de muitas outras realidades, com relação a espaço e materiais pedagógicos, a escola SESI Altamira tem muita disponibilidade destes recursos. O que está faltando é um maior empenho dos profissionais, para dinamizar as aulas na educação infantil. Somente após a ciência dos professores de educação infantil sobre as vantagens de se trabalhar usando a ludicidade e sua eficácia com relação ao ensino/aprendizagem, terão noção do quanto a aula torna-se atrativa e interessante para o aluno, ou seja, somente após os educadores perceberem que com o uso de atividades lúdicas tanto o professor quanto o aluno saem ganhando, e após a desconstrução do mito de que esse tipo de atividade dá trabalho e é cansativa para o professor é que a ludicidade será vista como realmente deve ser.

A forma mecanizada e tradicional de dar aula reflete na falta de interesse da criança em não sentir o gosto pelo conteúdo ensinado. É necessária uma maior valorização das atividades lúdicas na educação infantil. Esta preocupação, nem sempre foi percebida em outros tempos com outros professores nas turmas de educação infantil.

Nessa perspectiva, os professores da educação infantil cumprem um papel fundamental nas escolas quando interagem com as crianças através de ações lúdicas. É desta disponibilidade que os professores de educação infantil da escola SESI Altamira necessitam, o ensino infantil precisa de práticas lúdicas planejadas com finalidades educativas e que as mesmas possam ser inseridas com mais frequência no contexto escolar, ou mesmo tornar-se uma exigência do currículo. Os professores precisam ser sabedores das habilidades que as atividades lúdicas são capazes de desenvolver na criança.

As observações me levaram também a constatar que a grande maioria dos educadores, que lecionam ou lecionaram em turmas de educação infantil na Escola SESI Altamira, não davam a devida importância ao momento lúdico como momento de aprendizado eficaz na construção devida das crianças, e que o ensino na educação infantil se restringe apenas a cuidados e à aplicação de rituais repetitivos da escrita. É necessário o despertar do professor para a atribuição da importância das atividades lúdicas no processo de desenvolvimento integral da criança. Como a educadora A salienta que *“o ensino, a partir do uso de atividades lúdicas, não é uma metodologia frequente no âmbito escolar, o uso desse tipo de atividade é usado mais com o intuito de recreação do que como recurso pedagógico para fins de aprendizado”*.

Ao terminar esta pesquisa pude perceber que a atividade lúdica em sala de aula com turmas de Educação Infantil além de ser interessante e envolver o aluno, ela proporciona o desenvolvimento de diferentes habilidades como: coordenação motora fina e grossa, percepção de cores, símbolos linguísticos (letras e números) entre outros.

Para tanto, a atividade lúdica vai além do simples ato de brincar, mas é uma experiência riquíssima para a criança, a qual desenvolve atitudes mais amplas, como suas competências psicomotoras e sociais, as quais estão interligadas com o desenvolvimento psicológico, motor e cognitivo. Assim o espaço de educação infantil é onde acontece o processo educativo em todos os seus aspectos, portanto é construído a todo momento, de forma dinâmica e permanente, com trocas mútuas de sentimentos, experiências e conhecimentos, no qual a criança é o agente central. Assim sendo, a educação infantil deve produzir em seus espaços de ensino, momentos de prazer, de lazer e de construção do lúdico.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 11ª. ed. São Paulo: Loyola, 2003.
- BOMTEMPO, Edda. A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, da representação do imaginário. In. KISHIMOTO, Tizuko M. (org), **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12ª. ed. São Paulo: Cortez, 2009. cap. III (57-58)
- ALTAMIRA, Secretaria de Educação Municipal de Educação. Projeto político pedagógico da Escola SESI Altamira, 2014, mimeo.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional Para a Educação Infantil** - Brasília: MEC/SEF, 1998, vol I (col. PCN's')
- BROUGERE, Gilles, A criança e a cultura lúdica. **O Brincar e suas teorias**/ Org- Tizuko Morchida Kishimoto- São Paulo: Cengage Learning, 2011. Cap. 1 (25)
- BRUHNS, Heloisa Turini, A Busca da Explicação na História, **O corpo parceiro e o corpo adversário**, 2ª edição, Campinas. SP: Papirus, 1999. (67-95)
- DANTAS, Heloysa. Brincar e Trabalhar, **O Brincar e suas teorias**/ Org- Tizuko Morchida Kishimoto- São Paulo: Cengage Learning, 2011. cap. 5 (111, 113)
- FERREIRA, Aurélio B. de H. **Novo Dicionário Aurélio da Língua portuguesa**. 4ª ed, Curitiba, Ed. Positivo, 2009 (p. 1233)
- HEINKEL, D. **O brincar e a aprendizagem na infância** / - Ijuí: Ed. Unijuí, 2003. — 67p. -- (coleção livros de bolsa).
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: A brincadeira como elemento da cultura. Trad. de João Paulo Monteiro, 2ª. Ed. São Paulo: Perspectiva, 1980
- KISHIMOTO, Tizuko M. et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. / _____ 3. ed. São Paulo: Cortez, 2011.
- _____, Tizuko M., O Jogo e a Educação Infantil, In **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**, _____ (org.) 12ª. ed. São Paulo: Cortez, 2009. cap. I (p. 18)
- KRAMER, Sonia. **A política do Pré-escolar no Brasil: A Arte do Disfarce**/ _____ - 7ª. ed. - São Paulo: Cortez, 2003. Biblioteca da Educação - Série 1-Escola; v. 3)
- LOPES, Antonia Osima. Aula expositiva: Superando o tradicional. In **Técnicas de ensino: Por que não?** / Ilma Passos Alencastro Veiga (Org.). - Campinas, SP: Papirus, 1991- (Coleção magistério: Formação e trabalho pedagógico)

MUNIZ, L. Naturalmente Criança: A Educação Infantil de uma perspectiva sociocultural. In **Infância e Educação Infantil**. Sonia Kramer, Campinas, SP: Papirus, 1999-(Coleção Prática Pedagógica) cap. 10 (243-263)

OLIVEIRA Marta Kohl de, Pensamento e linguagem, Vygotsky, **Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio- histórico/_____** São Paulo, Scipione, 2009(Coleção pensamento e ação na sala de aula). (44-50)

PEREIRA. E. Tadeu, Brincar e Criança, **Brinca(res)**, Alisson Carvalho.Org. 1º edição atualizada, Belo Horizonte, editora UFMG Pró reitoria de extensão/UFMG-2009(17-23)

UJIE, N. Tavares, Brincar, brinquedo e brincadeira usos e significações. **Unicentro**, Guarapuava, PR, v.9, n.1, p. 51-59, jan./jun. 2008

VELASCO, Cacilda G. **Brincar, o despertar psicomotor**. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

ANEXOS

ANEXO I



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA
FACULDADE DE PEDAGOGIA

Assunto: Autorização de uso da imagem

Aos pais dos alunos da Escola SESI Altamira

Senhores pais,

Solicitamos a autorização do uso de imagem (fotos) dos alunos pela aluna Josinei Lima pinheiro, regularmente matriculada nesta Instituição de Ensino Superior, no Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia - Programa PARFOR, em seu trabalho de Conclusão de Curso- TCC, cujo tema é **“A importância do Lúdico na Educação Infantil na Escola SESI Altamira”**, orientado pela Professora Crismayklayta Silva da Silva.

Caso autorizem assinar o termo que segue:

ANEXO II



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA
FACULDADE DE PEDAGOGIA

Autorização de uso da imagem

Eu, _____ pai, mãe do(a) aluno(a) _____, autorizo a utilização de imagem(fotos) de meu(a) filho(a) para o fim único e exclusivo de utilização no Trabalho de Conclusão de Curso da aluna Josinei Lima pinheiro intitulado “**A importância do Lúdico na Educação Infantil na Escola SESI Altamira**”, e orientado pela Professora Especialista Crismayklayta Silva da Silva.

Abstenho-me de solicitar qualquer indenização na justiça, pois tenho clareza dos fins de sua utilização e por constatar que vai ser dado o devido tratamento às imagens.

Altamira, 30 de Outubro de 2014

Assinatura do(a) Pai/Mãe

APÊNDICES

APÊNDICE I



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE ALTAMIRA
FACULDADE DE PEDAGOGIA

Pesquisa: A importância do lúdico na educação infantil na escola SESI Altamira.

Acadêmica: Josinei Lima Pinheiro

Questionário

1. Nome: _____
2. Idade: _____
3. Coursou Magistério? _____
4. Qual sua formação? _____
5. Há quanto tempo trabalha como professor (a)? _____
6. Há quanto tempo trabalha nesta escola? _____
7. Já atuou na Educação Infantil, nesta escola? _____

8 - Pra você o que é lúdico?

9 - Você acha que a atividade lúdica é um recurso que influencia no aprendizado da criança?
Por quê?

10 - Qual sua opinião sobre o uso de atividades lúdicas no ambiente escolar?

11 - Em sua opinião, quando e como usar atividades lúdicas em sala de aula?

12 - Com que frequência você usa atividade lúdica com seus alunos?

13 - Em seu plano de aula você planeja atividades lúdicas e os objetivos a serem alcançados através dela?

APÊNDICE II

ATIVIDADES EXECUTADAS NA TURMA DA PROFESSORA A

BINGO DOS RESULTADOS DAS ADIÇÕES.

AULA OBSERVADA NO DIA 04/11/2014

1-Observe as adições escritas no quadro...O resultado correto é o número que você irá marcar no seu bingo. Utilize pedrinhas para descobrir o resultado das adições.

Obs. Somente 10 cartelas tem todos os resultados corretos.

a) $5 + 2 =$

f) $3 + 2 =$

b) $9 + 3 =$

g) $7 + 7 =$

c) $6 + 2 =$

d) $2 + 4 =$

e) $4 + 6 =$

BINGO DO RESULTADO DAS AÇÕES.

7	13	11	3
20	12	8	4
6	16	10	9
21	5	15	14

APÊNDICE III

O quadro abaixo lista os jogos propostos na turma da professora A, retirados de seu caderno de planejamentos.

Tipos de jogos	Objetivos	Títulos dos jogos
Jogos de análise fonológica	-Compreender que para aprender a escrever é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre os significados das palavras. -Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras menores. -Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras(aliteração) ou finais(rimas).	1-Bingo dos sons iniciais 2-Caça rimas

APÊNDICE IV

OUTRAS ATIVIDADES OBSERVADAS

Aula do dia 07/11/2014 - Jogo de bingo sobre os sons iniciais das palavras

Figura 4- Alunos do Jardim II realizando atividade lúdica(bingo dos sons iniciais)



Fonte: Arquivo da autora. Novembro de 2014

Objetivos didáticos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- comparar palavras quanto a semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais);
- Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- Identificar a sílaba como unidade fonológica;
- Desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração).

Público alvo:

-Alunos em processo de alfabetização, sobretudo os que precisam perceber que a palavra é constituída de significados e sequência sonora, e que é necessário, desenvolvendo consciência fonológica.

Meta do jogo

-Vence o jogo quem completar a sua cartela, marcando todas as figuras.

Jogadores

-Toda turma (pode ser em duplas ou componentes da mesa)

Componentes

-Cartelas com figuras e palavras escritas correspondentes às figuras.

-Fichas com palavras escritas (o dobro da quantidade de jogadores).

-Um saco para guardar as fichas de palavras.

Regras:

-Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela.

-O professor sorteia uma ficha do saco e lê a palavra em voz alta.

-Os jogadores que tiverem em sua cartela uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada deverão marcá-la

-O jogo termina quando um jogador ou uma dupla marcar todas as palavras de sua cartela.

Exemplos de palavras usadas no jogo

Mala-macaco-mapa-maçã

Bode-bola-bota

Saco-sapato-sapo

APÊNDICE V

JOGO 2- CAÇA RIMAS

OBSERVADO NO DIA 10/11/2014

Objetivos didáticos:

- Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras;
- Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final;
- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;
- Comparar palavras quanto a semelhanças sonoras.

Público alvo

- Alunos em processo de alfabetização, que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e sequência sonora e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica.

Meta do jogo

- Vence o jogo quem localizar corretamente mais figuras cujas palavras cujas rimam com os nomes das figuras que estão numa cartela.

Jogadores:

- Toda turma (dividida em duplas)

Componentes:

- Cartelas iguais com figuras.
- Fichas pequenas com uma figura em cada.

Regras:

- Cada dupla de jogador recebe uma cartela.
- São distribuídas 5 fichas de figuras para cada dupla de jogador
- Dado o sinal de início do jogo, as duplas de jogadores deverão localizar, o mais rápido possível, na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as das fichas que estão em suas mãos. Cada ficha deve ser colocada em cima da figura correspondente na cartela.
- O Jogo é finalizado quando a primeira dupla de jogadores encontrarem o par pra todas as fichas que recebeu (o professor determina a quantidade de fichas). Esse jogador deve gritar “parou” e todos devem colocar quantas fichas foram colocadas corretamente pó cada jogador.

Exemplo de palavras utilizadas:

Avião-leão

Rato-gato

Faca-vaca