

RIBEIRO, Laura C., BREGUNCI, Maria G.C. **Interação em sala de aula.**
Belo Horizonte: Proped, 1986.

SILVA, Edileuza M., BARROSO, Flávio W. T. M. J. S. U. **Educação de
jovens e adultos – Ciências Sociais.** Recife: Bagaço, 1998.

_____. **Educação de jovens e adultos – A história do
ser humano.** Módulo 1. Recife: Bagaço, 1998.

TRAUDI, Maria G., DIAS, Reinaldo. **Monografias.** Campinas/SP: Alinea,
1998. 62 a 70 p.

ARAUJO, Mariluce. **Educação de jovens e adultos – Língua Portuguesa.**
Recife: Bagaço, 1998.

BARROS, Alaurinda C. de C., BARBOSA, Elisângela S., CUNHA, Mirtes. O lúdico como mediação do processo ensino-aprendizagem. **Revista da Pró-Reitoria de extensão, cultura e assuntos estudantis.** Uberlândia: Universidade Federal de Uberlândia, n. 2, v. 2, nov. 2000.

CAMPOS, Dinah M. S. **Psicologia da Aprendizagem.** 12. ed.
Petrópolis: Vozes, 1980. 57, p.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo.** São Paulo: Autores Associados, 1987.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudança.** 20. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

GOULART, Íris B. **Psicologia da educação – Fundamentos teóricos aplicação à prática pedagógica.** 7. ed. Petrópolis: 2000.

GOTTMAN, John, DECLAIRE, John. **Inteligência emocional e a arte de educar nossos filhos.** Rio de Janeiro: Objetiva, 20. ed., 1997. 20 a 40 p.

HOLZMANN, Maria E.F. **Jogar é preciso: jogos espontâneo-criativos para famílias e grupos.** Porto Alegre: ArtMed, 1998.

MACEDO, Lino, PETTY, Ana L. S., PASSOS, Norimar C. **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MOLL, Luís C. **Vygotsky e a educação – Implicações pedagógicas da psicologia sócio-histórica.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

PILETTI, Nelson. **Sociologia da educação.** São Paulo: Ática 5. ed., 1987. 89, 94, 95, p.

RAPPAPORT, Clara R., FRIORI, Wagner R., DAVIS, Cláudia. **Psicologia do desenvolvimento.** São Paulo: Pedagógica e Universitária, 1982.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Rubem (2001)-**Gaiolas e Asas**. Folha de São Paulo(artigo).

ÂNGELA, Maria B. Carneiro.**A criança , o lúdico e a formação do educador**.Apostila. Faculdade de Educação de São Paulo.São Paulo.

DELEUZE, Gilles, Félix Guattari **O que é Filosofia?** Tradução Bento Prado Jr. Alberto Alonso Muñoz. Rio de JaneiroEditora 34,1992. Conversações, 1972-1990.Tradução Peter Pál Perbart. Editora 34.Rio de Janeiro.

FOCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Tradução Roberto Machado-Os intelectuais e o poder (p.69-78).Rio de Janeiro:Editora Graal ,1979.

GROSSI, Éster Pilar e Bordim (org). **A paixão de aprender**, Petrópolis RJ: 3ª ed. Vozes,1992.

KISHIMOTO, Tizuko (org). **O brincar e suas teorias**.São Paulo: Pioneira,2002.

MARLI, P (org) **Brinquedoteca, o lúdico em diferentes contextos**.Rio de Janeiro, Petrópolis: Vozes 5ª edição,1997.

SPODEK, Bernard & Saracho, Olívia N. **Ensinando crianças de três a oito anos**. Tradução: Claudia Oliveira Dornelles. Porto Alegre: Artmed,1998.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis/RJ: Vozes, 1998.

ANDRADE, Maria L. A. **Distúrbios psicomotores, uma visão crítica**. 6.ed., São Paulo: Pedagógica Universitária, 1984. 10,13 p.

COMENTÁRIOS GERAIS SOBRE OS ALUNOS

Os alunos selecionados para o projeto haviam se habituado a não serem exigidos, por terem sido considerados irrecuperáveis. Por isso, apresentavam resistência ao cumprimento das tarefas e, até mesmo, ao comparecimento às aulas. Não foram obrigados a comparecer, contudo a participação esteve na média de 95% destes, em quase todo período do projeto - pois o objetivo foi um aprendizado prazeroso.

“... pensar é uma atividade constante, que pode e deve ser prazerosa. Na medida em que a criança toma consciência disso, seu auto conceito vai se modificando: pode perceber que não está reduzida ao que não sabe e mais, aprende que ela é produtora de seu próprio conhecimento.” (MACEDO et al, 2000)

Sugestão: antes da brincadeira, o professor pode pedir aos alunos uma pesquisa de mercado, para que os preços das mercadorias assumam valores reais, e do valor do salário mínimo.

COMPRA E VENDA

OBJETIVO:

- desenvolver o raciocínio lógico-matemático;
- entender a realidade financeira e comercial do país;
- aprender o papel de consumidor e vendedor.

PREPARAÇÃO DO MATERIAL:

- em folhas de papel ofício, desenhe notas de R\$ 1,00 / R\$ 5,00 / R\$ 10,00 e moedas de R\$ 0,05 / R\$ 0,10 / R\$ 0,25 / R\$ 0,50. Faça em média 10 notas e moedas de cada valor, para cada aluno participante.
- objetos ou cartazes com nomes de mercadorias que interessem ao aluno comprar. Todas com seu devido preço.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE:

Um dos alunos deve ser o vendedor e os demais serão compradores (caso haja muitos alunos, aumenta-se o número de vendedores).

O professor deve pedir aos alunos consumidores para fazer uma lista de tudo o que desejam comprar. Depois eles irão para as compras. Neste momento, o aluno consumidor deve pegar as mercadorias de sua lista e somar os preços de tudo que comprou para, logo após, subtrair da quantia em dinheiro que possui. Jogos com objetivos similares a este, propõem ainda aos profissionais da educação que sugiram aos alunos a descoberta de diferentes formas de realizar cálculos, desestabilizando a forma de pensar destes, fazendo uso da adição em um primeiro momento para, em seguida, utilizar a multiplicação como outra operação possível. Em nosso caso, isto seria possível na ocorrência de mercadorias com mesmo valor. O vendedor deverá fazer as mesmas contas e receber e dar troco, se necessário.

Após efetuadas a compra e a venda, deve-se trocar os papéis.

DOMINÓ

OBJETIVO:

- desenvolvimento do raciocínio lógico-matemático;
- desenvolvimento de estratégias de jogo;
- estimular a observação e concentração.

PREPARAÇÃO DO MATERIAL:

- recorte em um papel cartão 28 retângulos de 7 x 3,5 cm;
- em cada um dos cartões desenhe um traço vertical dividindo-os ao meio, assim como são divididas as peças do dominó tradicional;
- em um dos lados de cada retângulo escreva os numerais em seis seqüências, sendo a 1ª de zero a seis, a 2ª de zero a cinco, a 3ª de zero a quatro, a 4ª de zero a três, a 5ª de zero a dois, a 6ª de zero a um, deixando um cartão apagado, indicando a peça zero/zero;
- recorte e cole pequenas figuras geométricas coloridas ou desenhe-as do outro lado do retângulo, repetindo as quantidades em cada peça, conforme o maior número indicado nas seqüências, exemplo: seqüência de zero a seis, repete-se em cada cartão seis figuras geométricas, pois seis é o maior numeral desta seqüência.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE:

Brinca-se como no jogo de dominó tradicional, sendo que neste relaciona-se a quantidade de desenhos ou figuras geométricas ao numeral equivalente. O professor pode também pedir aos alunos que contem os valores das peças sobre a mesa, logo após a jogada, estimulando e facilitando a adição em outras atividades. É importante também que os alunos percebam as melhores jogadas, criem estratégias de jogo, pensem de forma perspicaz e criativa, observando todos os ângulos, na tentativa de prever a jogada do colega após a sua.

As cartelas do bingo devem ser feitas conforme o conteúdo a ser desenvolvido.

Exemplo:

- bingo de palavras com dígrafos, ou sílabas estudadas, dando ênfase ao que se quer desenvolver, deixando que o aluno descubra as sílabas das palavras através dos sons produzidos;
- bingo de operações, onde o aluno efetua a operação ditada, buscando em sua cartela o resultado correspondente.

QUEBRA-CABEÇA

OBJETIVO:

- trabalhar a coordenação motora no recorte e montagem das peças;
- desenvolver a observação, a percepção e organização na visualização das formas das figuras, dos recortes e cores de cada peça, separando-as na busca da maior facilidade de desenvolver a atividade.

PREPARAÇÃO DO MATERIAL:

- Figuras grandes e coloridas de revistas, coladas em cartolina.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE:

A brincadeira começa com a produção do quebra-cabeça. O próprio aluno deve colar a figura na cartolina e recortá-la rente às extremidades da figura. Logo depois o aluno deve riscar, do lado contrário à figura, as partes do quebra-cabeça e recortá-las com cuidado e em cima das linhas que criou, para posteriormente montar a figura novamente.

Mostra-se aos alunos todas as peças do jogo e pede-se que juntem os pares. Logo depois, embaralhe todas as peças e deixe que as visualizem. Vire-as, de modo que formem novamente os pares. O vencedor é quem juntar maior quantidade de pares.

As peças do jogo podem ser feitas de diversas formas, exemplo:

Figura – Figura	Numeral – Numeral escrito por extenso
Figura – Palavra	Numeral – Figuras quantitativas
Figura – Primeira sílaba	Operações – Respostas
Palavra – Sinônimo	Relógio de ponteiro – Relógio digital

BINGO

OBJETIVO:

- desenvolver o raciocínio lógico-matemático;
- reconhecer os sons das palavras;
- reconhecer a ortografia de palavras do seu vocabulário;
- reconhecer numerais
- exercitar as quatro operações.

PREPARAÇÃO DO MATERIAL

- recorte do papel cartão em retângulos de 10 x 7 cm;
- desenhe, nos cartões, seis quadrados com pincel atômico;
- nestes quadrados escreva os números ou palavras que serão trabalhados;
- repita estas mesmas palavras ou números, em pequenos papéis quadriculados;
- faça cinco cartões a mais que a quantidade de alunos participantes.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE:

Brinca-se como no jogo de bingo tradicional. De preferência o professor não deve mostrar a ficha ditada (cantada) para que os alunos descubram sozinhos a palavra ou o número em sua cartela. Se necessário o professor pode auxiliá-los.

goleiros; os outros 4 serão os jogadores. Pede-se aos alunos para escolherem o nome do time e dos jogadores e em seguida escreverem no quadro, cada um em seu determinado lado, formando o placar do jogo. O professor deve montar o placar conforme o conteúdo a ser trabalhado na disciplina de Matemática. Exemplo: uma das 4 operações, os múltiplos, entre outros (se necessário com materiais concretos ao lado para ajudá-los).

À medida que o gol é feito, o aluno resolve um exercício do quadro, que serve também como um registro de sua pontuação (placar do jogo).

Descobrem-se também, diferentes formas de ajustar os movimentos corporais, visando a melhor posição diante da mesa, no sentido de favorecer seu desempenho. Além disso, eles observam a melhor posição de trabalho com o boneco de caixa de fósforo nas mãos a fim de aproveitar o material a seu favor. O vencedor é quem fizer mais pontos.

JOGO DA MEMÓRIA

OBJETIVO:

- estimular a memória;
- desenvolver o raciocínio lógico-matemático e a disciplina de Português;
- desenvolver a capacidade de observação e concentração.

PREPARAÇÃO DO MATERIAL:

- figuras pequenas de revistas coladas e recortadas em papel cartão;
- cartões quadriculados de papel cartão, com os nomes correspondentes às figuras.
- Fazer no máximo 30 peças, ou seja, 15 pares.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE:

e um potencial imediato para o desenvolvimento naquele domínio. Vygotsky chamou a diferença entre os dois níveis de zona de desenvolvimento proximal."

Em outras palavras, para Vygotsky este seria o caminho entre o que a criança já sabe (desenvolvimento real) e o que ela não sabe, mas tem potencial para aprender (desenvolvimento potencial).

Conseguimos, desta maneira, a seleção das atividades de melhor aceitação, resultando em maior desenvolvimento do aluno.

JOGOS E BRINCADEIRAS UTILIZADOS COM SUCESSO

FUTEBOL

OBJETIVO:

- desenvolver o raciocínio lógico-matemático;
- criar estratégias de jogo;
- descobrir movimentos manuais e corporais que desenvolvam a coordenação motora e o equilíbrio corporal.

PREPARAÇÃO DO MATERIAL:

- canudos de folhas de revista (para formar traves);
- bolinha de papel presa com durex;
- desenhos recortados de bonecos de papel cartão de 2 cores diferentes (três bonecos de cada cor);
- seis caixas de fósforos (vazias e cobertas) presas aos bonecos de papel cartão.

DESENVOLVIMENTO DA ATIVIDADE:

Coloca-se as 2 traves de rolinhos papel, cada uma em uma extremidade da mesa e 2 bonecos de caixas de fósforos (cada um de uma cor) dentro das traves, como

ATIVIDADES REALIZADAS DURANTE A PESQUISA DE CAMPO

Devido a uma dificuldade particular na leitura e na escrita, foram iniciadas as atividades focalizando o ensino da disciplina de Língua Portuguesa, por meio de atividades com anúncios, propagandas e assuntos polêmicos, nomes de colegas próximos aos alunos, músicas de seu dia-a-dia, – infantis ou não – palavras cruzadas e cartazes, o que segundo Ferreiro, seria "... aceitar que aprendizagem alguma começa do zero; (...) sua bagagem de esquemas interpretativos – antes de iniciar o processo de escolarização é essencial..."

A coordenação motora foi trabalhada através de recortes, dobraduras, colagens e desenhos relacionados aos temas estudados, o que possibilitou o equilíbrio e a confiança em atividades manuais, além de estimular a organização e o seqüenciamento do trabalho, como nas instruções que se seguem para a realização de dobraduras.

No ensino das disciplinas de Matemática e Língua Portuguesa, foi feito um paralelo entre os conteúdos novamente explicados e dialogados – já que todos apresentavam dúvidas em conteúdos já mencionados em sala de aula – e os diversos jogos e brincadeiras utilizados, que intensificam e medeiam a explicação anterior, promovendo a interação social entre os alunos.

Esta pesquisa possibilitou, através da elaboração e pesquisa de jogos e brincadeiras pedagógicas e suas implicações na educação, a observação do desempenho/aprendizado, da retenção de conteúdo, da concentração e interesse do aluno em cada uma das atividades propostas e o que Vygotsky designa ZDP – zona de desenvolvimento proximal – como explica :

"... cada criança, em qualquer domínio, tem um "nível evolutivo real" que pode ser avaliado, quando ela é individualmente testada,

A presente pesquisa se baseou em atividades lúdicas que produziam interesse nas crianças, promovendo seu aprendizado. Através de jogos e brincadeiras pesquisadas, procurando atingir o objetivo de ensinar os conteúdos de Português e Matemática, indispensáveis para seu desenvolvimento escolar e social.

Os relacionamentos ao longo da vida da criança interferem de maneira diferenciada em cada uma delas, por isso "... todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado."⁷ Sendo assim, o lúdico possibilita a interação entre os alunos ao mesmo tempo que trabalha a prática educacional individualmente, proporcionando maior interesse e compreensão no desenvolvimento de atividades. Brincando, o aluno se concentra e aprende com alegria e prazer, e se socializa nas brincadeiras em grupo, visto que, descobre a presença do outro, "O adversário, na brincadeira, é sobretudo um companheiro."⁸ Além disso, o professor pode observar a assimilação e a acomodação do conteúdo e o raciocínio lógico dos alunos através do uso de regras, da construção de novas maneiras de se jogar.

Entendemos que o jogo, quando bem utilizado, promove uma maior concentração dos alunos e a aceitação de regras sociais não alienantes – posto que estas são estabelecidas pelos próprios participantes – além de uma aprendizagem não estressante, visto que não é uma tarefa imposta, ligada a interesses materiais imediatos, levando os alunos à descoberta e os incentivando à construção da personalidade.

O brincar é um dado da natureza infantil que pode ser utilizado para o aprimoramento pedagógico do professor, tornando o lúdico um exercício didático.

⁷ (ANTUNES, Celso. *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências* Petrópolis/RJ: Vozes, 1998.)

⁸ (MACEDO, Lino, PETTY, Ana L. S., PASSOS, Norimar C. *Aprender com jogos e situações-problema*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.)

tampouco têm formações e informações ideais para contribuir adequadamente. A investigação sugere que a adoção do jogo nas séries iniciais mobiliza as questões ontológicas presentes tanto no fazer pedagógico, do qual a criança também é parte, quanto no seu universo sócio-cultural intra e extra-escolar. Pululam (melhoram) despertados pelo jogo elementos cognoscíveis, toda uma potencialidade ainda não sabida e habilidades ainda não exercitadas.

As escolas que trabalham ou já trabalharam com o lúdico têm alunos que sofrem com problemas de defasagem no aprendizado em relação à série freqüentada, devida às dificuldades de aprendizagem e à progressão automática característica do sistema. Em decorrência, estes alunos apresentam problemas de baixa auto-estima, indisciplina e agressividade. Na tentativa de sanar estas dificuldades, as escolas têm como única opção o auxílio de colaboradores ou voluntários estagiários. Realizamos esta pesquisa em uma Escola do Município de Rubiataba, de agosto a outubro de 2002, com o intuito de auxiliar o aprendizado de alunos com Dificuldade de Aprendizagem que apresentavam-se quase desviados do processo educacional em sala de aula regular.

Trabalhamos com 8 alunos, das 2ª e 3ª séries do Ensino Fundamental, abarcando uma faixa etária entre oito e doze anos de idade. Foi apresentado o lúdico como principal recurso didático – mediador – a fim de preparar materiais que auxiliassem aos profissionais, voluntários e colaboradores da educação a trabalharem de forma criativa os diversos problemas de baixa auto estima, hiperatividade, desinteresse e retração demonstrados pelos alunos com defasagem e dificuldade de aprendizagem, com o objetivo de reinserí-los no processo educacional.

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

MÉTODO LÚDICO

uma metodologia de cunho qualitativo. A coleta de dados, realizada em um estabelecimento de ensino da rede pública de Rubiataba GO, é conduzida por duas modalidades: observações, e entrevistas. A análise e interpretação dos dados aponta para o levantamento de cinco categorias de fenômenos ocorrentes no uso do jogo em contexto de sala de aula das séries iniciais que, de alguma forma, interessam ao processo educativo: socialização, cognição, afeição, motivação e criatividade. Com base nestes resultados é possível sugerir que estes fenômenos, mobilizados pelo jogo, além de imbricados, ocorrem de modo hierarquizado. A socialização aparece como uma dimensão-base sobre a qual as demais se apóiam e onde a cognição vai situar-se no topo de uma coluna imaginária, entendendo que se houver uma adequada mobilização das dimensões afetivas, motivadoras e criadoras o exercício cognitivo terá condições favoráveis para ocorrer a contento. O jogo infantil aparece como um meio de encadeamento destas dimensões que, agindo conjuntamente, poderão proporcionar um desenvolvimento integrado das potencialidades das crianças e das habilidades que (e por onde) perpassam o processo educativo. A pesquisa levanta a discussão do privilégio dado pelos professores às metas socializadoras e cognitivas, quando do uso do jogo, obscurecendo a valorização das outras três; identifica e critica, também, a ausência de planejamentos mais cuidadosos para a introdução desta atividade no contexto curricular. À vista disto, propõe um possível guia para subsídio na seleção dos mesmos. Diversas situações revelam, ainda, relações positivas entre o jogo em sala de aula e o mundo extra-escolar das crianças envolvidas, onde as relações familiares sócio-afetivas, em geral arruinadas, oferecem pouco espaço à alegria. As aulas lúdicas pelo jogo parecem preencher lacunas importantes, além do afeto no âmbito da sala de aula, entre eles a catarse de alegria. É importante acrescentar a atuação da disciplina livremente consentida, já que os jogos observados mostram-se disciplinadores, no sentido de que sem ordem não há jogo. O bastante explorado caráter socializador aproxima os envolvidos ao sentimento de solidariedade, por exemplo. São aspectos que indicam favorecer a educação familiar em um grupo social privado do acesso à cultura e ao lazer institucionalizados, em que os pais

relação de ensino-aprendizagem. Seriam pessoas, apenas pessoas com suas certezas e incertezas, suas perguntas sem respostas imediatas, sem medo de aventuras, preferindo sair das trilhas, não esperando um resultado, uma resposta, mas buscando talvez uma nova pergunta. Não basta o espaço, os materiais, os jogos, a proposta, o projeto. Faz-se necessário avançar em direção a outras concepções e atitudes. Rubem Alves nos traz uma concepção sobre escolas que são gaiolas e escolas que são asas: (...) Pássaros engaiolados sempre têm um dono, deixam de ser pássaros. Porque a essência dos pássaros é o vôo. Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados, amam pássaros em vôo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar.(...)⁶

Queremos escolas que são gaiolas ou escolas que são asas?

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DAS SÉRIES INICIAIS: do fascínio do jogo à alegria do aprender

O presente estudo tem como propósito investigar o efeito do jogo infantil na prática pedagógica das séries iniciais. Para isto, antes, traz às claras as diversas terminologias relacionadas ao fenômeno lúdico (jogo, brinquedo e brincadeira) e, deste contexto, seleciona o jogo entendido como uma atividade física e/ou mental, amparada por regras, praticada com recursos materiais ou não, como objeto de pesquisa. Seu referencial teórico apóia-se na psicologia e na sociologia e opta por

6 "Escolas que são gaiolas existem para que os pássaros desaprendam a arte do vôo. Pássaros engaiolados são pássaros sob controle. Engaiolados seus donos podem levá-los para onde quiser. Pássaros engaiolados sempre têm um dono, deixam de ser pássaros. Porque a essência dos pássaros é o vôo. Escolas que são asas não amam pássaros engaiolados, amam pássaros em vôo. Existem para dar aos pássaros coragem para voar. Ensinar o vôo, isto não podem fazer, porque o vôo já nasce dentro dos pássaros. O vôo não pode ser ensinado. Só pode ser encorajado." (Rubem Alves)

desenvolver momentos de brincadeiras mesmo antes do aparecimento da 1ª brinquedoteca. As brincadeiras sempre presente na historicidade humana, por vezes foram rejeitadas, talvez por representarem momentos muito singulares. Quem sabe o lúdico por nos colocar diante do risco, das fraquezas, do riso e do prazer nos traga a sensação do medo? Talvez porque no brincar outras relações possam vir à tona: o poder e suas relações com o saber, o medo, a vida, sucessos e fracassos, a dúvida.

Foucault nos permite iniciar uma reflexão sobre alguns desses conceitos, quando nos coloca diante de suas afirmações sobre o poder e suas relações... "o exercício de poder é um conjunto de ações sobre ações possíveis; opera sobre o campo da possibilidade..."⁵ Mas por vezes perguntamos: Qual é esse poder? Onde ele está? Quem o controla? E na escola como ele se representa? Através de gestos, olhares, posturas, ameaças, punições? E o profissional da Educação Infantil, diante desse poder, qual a sua relação de poder com as crianças? É uma brinquedoteca? Seria mais um espaço de disciplina ou controle? Acredito que as brinquedotecas apresentem-se com uma das alternativas para pensar sobre o lúdico nas escolas, não apenas com uma sala de jogos, com brinquedos variados, coloridos, novos, usados, industrializados ou não. Mas brinquedos que remetem às fantasias ou que possibilitem o brincar livremente. Brinquedos como descobertas, criações e sonhos, um mundo de fantasias, histórias, músicas, desenhos, teatro...

E os atores desse espetáculo não seriam apenas alunos e professores numa

5 "o exercício de poder é um conjunto de ações sobre ações possíveis; opera sobre o campo da possibilidade..."⁵ ou se inscreve no comportamento dos sujeitos atuantes: incita, induz, seduz, facilita ou dificulta; amplia ou limita, torna mais ou menos provável; de maneira extrema, constringe ou proíbe de modo absoluto; contudo, sempre é uma maneira de atuar sobre um sujeito atuante ou sobre sujeitos atuantes, conquanto que atuem ou seja suscetíveis de atuar. Um conjunto de ações sobre outras ações". (Foucault 1979)

lembrar uma escola? Podemos observar que inúmeras vezes a escola mostrou-se disposta a alterar sua relação com o brincar-educação, mas ainda timidamente, associando-o a momentos específicos de aprendizagem: o jogo dirigido, a brincadeira como um suporte para a aprendizagem, algo determinado pelo currículo, procurando substituir o quadro-de-giz, o livro didático ou a atividade escrita. E a infância? Estaria sendo esquecida ou quem sabe acelerada? Seria essa a relação que a escola poderia estabelecer com o lúdico? Transformá-lo apenas em instrumento de aprendizagem? Como introduzir jogos e brincadeiras dentro das propostas pedagógicas? Ou quem sabe pensar, no que diria alguns (um absurdo!) como transformar propostas pedagógicas em jogos e brincadeiras? Como preservar o direito que as crianças têm ao brincar garantido em leis e documentos? Acredito que poderíamos seguir os conselhos de Rubem Alves, deixar nossas trilhas desconhecidas, aventurar-se em conhecer o resto da floresta e quem sabe até conhecer a onça.

BRINQUEDOTECAS...

uma outra forma de pensar o lúdico

O termo brinquedoteca começou a surgir no ano de 1934, conceituando espaços destinados ao empréstimo de brinquedos. A partir década de 60 a idéia passou a ser mundialmente divulgada pela UNESCO, sendo que na América Latina o termo passou a ser utilizado a partir de 70. No Brasil um dos primeiros protótipos de brinquedoteca surgiu no Nordeste, na década de 20. Entretanto observa-se que, historicamente, vários espaços foram utilizados para

não pensar no jogo, na brincadeira, no lúdico?

O LÚDICO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

A visão de Rubens Alves...(" Acho que a educação frequentemente cria antas...⁴) nos leva a pensar nessa imagem de " antas"(especialistas) que remete ao contexto escolar, quando se trata do lúdico. Vivemos em nossas trilhas aprendidas. Talvez se aproveitássemos a curiosidade natural das crianças pudéssemos conhecer o resto da floresta, sair das trilhas para novas descobertas, ouvir, sentir, falar, perceber além daquilo que os olhos estão nos mostrando. Talvez a imagem e realidade vivenciada em nossas escolas pudessem ser outra, do que a que estamos acostumados:

Toca o sinal...Todos em sala: aula, aula, aula.

Toca o sinal...Hora do recreio: brincadeiras, gritarias, conversas, sorrisos, alegrias.

Toca o sinal...Novamente em sala: aula, aula, aula.

Toca o sinal...Hora de ir embora.

Alívio...para TODOS.

Por que quando falamos com uma criança em brincadeiras, jogos, alegria, instintivamente ela pensa em um parque de diversão, um clube, uma festa, um circo? Porque raramente prazer, alegria, espontaneidade quase nunca nos faz

⁴ "Acho que a educação frequentemente cria antas: pessoas que não se atrevem a sair das trilhas aprendidas, por medo da onça. De suas trilhas sabem tudo, os mínimos detalhes, especialistas. Mas o resto da floresta permanece desconhecido." Rubem Alves.

estabelecer ligação entre as necessidades infantis de desenvolvimento e exigências sociais próprias da comunidade democrática.

Entre os estudos da Psicologia, o lúdico esteve associado às etapas do desenvolvimento infantil, passando desde a motricidade, como também situações de linguagem (o ritmo, a rima, o som da voz). A ludicidade perpassando por espaços "brincáveis" permitindo brincadeiras de andar, correr, de pular, pintar, ouvir histórias, aproximando o brincar da arte.

O jogo visto como uma forma de romper a rigidez dos padrões de comportamentos sociais das espécies.

Ainda sob uma ótica psicológica, a Psicanálise procura enfatizar o uso da atividade lúdica como sendo uma das formas de revelar conflitos interiores das crianças. A abordagem lacaniana apresenta concepções ao pensamento psicanalítico, introduzindo um novo conceito: o gozo. O gozo para Lacan, estaria associado àquilo que estaria além do prazer. Ao repetir uma situação vivenciada, a criança não estaria buscando sentidos e significados, mas buscando outras formas de gozar.

Tradicionalmente, pensar em lúdico, aprendizagem e desenvolvimento remete-nos a Piaget, sendo sua teoria uma das mais divulgadas entre os educadores, este buscou investigar como o jogo influenciou a formação do pensamento verbal e intuitivo, e suas implicações no processo de formação da inteligência operatória e abstrata.

Diante de tantas informações sobre o lúdico e tantas outras que não foram possíveis fazer constar nesse momento, resta-nos pensar: Qual seria o ponto de partida? O lúdico poderia ser uma alternativa para a Educação Infantil? E a escola poderia criar espaços lúdicos ou quem sabe tornar-se um espaço lúdico, principalmente para as crianças menores? Como pensar em Educação Infantil e

O LÚDICO E SUAS REPRESENTAÇÕES

O lúdico tem despertado cada vez mais o interesse de pesquisadores ligados à educação, o que pode ser demonstrado através da intensificação de estudos nos campos sócio-culturais, filosófico e psicológico a cerca do tema. Muitas têm sido as obras que procuram refletir e justificar a necessidade do brincar dentro e fora da escola.

Sob o ponto de vista sócio-cultural, Kishimoto afirma que ...tudo gira em torno de uma cultura lúdica...²

Durante muito tempo o jogo sempre foi visto como recreação, no entanto na Idade Média passa a adquirir uma conotação de algo " não sério", na ocasião associado ao jogo de azar bastante praticado na época. A partir do Renascimento a brincadeira é vista como uma prática livre, que proporciona o desenvolvimento da inteligência facilitando a aprendizagem. Dessa forma passa a ser considerado uma técnica didática incorporada ao currículo escolar. Propõe-se que o pedagogo dê uma forma lúdica aos conteúdos, opondo-se aos processos verbalistas de ensino."As obras de Froebel despertam, o interesse pela auto atividade das crianças..."³

Dentro ainda do campo filosófico, destaca-se o jogo infantil como instrumento educativo e expressão de atividade espontânea da criança, capaz de

²podemos dizer que o brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de significação social que, como outras necessita de aprendizagem. Tudo gira em torno de uma cultura lúdica que antes de tudo é um conjunto de procedimentos que permite tornar o jogo possível, aponderando-se de elementos da cultura do meio ambiente da criança para aclimatizá-la para o jogo." (Kishimoto, 1988).

³"As obras de Froebel despertam, o interesse pela auto atividade das crianças, liberdade para brincar e expressar suas tendências internas pelo jogo como fator de desenvolvimento integral da criança" (Kishimoto, 1998).

Ou talvez estivéssemos diante de uma estratégia de educação riquíssima de oportunidades em criar na escola uma nova concepção sobre o lúdico? Como fazer com que o lúdico escolar torne-se uma oportunidade de criação e aprendizagem?¹

1 Deleuze nos auxilia em nossa reflexão ao dizer "... ler um livro como se ouve um disco, como se assiste um filme, nada a compreender ou interpretar, mas experimentar. A única pergunta é se o que se lê nos convém, nos afeta, aumenta nossa potência (de agir, de viver, de resistir, de criar) (Deleuze,1988).

Introdução

Esta monografia propõe uma reflexão sobre o lúdico no contexto educacional, mas especificamente sobre a relação estabelecida entre o brincar e suas diferentes concepções. A historicidade do ser humano é relatada através de uma visão sócio-cultural, filosófica e psicológica, enfocando momentos diferenciados do lúdico ao longo da História.

Buscando autores como Foucault, proponho pensarmos qual seria a verdadeira função do lúdico dentro das escolas, pois este método poderia transformar-se em aliado ou opositor ao brincar, dependendo da forma com que é utilizado. Qual seria o verdadeiro papel do espaço lúdico nas escolas? Seriam espaços criativos, estimuladores, prazerosos? Ou seriam apenas mais um dos espaços limitadores da criatividade e espontaneidade infantil?

Através da linguagem poética de Rubem Alves, o brincar seria um convite rumo à floresta, por entre trilhas desconhecidas, com nossos medos e incertezas, entretanto a busca e a descoberta seriam os guias. Aos educadores de Educação Infantil caberia a tarefa de procurar esses novos caminhos, juntamente com os alunos e todos envolvidos.

Os espaços lúdicos, estimuladores, criativos, que objetivam proporcionar momentos de prazer, descontração e aprendizagem, seriam também uma forma de disciplina ou controle? Uma espécie de molde? Seria mais uma máscara adotada pela educação?

Aprende que nossas dúvidas são traidoras e que nos fazem perder o bem que poderíamos conquistar, se não fosse o medo de tentar.

William Shakespeare

"Froebel é o reformador pedagógico que fez mais que todos os restantes juntos, por dar valor à educação, ao que os alemães chamam "método de desenvolvimento pela atividade espontânea", que permite plena expressão, porque os atos da criança que joga são o resultado de suas próprias decisões e motivações e não obediência ao mando ou sinal do mestre.

Descobre que se leva muito tempo para se tornar a pessoa que quer ser, e que o tempo é curto.

Aprende que não importa onde já chegou mas onde está indo. Mas se você não sabe para onde está indo, qualquer lugar serve. Aprende que, ou você controla seus atos ou eles o controlarão, e que ser flexível não significa ser fraco ou não ter personalidade, pois não importa quão delicada e frágil seja uma situação, sempre existem dois lados. Aprende que heróis são pessoas que fizeram o que era necessário fazer, enfrentando as conseqüências.

Aprende que paciência requer muita prática.

Descobre que algumas vezes a pessoa que você espera que o chute quando você cai é uma das poucas que lhe ajuda a levantar. Aprende que maturidade tem mais a ver com tipos de experiências que se teve e o que você aprendeu com elas do que quantos aniversários você celebrou. Aprende que nunca se deve dizer a uma criança que sonhos são bobagens, poucas coisas são tão humilhantes e seria uma tragédia se ela acreditasse, e que quando está com raiva tem o direito de estar com raiva, mas não se dá o direito de ser cruel.

Descobre que só porque alguém não o ama do jeito que você quer que ame, não significa que esse alguém não o ame com tudo que pode, pois existem pessoas que nos amam, mas simplesmente não sabem como demonstrar ou viver isto.

Aprende que nem sempre é suficiente ser perdoado por alguém, algumas vezes tem que se aprender a perdoar-se a si mesmo. Aprende que não importa em quantos pedaços seu coração foi partido, o mundo não pára para que você o conserte.

Aprende que com a mesma severidade com que julga, você será em algum momento condenado.

Aprende que o tempo não é algo. Portanto, plante seu jardim e decore sua alma, ao invés de esperar que alguém lhe traga flores. E você aprende que realmente pode suportar... Que realmente é forte, e que pode ir muito mais longe depois de pensar que não se pode mais. E que a vida tem valor, e que você tem valor diante da vida!

MENSAGEM

UM DIA VOCÊ APRENDE QUE...

Depois de algum tempo você aprende a diferença, a sutil diferença entre dar a mão e acorrentar a alma. E você aprende que amar não significa segurança. E como aprende que beijos não são contratos e que presentes não são promessas. E começa aceitar suas derrotas de cabeça erguida e olhos adiante, com a graça de um adulto e não com a tristeza de uma criança. E aprende a construir todas as suas estradas do hoje, porque o terreno do amanhã é incerto demais para os planos e o futuro tem o costume de cair em meio ao vão.

Depois de um tempo você aprende que o sol queima se ficar exposto por muito tempo. E aprende que não importa o quanto você se importe, algumas pessoas simplesmente não se importam... E aceita que não importa quão boa seja uma pessoa, ela vai ferí-lo de vez em quando e você precisa perdoá-la por isso.

Aprende que falar pode aliviar dores emocionais. Descobre que se levam anos para construir confiança e apenas segundos para destruí-la, e que você pode fazer coisas em um instante, das quais se arrependerá para o resto da vida.

Aprende que verdadeiras amizades continuam mesmo a longas distâncias. E o que importa não é o que você tem na vida, mas quem você tem na vida. E que bons amigos são a família que nos permitiram escolher.

Aprende que não temos que mudar de amigos se compreendermos que os amigos mudam. Aprende que seu melhor amigo e você podem fazer qualquer coisa, ou nada, e terem bons momentos juntos.

Descobre que as pessoas com quem você mais se importa na vida são tomadas de você muito depressa, por isso sempre devemos deixar as pessoas que amamos com palavras amorosas; pode ser a última vez que as vejamos. Aprende que as circunstâncias têm influência sobre nós, mas nós somos responsáveis por nós mesmos.

Começa a aprender que não se deve comparar com os outros, mas com o melhor que pode ser.

DEDICATÓRIA

Ao meu amado Pai Celestial que me amou de tal maneira, que deu o Seu Único Filho, para morrer em meu lugar.

Ao meu Senhor e Salvador Jesus Cristo, o Filho do Deus Vivo, que primeiro me amou e se entregou por mim.

Ao meu querido Amigo e Consolador Espírito Santo de Deus; obrigado por Sua Doce Presença e por Sua Unção.

A meus pais , Orlando José de Paula e Darci Maria de Paula, que a despeito de tudo, jamais abriram mão da minha vida; pelo contrário entregaram suas vidas em função da minha; não há palavras que cheguem para expressar o quanto eu os amo, e o quanto lhes sou agradecida.

Aos meus queridos irmãos Alessandro e Ruht, que apesar da distancia eu ainda os amo muito. Obrigada pela paciência e pelo amor ainda que muito pouco.

Ao meus avós, cujas lágrimas foram revertidas em alegria e gozo pela minha vida. Ao meus tios, primos, enfim a toda a minha família.

Ao meu amigo Wender, pelo apoio não só no profissional como no pessoal, obrigada por ter me escutado quando precisei falar e falado quando eu precisava ouvir. Amigo sou e serei eternamente grata.

A meu filho Gabriel Victor...

Amor de toda minha vida eu o amarei por toda a eternidade, como já o amava muito antes de sequer o ter conhecido. Nada pode nos afastar; nem eu nem você podemos mudar isso. Quero que se lembre para o resto dos seus dias que é a pessoa mais importante do meu mundo. Com você descobri a mim mesma , por esse motivo agradeço aos céus por estarmos juntos e a você pelo infinito amor .

SUMÁRIO

DEDICATÓRIA	05
MENSAGEM	06
INTRODUÇÃO	09
O LÚDICO E SUAS REPRESENTAÇÕES	11
O LÚDICO NO CONTEXTO EDUCACIONAL	13
BRIQUEDOTECAS...	
UMA OUTRA FORMA DE PENSAR O LÚDICO	14
PRÁTICA PEDAGÓGICA DAS SÉRIES INICIAIS :	
DO FASCÍNIO DO JOGO À ALEGRIA DO APRENDER	16
O LÚDICO E SUAS REPRESENTAÇÕES	
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	
Método lúdico	18
Atividades realizadas durante o projeto	19
Jogos e brincadeiras utilizados com sucesso	20
Futebol.....	20
Jogo da memória	21
Bingo	22
Quebra cabeça	23
Dominó	23
Compra e venda	24
COMENTÁRIOS GERAIS SOBRE OS ALUNOS	26
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	27

ALINE MARIA DE PAULA

Faculdade de Ciências e Educação de Rubiataba- CESUR

*Monografia apresentada no dia 08 de dezembro de 2003, como parte
das exigências do Curso de Filosofia*

Aprovada em: ____ / ____ / ____

Prof. Paulo Henrique Castanhera Vasconcelos
(orientador)

Prof. Helena de Fátima Araújo
(professora)



AQUISIÇÃO COGNITIVA ATRAVÉZ DOS PROCESSOS LÚDICOS

PESQUISA APRESENTADA
AO CURSO DE FILOSOFIA DA
FACULDADE DE CIÊNCIAS E
EDUCAÇÃO DE RUBIATABA, COMO
REQUISITO FINAL DE AVALIAÇÃO.
PROFESSOR ORIENTADOR PAULO
HENRIQUE CASTANHERA
VASCONCELOS.

S. 30716

Tombo nº	8471
Classif.:	
Ex.:	1
Origem:	d
Data:	20-03-04

RUBIATABA, DEZEMBRO DE 2003.

**AQUISIÇÃO COGNITIVA ATRAVÉS
DOS PROCESSOS LÚDICOS**