



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
FACULDADE DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO

Nathalia Mathias Vaz

A vivência do lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental

São Gonçalo

2013

Nathalia Mathias Vaz

**A vivência do lúdico nas séries
Iniciais do ensino fundamental**

São Gonçalo

2013

V393 Vaz, Nathalia Mathias
A vivência do lúdico nas séries iniciais do ensino
fundamental / Nathalia Mathias Vaz, 2013.
44 f.

Monografia de conclusão de curso apresentada
como requisito parcial para obtenção do título de
Pedagoga, a Faculdade de Formação de Professores
da Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

Orientadora: Professora Tânia Marta Costa Nhary

1. Educação de crianças. 2. Brinquedos educativos.
3. Livros e leitura para crianças.

37-053.2

Nathalia Mathias Vaz

**A vivência do lúdico nas séries
Iniciais do ensino fundamental**

Monografia apresentada ao curso de
Pedagogia da Universidade do Estado do Rio
de Janeiro, como registro para obtenção do
Grau de Pedagoga.

Orientadora: Prof. Dr. Tânia Nhary.

São Gonçalo

2013

Nathalia Mathias Vaz

**A vivência do lúdico nas séries
iniciais do ensino fundamental**

PROF. DR TÂNIA NHARY (Orientadora)

Faculdade de Formação de Professores da UERJ

PROF. DR GLÁUCIA CAMPOS GUIMARÃES (Parecerista)

Faculdade de Formação de Professores da UERJ

São Gonçalo

2013

À todas as crianças, que com seu ingênuo sorriso ou um sincero olhar, nos fazem acreditar que podemos sim, lutar por uma educação igualitária e de qualidade.

AGRADECIMENTOS

A Deus, que me proporcionou essa caminhada, guiando meus passos e nunca me deixando sozinha;

Aos meus pais Jane Mathias e Robson Vaz, meus exemplos, sempre estiveram presente nessa caminhada, conduzindo minhas escolhas, torcendo pela minha vitória a cada segundo, não deixando com que eu desanimasse.

Meu irmão, Robson Filho, minha inspiração por acreditar em uma educação melhor;

Ao meu noivo, Danilo Borges que não me deixou desanimar, mesmo com as dificuldades do dia a dia, que sempre me incentivou e ajudou sempre que foi preciso. Muito obrigada por existir na minha vida.

Minhas amigas da TURMA 2008/2 que fizeram as minhas manhãs, tardes e noites serem ainda mais animadas e divertidas, caminharam ao meu lado nessa jornada entre greves e não greves, vivenciando momentos de felicidades e angustias.

Minha Orientadora Tânia Nhary, por ter sido paciente, ter compreendido minhas limitações e por ter incentivado para que eu pudesse fazer sempre o melhor.

A minha amiga e companheira de trabalho, Cinthia Amancio, que muito me ensinou nesse lindo e desafiador processo que é o de alfabetizar.

A todos que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste trabalho. Obrigada por tudo!

VAZ, Nathalia Mathias. **A Vivência do Lúdico nas Series iniciais do Ensino Fundamental.** Monografia (graduação em Pedagogia) – Faculdade de Formação de Professores – Universidade do Estado do Rio de Janeiro, São Gonçalo, 2013.

RESUMO

A proposta deste trabalho aplica-se em um estudo feito a partir de uma vivência do Lúdico em uma sala de primeiro ano do Ensino Fundamental. A ludicidade aqui pesquisada envolve brinquedos cantados, brincadeiras de roda e jogos, fazendo com que os alunos se envolvam cada vez mais com os temas propostos. A brincadeira é uma ação inerente a vida infantil, por isso pode ser um instrumento hábil para ser utilizado no processo educacional de criança. E porque não utilizá-la para o processo de formação na alfabetização? Através de uma pesquisa alicerçada nos fundamentos de autores como Piaget, Vygotsky e Kishimoto, e acompanhando a realidade escolar estudada, buscou-se identificar se a utilização do lúdico incorporado à atividades pedagógicas pode transformar o aprender numa ação prazerosa que produz implicações positivas, principalmente no processo de aquisição da leitura e da escrita.

Palavras chave: Educação, Lúdico, Leitura e Escrita.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Desenho de aluno	25
Figura 2 : Desenho de aluno.....	26
Figura 3: Desenho dos alunos.....	26
Figura 4: Registro de aluno.....	26
Figura 5: Registro de aluno.....	27
Figura 6: Cartaz- A lata do lixo.....	28
Figura 7: Mural- Fui no Itororó	30
Figura 8:Cartaz coletivo - coelhinho da páscoa	32
Figura 9: Mural dos numerais.....	32
Figura10: Cartaz da ciranda.....	34
Figura 11: Cartaz da peteca.....	36
Figura 12: Mural da linda rosa Juvenil.....	38
Figura 13: Mural da Linda rosa Juvenil.....	38
Figura 14: Mural da ciranda	39

SUMÁRIO

Introdução	11
1- Capítulo 1 - o lúdico no transcorrer da história.....	15
2- Capítulo 2 – a infância e o brincar.....	21
3- Capítulo 3 – a inserção do lúdico nas series iniciais.....	24
3.1- A Escola “X”	24
3.2- O projeto – brincando também se aprende.....	24
3.3 – As brincadeiras.....	25
3.4 – Lata do lixo	25
3.5- Fui no Itororó.....	30
3.6- O jipe do padre.....	31
3.7- Coelhoinho da Páscoa.....	32
3.8 - Ciranda cirandinha.....	34
3.9 – Escravos de Jó.....	35
3.10- A cobra	36
3.11 – Um, dois, três indiozinhos	36
3.12 – A linda Rosa Juvenil.....	38
Considerações Finais.....	41
Referência Bibliográfica.....	43

INTRODUÇÃO

Ao começar a produzir este trabalho monográfico minha memória sobre a trajetória de formação e inserção profissional vem à tona Fiz o curso Normal, e ao terminá-lo comecei a trabalhar em uma escola pequena no bairro onde moro. Recém formada, carregava um repertório de inúmeras idéias de como fazer com que minha turma de 2º período pudesse construir seu próprio saber através de brincadeiras, jogos, atividades fora da rotina, fora do que chamamos de tradicional. Porém como nada na vida é fácil e nem sempre o que pensamos agrada aos outros, tive uma tremenda decepção. A direção da escola não acreditava nesses métodos, eu precisava utilizar os livros, fazer as folhas, como eles diziam, eu não podia perder tempo brincando, pois os pais iam acabar reclamando. Foi um corte (ainda que momentâneo) em de toda a minha inspiração em fazer diferente, levei aquele ano por amor às crianças, mas com o coração indignado.

Ao final deste ano de trabalho, fui aprovada na UERJ / FFP; saí dessa escola e resolvi me dedicar apenas aos estudos. Logo nos primeiros períodos tive aulas encantadoras, como Educação Infantil, Artes e Ludicidade, mas quando comecei a assistir as aulas de Psicomotricidade eu simplesmente me apaixonei; era tudo que eu havia estudado há um tempo atrás no curso normal, mas que nunca tive a oportunidade de colocar em prática.

Sem dúvidas, essa foi minha maior inspiração para escrever sobre esse tema, pois sempre pensei que se hoje utilizam tanto o Ludico na Educação Infantil, por que não no 1º Ano do Ensino Fundamental? Ou se usam, como será essa transição?

O lúdico na infância pode ser entendido como uma atividade que envolve brincadeiras e jogos que buscam despertar no aluno o interesse em aprender. Através dessas atividades o educador procura trabalhar o conteúdo necessário e o educando constrói seus conhecimentos brincando. O lúdico é importante, porque está inserido no mundo da criança, de fato, ele está inserido em toda e qualquer cultura e Johan Huizinga chega a afirmar que o *homo ludens* é o homem que se diverte, Para entender melhor esse conceito, recorreremos à Nhary(2011) que afirma que

ludicidade se refere a todo e qualquer movimento que tem como objetivo produzir prazer quando de sua execução, ou seja, é um divertimento para quem o pratica, e que muitas vezes é considerada atividade gratuita, desinteressada. E, de fato, é gratuita. É esse seu sentido primordial. Não uma mera gratuidade ou descompromisso, como o pensamento moderno impôs, mas uma entrega, uma espécie de libertação dos afazeres do mundo real. Uma tarefa atemporal e que só atende ao impulso do sujeito envolvido, que o faz com empenho e diversão. Atividade gratuita na entrega, mas com grande investimento para a sua realização. (NHARY, 2011, p.153)

O educador tem que ser um artista, surpreendendo e motivando seus alunos, despertando neles o sentido de aprender, levando-os a compreender que tudo é importante na vida e tudo tem o momento certo para ‘curtir’ e para aprender. E, sendo a ludicidade parte integrante da cultura infantil, não há como desconsiderá-la como parte do próprio processo de aprendizagem. Aprender com prazer.....

Para que o educador tenha sucesso em trabalhar com o lúdico faz-se necessário aperfeiçoar sua prática, envolver nela atividades criativas e animadas que leve a criança a sentir-se inserida facilitando a construção do seu aprendizado. Trabalhar com o lúdico exige do educador mais dedicação, organização e comprometimento em provocar no aluno o desejo de conhecer. O educador deve compreender que viver a ludicidade em sala de aula, é conviver com o incerto, com o improvável, é o encontro consigo mesmo, trabalhar a espontaneidade, a criatividade, a imaginação e a emoção às vezes, gera insegurança, mas nem por isso deve ser desprezado. A este respeito entendemos que, A diversão e a alegria promovidas pelas atividades lúdicas na escola não se limitam a um tempo da vida produtiva que normalmente norteia a cadência das atividades escolares. O tempo-espço do sonho, do escape do real, torna-se momento de formação e desenvolvimento humano, em que o jogo aparece como promotor desse lugar outro, lugar sagrado de vivências ricas.(NHARY, 2006, p.216)

Especificamente, as crianças de 1ª ano do Ensino Fundamental quase sempre passam por um período conturbado, já que é uma fase de transição da pré-escola para o ensino fundamental aonde estes terão novos aprendizados e objetivos diferentes. Essa etapa chamada de educação básica deve desenvolver a capacidade do aluno a aprender a ler, escrever e fazer cálculos, por isto é obrigatória no Brasil, pois é onde se inicia a

alfabetização¹ da criança. Em meio a tantos assuntos novos, a tantas informações, onde fica o espaço para o lúdico nesse momento? A construção de saberes? As trocas e vivências?

Acredito que esse processo de relação professor-aluno deve ser trabalhado em conjunto, já que se nessa fase de transição da criança de um espaço educativo a outro (ensino infantil ao ensino fundamental) não for tratada de forma correta pode até provocar perturbações emocionais e dificuldades cognitivas e de relacionamento com os sujeitos ao seu redor.

O intuito dessa pesquisa é de buscar entender, analisar e apontar vivências nessa transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, através de um projeto envolvendo brincadeiras cantadas, jogos e cantigas de roda, não deixando de lado a questão do lúdico, não perdendo essa ligação da criança com um mundo, com a cultura lúdica, não a excluindo, mas sobretudo apontando a importância de não romper esse elo que ela vem construindo desde os 3 anos de idade. Para tal, adotou-se como perspectiva metodológica a pesquisa qualitativa, tendo o estudo de caso como forma e método de apreensão e análise de dados do campo investigado. O estudo de caso, segundo YIN (1989) “é uma inquirição empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas”. (p. 23). O estudo de caso não deve ser confundido com um processo solitário de auto avaliação, mas, sim, como uma prática reflexiva de ênfase social que se investiga e do processo de se investigar sobre ela. Ao retratar situações reais em sua dinamicidade, essa metodologia investigativa se torna vantajosa, pois segundo André (2005), pode levar a descobrir novos sentidos, expandir suas experiências ou confirmar o que já se sabia.

Assim, foi possível, por meio das atividades lúdicas desenvolvidas com as crianças do primeiro ano do ensino fundamental, apreender o quanto o prazer em aprender e ensinar é um elemento importante no processo educativo. Esse material, depois de analisado e imbricado às teorias estudadas, permitiu concluir o quanto a aprendizagem por meio da ludicidade é importante na formação das crianças, sobretudo para aquelas que vivem a

¹ Não é intenção deste trabalho discutir o conceito de alfabetização, mas apontar que a ludicidade pode fazer parte desse processo.

transição da educação infantil, onde (quase) tudo é brincadeira, para o ensinofundamental, onde os corpos passam a ser docilizados (NHARY, 2011).

Capítulo 1: O Lúdico no transcorrer da História

A etimologia da palavra lúdico origina-se de “ludus” que tem como significado jogo. Desta forma se torna possível crer que existe uma referência apenas ao ato jogar, ao divertimento com o caráter “não sério”, entretanto mediante estudos, o lúdico deixou de possuir apenas essa conotação de algo não construtivo e passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano que traz juntamente com o seu universo, além do divertimento, a possibilidade de aprendizagem em diversas áreas. À propósito, Johan Huizinga (2004) também se refere à jogo como divertimento, *homo ludens* - aquele que se diverte, e, com um tom filosófico, afirma que o jogo é um elemento cultural. Aliás, “é no jogo, e pelo jogo, que a civilização surge e se desenvolve. Sendo assim, o que aparentemente toma o sentido de atividade gratuita é, de fato, algo essencial ao equilíbrio psíquico do homem, principalmente na infância”.(NHARY, 2011, p.153).

Diversas linhas de estudo, em psicologia com Piaget e Vygotsky, em filosofia com Froebel e Dewey, trouxeram essa vertente do brincar como algo essencial à natureza humana que também colabora para o aprendizado, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. Para os autores aqui citados, a brincadeira e seus resultados ultrapassam o universo do brincar espontâneo, possuindo também interferências nos âmbitos pedagógico e social, além da brincadeira como um ato de simples prazer.

O lúdico esteve presente em diversos períodos históricos, desde a Grécia clássica, Roma antiga, passando pela Idade Média e pelo Renascimento, possuindo em cada período características e interpretações distintas sobre sua função. É importante citar a presença do lúdico nesses períodos, entretanto a pesquisa referida terá início a partir de um recorte histórico em que o lúdico se apresenta num ponto de vista educacional.

No início do séc. XIX com o fim da revolução francesa e o surgimento de novos olhares pedagógicos, as escolas começam a trabalhar em seu dia a dia alguns princípios práticos inspirados em Froebel e Pestalozzi. Entretanto, é Froebel quem inicia os estudos sobre a evolução da criança através do lúdico. É com ele que o jogo – compreendido como a ação de brincar – passa a fazer parte da educação infantil, partindo do desígnio de que a criança ao manipular materiais como bolas, brincando de montar e desmontar diferentes

materiais aprenderia as noções matemáticas como forma, tamanho e encaixe. Sua proposta curricular para a educação apresentava grande relevância para o brincar e para o ato de brincar.

Froebel contribuiu para a importância das brincadeiras livres e trouxe o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico. Segundo Kishimoto (2001) Froebel concebeu o brincar como atividade livre e espontânea da criança, e ao mesmo tempo referendou a necessidade de supervisão do professor para os jogos dirigidos apontando questões sempre no contexto atual” (p.14).

A aprendizagem presente no jogo relacionada a questões sociais e da vida, também estão presentes nesses estudos em que ele compreende o jogo e a brincadeira como ações que estão intensamente ligadas à aprendizagem, não fazendo referência apenas à educação dita formal, que trata de conteúdos, mas também à social, já que nela a criança acaba por reproduzir situações já vivenciadas e observadas em situações anteriores. Assim, em seus estudos sobre Froebel, Kishimoto (2001) afirma que “Froebel entende que, nas brincadeiras, a criança tenta compreender o seu mundo e reproduzir situações da vida.” (p.74)

Representando ainda o campo filosófico, Dewey também traz suas considerações sobre o lúdico, e apresenta o jogo como forma de expressar a atividade espontânea da criança, além de ter a capacidade de unir as necessidades lúdicas da infância com àquelas que servirão para a vida em sociedade - no seu caso, a sociedade democrática. Dewey acredita que a vida social constitui a base do desenvolvimento infantil, e que cabe a escola proporcionar a criança esta aprendizagem da vida em sociedade. Para ele a educação deve se empenhar para estabelecer a comunicação entre a criança e o seu meio. Segundo o mencionado autor, o processo de comunicação entre a criança e seu meio se dá de forma satisfatória através do jogo, quando a criança começa e se habitua às regras existentes no mesmo e, conseqüentemente, com as que irá encontrar no decorrer da sua vida na sociedade.

Dewey vê a criança como ser social e a aprendizagem acontecerá espontaneamente com a atuação da mesma no jogo sem que seja necessário induz-las para tal. Ele vê o jogo como forma de apreensão das vivências do cotidiano. Dessa forma, em seus estudos referentes a Dewey, Amaral afirma:

Aprender é uma necessidade orgânica, é social para a criança, por que tanto seus poderes devem ser traduzidos em seus equivalentes sociais,

como o objetivo deve permitir através de sua conotação fortemente socializadora, a manifestação orgânica potencial da criança (AMARAL, 2008 (p.103)

Para Dewey o valor das brincadeiras se torna notório a partir do momento em que ensinam a criança a respeitar o mundo em que vivem e as suas regras.

No séc. XX abre-se espaço para o crescimento da psicologia infantil, com a produção de pesquisas que estudam e discutem o ato de brincar e sua importância para a construção de representações na vida da criança. Pesquisas essas realizadas principalmente por Piaget e Vygotsky trouxeram novos pressupostos para as representações sobre o lúdico e aprendizagem infantil

Para Piaget a criança participa ativamente do seu desenvolvimento. É depois do desenvolvimento que surge a aprendizagem. Inicialmente, se faz necessário que a criança amadureça para que, posteriormente, a aprendizagem venha acontecer. A maturação surge no indivíduo para que posteriormente ele possa aprender através do contato com o meio social. Como toda aprendizagem inicia-se a partir do desenvolvimento mental, Piaget criou uma classificação de acordo com a evolução das estruturas mentais humanas e de como o lúdico se manifesta em cada estágio do desenvolvimento. A seguir as apresentarei com brevidade.

Os primeiros símbolos lúdicos surgem a partir do período sensório-motor (de 0 a 1 / 2 anos) e constituem jogos simples. A partir do desenvolvimento dos níveis do pensamento verbal e intuitivo (dos 2 aos 6 / 7 anos), os jogos também vão adquirindo características mais complexas. De acordo com a evolução dos estágios do desenvolvimento, o autor apresenta as características das estruturas dos jogos infantis classificando-os em jogos de exercício, simbólico e de regra.

No período em que a criança apresenta a idade entre 0 e 2 anos (período sensório-motor) faz parte de seu contexto lúdico os jogos de exercício, que são característicos da fase pré-verbal. Tais jogos têm como objetivo o divertimento, caracteriza-se pela reprodução de movimentos realizados com o próprio corpo, baseado na formação de ações espontâneas. Segundo Piaget, este tipo de jogo não possui relevância para a aprendizagem, pois a criança ainda encontra numa fase de preparação para a eclosão cognitiva.

Após o aparecimento da linguagem a criança inicia os jogos simbólicos entre os 2 aos 6/7 anos (pré-operatório). Nesse período a criança pode atuar com jogos de imitação ou

até mesmo de ficção. A partir dessa brincadeira a criança se aproxima da sua realidade e acaba por assimilar situações nela presentes, como afirma Friedman (1996): “(...) No jogo simbólico a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve somente para evocá-las.” (p.29). O jogo simbólico é a transformação de objetos em símbolos a partir da vontade da criança.

Dentre as suas funções, as que se destacam são: a realização de desejos, liquidação de conflitos e a compensação. Este tipo de jogo é a principal característica do período pré-operatório. Nesse estágio a criança utiliza a representação de um objeto através de outro. Os conteúdos deste jogo são os objetos e as situações da vida da criança e são possíveis de serem pensados graças ao símbolo. De acordo com Friedman (1996), o símbolo pode ser considerado como a representação de um objeto ausente – uma comparação entre o objeto dado e um imaginado – é uma representação do imaginário que possui uma representação real.

Ainda no período de 6 / 7 anos inicia-se a fase do jogo de regras, onde se desenvolve plenamente até os 10/ 12 anos, período que vai do estágio pré-operatório até o operatório formal. Nesse tipo de jogo podem estar presentes os jogos citados anteriormente, como os jogos simbólicos ou até mesmo os jogos de exercício, mas neste momento, o jogo acontecerá de maneira coletiva e a regra será o elemento que proporcionará a organização e o andamento da brincadeira coletiva. O jogo de regras acaba por causar uma aprendizagem de socialização, no respeito às regras e a adaptação a elas, fatos que vão ser importantes no decorrer da vida da criança e do adulto que estará por vir.

Segundo Miranda (2001.p.34) “Piaget foi um dos pesquisadores que mais destacou o jogo como elemento coadjuvante no processo evolutivo da criança e a capacidade socializadora que este possui.”

Para Piaget, ao brincar a criança externa traços de sua aprendizagem através da interação com a atividade que está sendo desenvolvida. Diante destes estudos feitos por Piaget, percebe-se que o jogo é intrínseco à natureza infantil e que o desenvolvimento e a complexidade do jogo em que a criança participa tem ligação direta com o seu desenvolvimento psíquico e motor, assim apresentando novas vivências à medida que avança nos seus estágios do desenvolvimento. A criança tem o jogo como uma atividade fundamental para o aprendizado não só escolar, mas também para o conhecimento do mundo.

Vygotsky também desenvolveu estudos relacionados ao lúdico e sua relação com a aprendizagem humana. Para ele, o homem é um ser social em sua essência, e toda a sua aprendizagem vem de uma atividade interpsicológica (social externa) para que posteriormente se transformar em intrapsicológica (individual e interna), ou seja, o aprendizado se dá inicialmente do meio social para depois atingir a esfera do indivíduo. O desenvolvimento da criança acontece, inicialmente, com a interação entre ela e as pessoas mais próximas.

O centro dos estudos de Vygotsky sobre desenvolvimento e aprendizagem infantil esteve na zona de desenvolvimento proximal - ZDP, que ele define como:

[...] A distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.112)

Para ele, o nível de desenvolvimento denominado de real representa tudo aquilo que a criança já consegue realizar sozinha, ações já estão consolidadas pelo seu desenvolvimento. A ZDP é caracterizada por alguns processos que estão em construção, que ainda não atingiram a maturação, mas que após serem realizadas com auxílio de alguém mais experiente poderá ser realizada de forma independente. Por favorecer a criação desta zona, o lúdico pode ser considerado um recurso para ser utilizado em meio às propostas pedagógicas, já que faz parte da natureza infantil podendo contribuir para o amadurecimento dos processos que estão em formação.

É no momento em que a criança brinca e entra no mundo do faz de conta que essas aprendizagens se dão de maneira mais intensa. Quando as crianças brincam com situações imaginárias existem também algumas representações de situações reais, como a rendição de regras e comportamento que fazem parte da cultura cotidiana da criança que acabam sendo trazidas para o jogo ainda que inconscientemente. Para Vygotsky todas as situações vivenciadas pela criança servem de elementos para a sua imaginação, a criança observa, vive e depois combina, cria e recria as situações de sua brincadeira, fato que faz com que ela aprenda de acordo com o que conhece em seu meio.

Tanto Piaget como Vygotsky veem a criança como um ser que recria realidades e podem modificar algumas situações vividas, embora para Piaget o desenvolvimento se inicie com a maturação biológica e para Vygotsky este é proporcionado pela interação com

o meio social. O jogo também pode ser visto como uma expressão de comunicação para os seres humanos, que já possuem suas estruturas cognitivas completamente formadas. O meio mais comum de comunicação é a linguagem verbal, estando as crianças num nível de desenvolvimento cognitivo em que elas ainda não dispõem da linguagem para se comunicar é através das brincadeiras e dos jogos que elas acabam por se comunicar, manifestar seus pensamentos e sentimentos.

Assim se torna possível perceber que o brincar não é algo novo na vida do homem e que suas interferências positivas tanto no desenvolvimento e na aprendizagem já vinham sendo estudadas há algum tempo, inclusive por Piaget e Vygotsky que trazem em seus estudos a brincadeira como elemento intrínseco à vida infantil.

Capítulo 2 : A infância e o Brincar

O significado e a noção de criança e infância é algo historicamente construído, ele possui perspectivas diferentes de acordo com a sociedade e também com cada período histórico tomado como base para a pesquisa. O seu significado vai depender do contexto onde surge e como se dão as relações sociais, históricas, políticas e culturais dentro do contexto estudado. Sarmiento (2004) conceitua a infância como um conjunto de representações sociais e de crenças para a qual se estrutura a socialização das mesmas. Ainda, segundo o autor, a criança é um sujeito autônomo, independente e interdependente do adulto. A criança não pode ser vista como algo que independe das relações de mundo, como algo já previsto ou descontextualizado.

De acordo com o Art. 2º do estatuto da criança e do adolescente “considera-se criança a pessoa até doze anos de idade incompletos”, para as regras leis a ações tomadas no Brasil o parâmetro para a definição de criança é esta faixa etária, logo o período da infância coincide com o período em que os indivíduos são considerados crianças.

O sentimento de infância e a preocupação com seu investimento surgem com a modernidade, logo, a idéia de infância é um produto da modernidade. A conceituação da criança e da infância é algo construído pelo adulto, essa construção faz parte de um processo duplo que num primeiro momento tem toda uma associação com o contexto, regras e valores colocados pela sociedade e outro que traz as percepções do adulto com relação as suas memórias, ou seja, a concepção de infância acaba por ter em seu conteúdo uma visão idealizada do passado do adulto somada com a visão trazida pela sociedade. A criança não é, e não pode ser vista um adulto em miniatura, ela ainda precisa passar por diversas fases de sua vida, o desenvolvimento motor, físico, cognitivo e social para chegar a fase adulta e o brincar é um dos elementos necessários ao seu desenvolvimento.

O ato de brincar, como já foi mencionado, é algo essencial ao ser humano e que está presente em sua vida, sobretudo, durante a infância. Qualquer ação pode ser considerada brincadeira, não há nenhum traço específico para estabelecer quais formas de agir podem ser concebidas e interpretadas como tal. Para que se identifique e se ação realizada é uma brincadeira, basta que os sujeitos abarcados nela o considerem neste sentido.

Todo jogo e toda a brincadeira pressupõe uma cultura específica que pode ser denominada cultura lúdica, um conjunto de procedimentos que tornam a ação do jogo e a atuação dos que brincam possível. Kishimoto (2008 p.24) afirma que “dispor de uma cultura lúdica é dispor de um número de referências que permitem interpretar como jogo atividades que poderiam não ser vistas como tal para outras pessoas”.

O jogo pressupõe um ponto de partida que chamamos de cultura lúdica, é ela que determina o andamento e o desencadear da brincadeira, a cultura lúdica é fruto de uma interação social e está ligada à cultura geral de onde e de quem brinca. Como a cultura de um povo não é algo estático – resignificada a todo o tempo, não haveria como a cultura lúdica ser algo fixo.

Para Kishimoto (2008, p.26) “o desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si só a cultura lúdica. Esta se origina das interações sociais (...)”.

No momento em que a criança domina essa cultura lúdica e brinca envolve-se em diversos estilos e formas de brincar, sobretudo as brincadeiras de faz de conta quando se cria uma situação imaginária que é vivenciada e trazida para a sua realidade. Quando a criança inicia a construção do faz de conta ela passa a utilizar e definir para os objetos outras funções além daquelas que se percebe, um exemplo é quando ela brinca de cavalinho, pegando um cabo de vassoura. Esse processo de construção da brincadeira e da imaginação traz para a criança consequências importantes para o seu desenvolvimento, ao entrar no mundo do faz de conta ela faz uma separação dos campos de percepção e da motivação, já que há muitas vezes simulação de ações em que materiais são utilizados para significar outro.

Nesse momento a criança passa a interpretar o campo do significado quando ela utiliza objetos para outras funções, em meio a sua brincadeira, que não são as suas funções reais. Durante as brincadeiras de faz de conta a criança acaba por utilizar em alguns momentos elementos presente em suas vivências cotidianas, ela utiliza como matéria prima de sua imaginação o que foi observado vivenciado durante diversos momentos de sua vida.

De acordo com Brougère (1995) a brincadeira pode ser vista como uma forma de interpretação que a criança faz sobre o brinquedo, ele não condiciona as ações da criança, mas oferece um suporte que poderá ganhar inúmeros significados a partir do imaginário e de acordo com o decorrer da brincadeira. No momento que se vive a infância e que se brinca, existe no brinquedo e na brincadeira um pouco do mundo real, dos valores da sociedade, mas existe também elementos do imaginário.

Outra modalidade de brincadeira presente na vida da criança é o jogo de regras que começa a torna-se participante do cotidiano das mesmas em torno dos 6 anos de idade, em que se estabelecem parâmetros para que a brincadeira possa ocorrer, na maioria das vezes essas regras possuem como parâmetro inicial as regras gerais da sociedade.

Quando brinca a criança pode fazê-lo de diversas formas, como já foi visto, com os jogos de exercício, faz de conta, simbólico e até mesmo jogos de regras. Estudando o lúdico e suas implicações, se torna possível perceber algumas definições distintas para as diversas formas de brincar e conseqüentemente os elementos que o compõem.

Segundo Kishimoto (1996) a atividade lúdica pode apresentar-se de três formas o jogo, brinquedos e brincadeiras, cada atividade desta possui características distintas, entretanto se assemelham quanto ao desenvolvimento cognitivo e ao prazer proporcionado por eles, assim, para um a melhor compreensão torna-se importante distingui-las e identificá-las de forma mais detalhada.

Entende-se que o conhecimento é construído em estreita relação com os contextos em que são utilizados. A aprendizagem é um processo individual e social. Aprende-se participando, vivenciando sentimentos, tomando atitudes diante de fatos. Ensina-se não só pelas respostas dadas, mas principalmente, pelas experiências proporcionadas, pelos problemas criados.

Capítulo 3: A inserção do Lúdico nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental

O Projeto: Brincando e Cantando também se aprende.

A escola na qual foi realizado o projeto está localizada em um bairro de classe média do município de Niterói, e a chamarei aqui de Colégio “X”. O colégio “X” é uma escola particular que funciona do Maternal ao Ensino Médio.

A turma em que o projeto foi aplicado foi a do primeiro ano do Ensino Fundamental, antiga alfabetização, composta com 20 alunos, com faixa etária entre cinco e sete anos e dirigidas por mim e mais uma professora. Nós professoras, ficamos em sala, das 7:30 da manhã, horário de entrada, até 12:00, horário da saída. O lanche acontece de dez da manhã, às dez e meia, e o recreio de dez e meia às onze horas. A escola valoriza o tempo da criança brincar livremente, sem direcionamento de um profissional. Percebi isso no período em que iniciei nessa escola realizando essa pesquisa.

A Proposta Pedagógica da escola "x" baseia-se nos ideais de Escola Libertadora, onde professores e alunos constroem, juntos, o conhecimento. O diálogo é estimulado visando a conscientização, a reflexão crítica e a conquista da autonomia.

Sua linha filosófica segue as teorias dos educadores “Paulo Freire”, “Freinet”, “Vygotsky”, “Emília Ferreiro”, “Wallon” e “Esteban”..

Toda a quarta feira, de onze ao meio dia, acontece uma reunião pedagógica com as professoras da Educação Infantil e do 1º Ano do Ensino Fundamental, junto com a coordenadora, para resolver questões de planejamento e eventos na escola. As turmas de Educação Infantil saem às onze horas, e a turma do primeiro ano, por ter bastante conteúdo faz um revezamento entre as duas professoras, semanalmente, para que ambas possam estar cientes dos acontecimentos.

O nosso projeto teve inicio, após algumas brincadeiras realizadas para maior acolhimento e socialização dos alunos no inicio do ano letivo. A partir desse interesse e envolvimento da turma, direcionei o foco do nosso trabalho para o conhecimento de algumas brincadeiras cantadas, explorando letras, números, entre outros símbolos gráficos que fazem parte desse mundo letrado.

O objetivo do projeto foi de valorizar a nossa cultura, resgatar e pesquisar as diferentes brincadeiras de roda, que existem, o que envolveu: identificar as letras do alfabeto (considerando vogais e consoantes), números e os outros símbolos, através das leituras das canções; conhecer, classificar, comparar e interpretar as cantigas trabalhadas em sala, escrevendo livremente palavras contextualizadas; explorar os movimentos, sensações e ritmos corporais.

3.3 - Brincadeiras:

Iniciei o projeto em uma de nossas rodinhas de conversas na turma, que por sinal são feitas diariamente, para que tenhamos um bom diálogo uns com os outros. Alguns temas são lançados nas rodas de conversa e as crianças se sentem bem a vontade para questionar e opinar, sempre que necessário. Aliás, é através do diálogo que buscamos uma troca de conhecimento, proporcionando comunicação, autenticidade, cooperação, afetividade e principalmente o desenvolvimento da auto-estima.

Em uma dessas rodas, fizemos a brincadeira de roda da “Lata do Lixo”.

3.4 Lata do Lixo...

"É de Tango, tango, tango
É de carrapicho,

Joga Fulana.
Na lata do lixo.

É de Tango, tango, tango.
É de carrapicho,
Vou tirar Fulana.
Da lata do lixo

É de Tango, tango, tango
É de
carrapicho,
Joga Fulana.
Na lata do lixo.

A lata furou, a lata furou
e o lixo escorregou."

(Cantiga Popular)

Muitos não conheciam essa brincadeira e ficaram encantados com a bagunça na hora que a lata fura.

Essa brincadeira foi o ponto inicial do projeto, pois tínhamos acabado de viver uma brincadeira cantada, conversamos sobre o que seria uma brincadeira cantada, e então eles foram respondendo: "*É cantar e brincar, é mexer o corpo, é se divertir cantando*" radiante com as respostas, começamos então o nosso projeto: Brincadeiras Cantadas.

Voltamos para a sala e então conversamos bastante, fizemos uma interpretação sobre o que a música falava, perguntei o que eles mais gostaram e o que gostariam de jogar no lixo. Foi uma animação só, eles ficaram eufóricos, todos queriam falar ao mesmo tempo. Então peguei um papel e dei para cada um, pedi que fizessem o registro do que tínhamos vivido há alguns minutos antes, lá no pátio e que escrevessem do jeitinho deles o nome da nossa brincadeira.



Foto. 01 – desenho de aluno: Por Nathalia Vaz



Foto. 02 – desenho de aluno: Por Nathalia Vaz

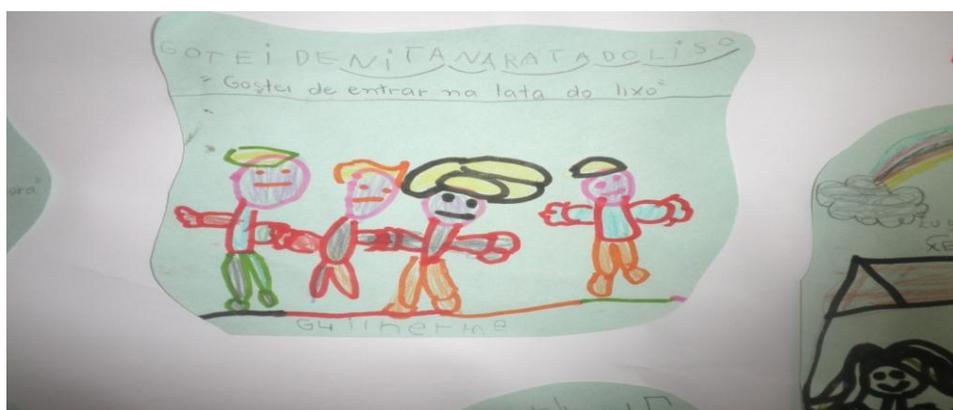


Foto. 03 –desenho de aluno: Por Nathalia Vaz



Foto. 04 – desenho de aluno: Por Nathalia Vaz.

Após o desenho feito e a escrita elaborada, pedi para que cada um colorisse o seu desenho com muitas cores, para colocarmos em nosso mural, onde todas as pessoas que visitassem a nossa sala, pudessem ver como eles desenhavam e pintavam lindamente e que também já sabiam escrever.

O objetivo desse trabalho, foi de motivar e transmitir confiança a cada um deles, eles já sabem escrever, passar para o papel o que estão pensando, já é uma forma de escrita. É importantíssimo que eles tenham ciência disso para que o processo de leitura e escrita se tornem ainda mais atraentes.

Esse painel, ficou exposto em nosso mural por semanas, e os pais ao buscar seus filhos olhavam atentamente cada desenho, animados e felizes com o primeiro trabalho exposto das crianças.



Foto. 05 – desenho de aluno: Por Nathalia Vaz

O resultado foi surpreendente, nos possibilitou resgatar a cultura popular e descobrir a importância do ato de brincar, estabelecendo a riqueza das construções que a criança estabelece com ela mesma e com o quem está a sua volta.

Ao observar a admiração dos alunos pelas brincadeiras realizadas, começamos um trabalho com a letra da música, fazendo uma revisão do alfabeto, recordando seus valores sonoros e visuais, classificando as vogais e consoantes, conhecendo as sílabas, frases e tipo de texto (música), contextualizando e compartilhando o novo conhecimento. A foto abaixo é o registro dessa atividade.

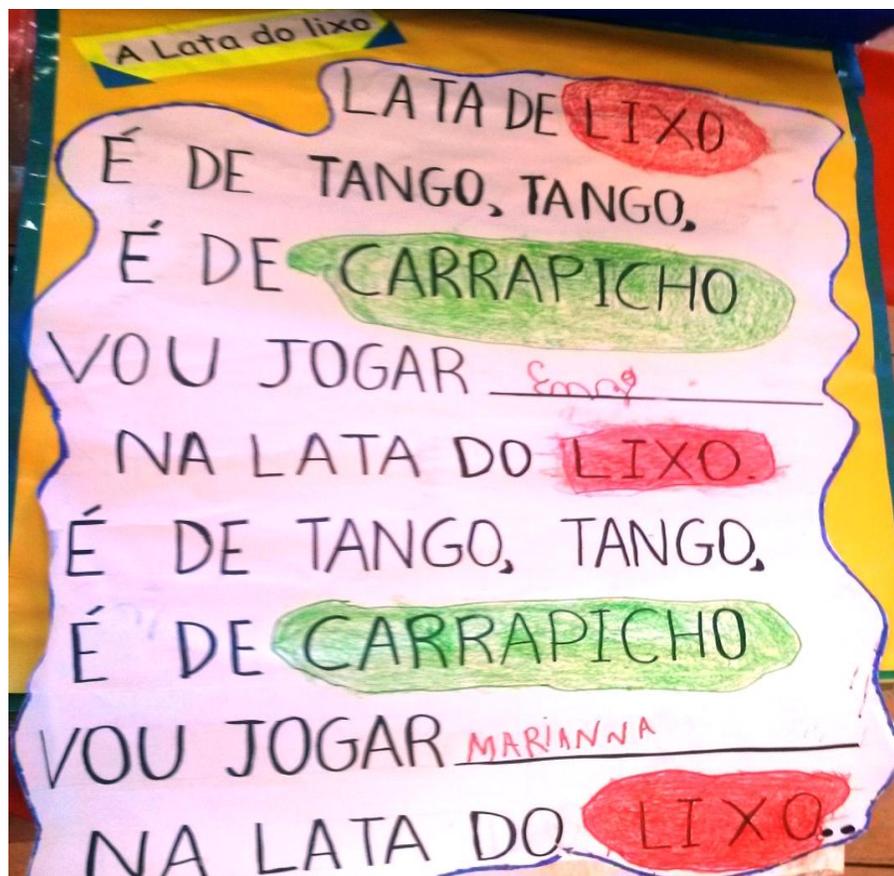


Foto. 06 – escrita de alunos: Por Nathalia Vaz

Com tanta curiosidade e questionamentos sobre o significado da palavra carrapicho, resolvemos aprofundar nossos conhecimentos, pesquisando com a família, que são ótimos informantes e contribuem muito para o andamento do nosso projeto, buscando também informações através de consultas em livros, internet e trocas de informações nas nossas rodas de conversa.

Levamos um pouco de carrapicho para a sala, que é uma planta, normalmente encontrada em mato alto, ela tem uma pequena flor que gruda em nossas roupas e em pelos de animais, fizemos muitas descobertas com a planta carrapicho. Nossa pesquisa foi um sucesso!

3.5 Fui no Itororó...

" Eu fui no Itororó
 Beber água e não achei
 Achei bela morena
 Que no Itororó deixei.
 Aproveita minha gente
 Que uma noite não é nada
 Quem não dormir agora
 Dormirá de madrugada.
 Ô, Dona Rosinha!
 Ô, Dona Rosinha!
 Entrarás na roda
 ou ficarás sozinha.

Sozinha eu não fico
 E nem hei de ficar
 Porque tenho sempre alguém
 Para ser meu par. "

Imergidos nas brincadeiras cantadas, fomos trabalhando uma após a outra, em um ritmo intenso e animador!

Nosso próximo alvo foi a cantiga: "Fui no Itororó" e como se aproximava o dia Internacional da água, aproveitamos para interpretá-la e ressaltar que a água é uma substância essencial para todos os seres vivos e que está presente em nosso cotidiano, possibilitando aos alunos terem condições significativas de aprendizagem. Não esquecendo que devemos preservá-la, pois corremos um grande risco de que um dia ela acabe. As crianças ficaram encantadas com cada informação, cada um dizia o que poderia fazer para economizar água e também como conscientizar a família e vizinhos, foi sem dúvidas uma conversa muito produtiva em sala.

Fizemos então um cartaz coletivo com a Música "Fui no Itororó...", e a partir do cartaz, começamos a trabalhar a palavra água, a questão do "gu" nas palavras, entre outros aprendizados.

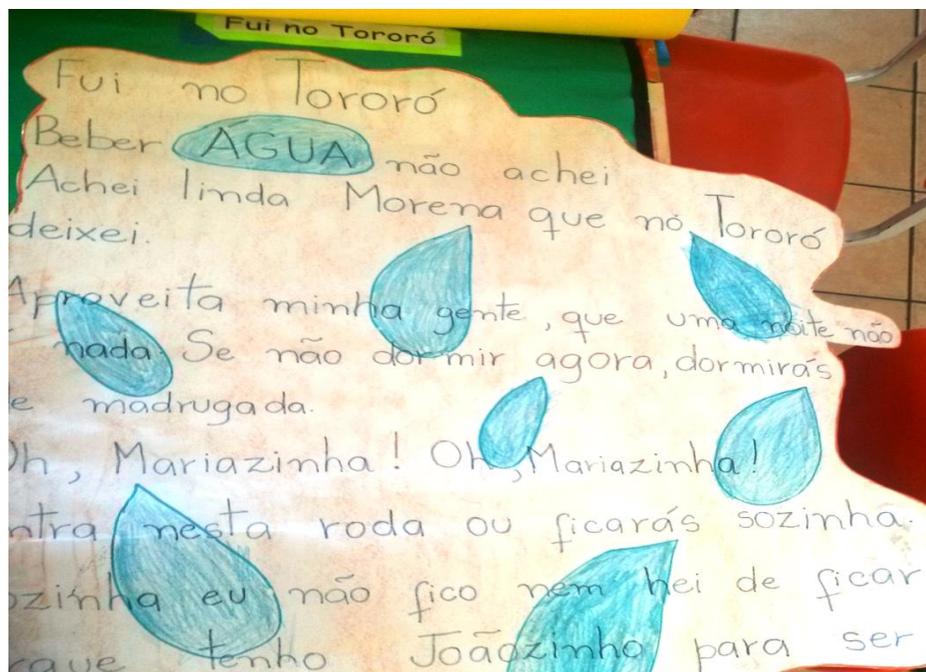


Foto 07 – Cartaz com a música Fui no Itororó - Por Nathalia Vaz

Nosso projeto foi se desencadeando, a interação entre os alunos foi um momento marcante, lançando várias questões e hipóteses sobre o que poderíamos explorar, sempre priorizando a percepção das próprias crianças, realizamos então, um levantamento sobre quais brincadeiras a turma gostaria de conhecer, devido o envolvimento e empolgação de todos. Selecionamos algumas delas e a cada dia trabalhávamos uma diferente da outra.

3.6 "O jipe do Padre..."

" O jipe do padre fez um furo no pneu
 O jipe do padre fez um furo no pneu
 O jipe do padre fez um furo no pneu
 Colamos com chiclete..."

Trabalhamos com a música : O jipe do Padre, eles não conheciam, mas ficaram bem animados pelo fato de colar um pneu com chiclete, faziam a coreografia com muito entusiasmo. A verdade, é que tudo que fazemos com descontração, se torna melhor e mais agradável. Segundo Kishimoto (1996) a teoria piagetiana adota a brincadeira como conduta

livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá.

Começamos a trabalhar então, a partir da música a letra "J", que tem o som de "G", o que confunde bastante a cabeça das crianças. Mas, com a música, percebemos uma facilidade maior em falar sobre o tema.

3.7- Coelhoinho da Páscoa!

"Coelhinho da Páscoa,
Que trazes pra mim?
Um ovo, dois ovos,
Três ovos assim.

Coelhinho da Páscoa,
Que cor ele tem?
Azul, amarelo e vermelho também! "

Com a proximidade da Páscoa, a turma se lembrou de uma música muito conhecida e de gosto popular "Coelhinho da Páscoa". Aproveitamos a música e falamos sobre os numerais, fizemos a contagem de um até dez, representando as quantidades com desenho de ovinhos de páscoa. E falando em números, não podíamos deixar de brincar de "Coelhinho sai da toca. Fomos para o pátio, fizemos varios circulos no chão com giz e começamos a numerar, contando bem alto, todos juntos.

Conversamos sobre as regras e iniciamos a brincadeira. Foi animação total, eles adoraram a movimentação e apesar de ser uma competição, eles mesmos se ajudavam, indicavam a toca que estava sobrando, sediam um lugarzinho na mesma toca para um outro amigo, percebemos que houve uma interação muito grande entre o grupo, o que foi ótimo. Mas não podíamos de deixar de cumprir as regras, por isso a nosa intervíamos sempre que necessaária. Dentro dessa brincadeira trabalhamos a sequencia numérica e de cores, ordens crescentes e decrescentes. A intenção era aproveitar a curiosidade e ideias dos alunos, para desencadear os conteúdos propostos pela escola.

Ao retornar para a sala, fizemos um lindo cartaz coletivo com a letra da música, eles circularam e pintaram! Ficou lindissimo!

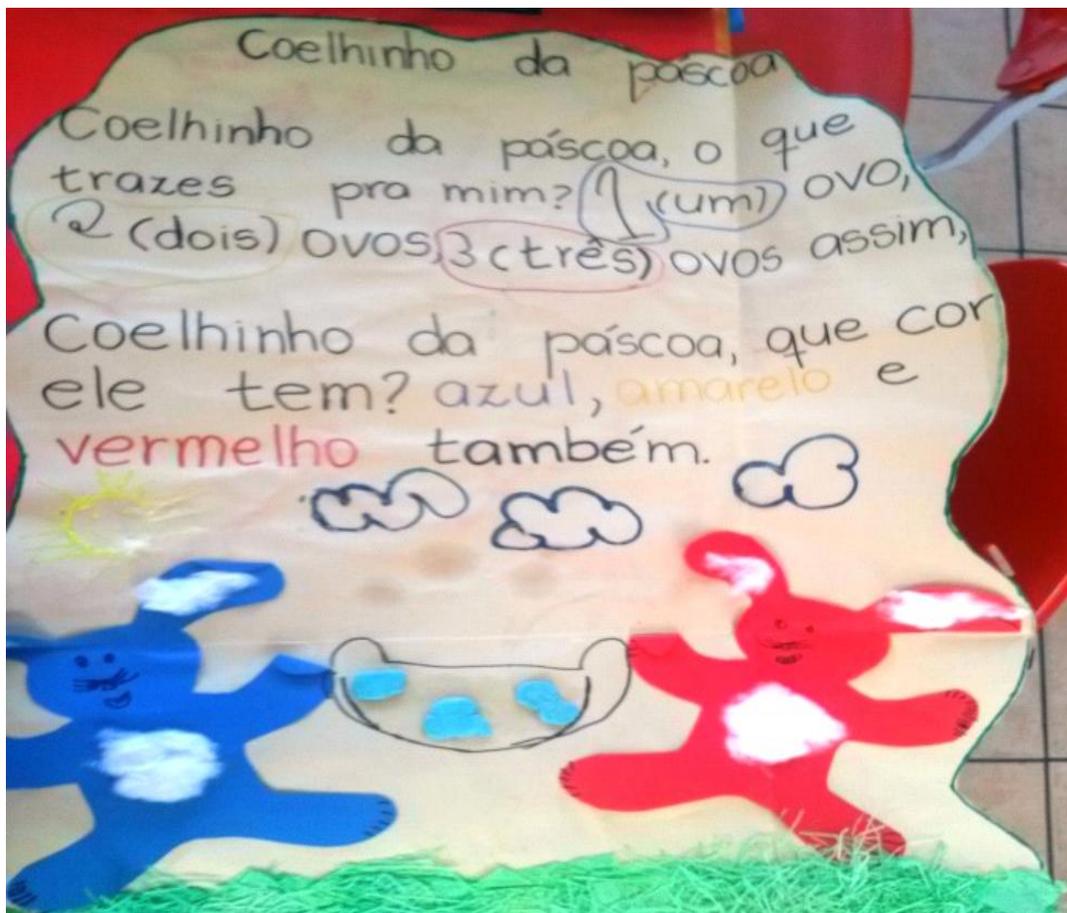


Foto 08 – Cartaz coletivo - Por Nathalia Vaz

Depois fizemos os numerais de 1 a 10, onde eles desenharam e pintaram os ovinhos correspondentes aos numerais.



Foto 09- Mural com numerais - Por Nathalia Vaz

3.8- Ciranda cirandinha...

Ciranda , cirandinha,
 Vamos todos cirandar,
 Vamos dar a meia volta,
 Volta e meia vamos dar(2x).

O anel que tu me destes,
 Era vidro
 e se quebrou.

O amor que tu me tinhas
 era pouco e se acabou.

Por isso dona fulana,
 entre dentro dessa roda,
 diga um verso bem bonito,
 diga adeus e vá embora!

Brincamos de ciranda cirandinha, e pra nossa surpresa, a maioria das crianças não sabia o que era um verso, um poema. Resolvemos então trabalhar versos e poemas, eles ficaram encantados com a quantidade de versos que podemos fazer, e então resolvi dar uma folha para cada um criar o seu poema ou verso, cada um do seu jeitinho, já que se encontram no processo de alfabetização. Após criarem os poemas, fizeram uma linda ilustração, e em uma roda, cada um foi explicando o que tinha feito em que pensaram e os versos que tentaram rimar. Essa construção fez com que eles se aproximassem ainda mais da escrita e da leitura. Ficamos muito felizes com o resultado, mais uma etapa com sucesso.

Esse pequeno verso a seguir, foi a ideia de uma aluna.

... “ *A tia Nathalia é muito linda*

E também muito inteligente

Eu adoro quando ela brinca com a gente. “



Foto 10 – Cartaz da ciranda - Por Nathalia Vaz

3.9- Escravos de Jó...

"Escravos de Jó jogavam caxangá
Tira, bota deixa ficar
Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue za

Escravos de Jó jogavam caxangá
Tira, bota deixa ficar
Guerreiros com guerreiros fazem zigue zigue za."

No decorrer do projeto, iniciamos uma atividade com a cantiga popular, "Escravos de Jó". Eles também não conheciam, mas ficaram bem animados e a principio enrolados ao passarem o objeto uma para os outros rapidamente, mas com o tempo fomos trabalhando a concentração e sobretudo a questão de lateralidade e coordenação motora.

Mas no final foi só alegria, eles pediam constantemente para que brincássemos e aproveitando esses momentos, trabalhamos o movimento das letras cursivas, baseadas em algumas palavras das músicas.

3.10- A cobra...

"A cobra não tem pé, a cobra não tem mão
 como é que a cobra sobe no pezinho de limão?
 como é que a cobra sobe no pezinho de limão?"

A cobra vai subindo, vai, vai, vai
 Vai se enrolando, vai, vai, vai

A cobra não tem pé, a cobra não tem mão
 Como é que a cobra desce do pezinho de limão?
 Como é que a cobra desce do pezinho de limão?"

A cobra vai descendo, vai, vai, vai
 Vai desenrolando, vai, vai, vai. "

Com a música da cobra, fizemos uma linda coreografia, mudamos o ritmo e oscilando entre o rápido e o devagar, trabalhamos a letra "C" de cobra, e a palavra limão, falamos do seu gosto, de como utilizamos e resolvemos fazer um suco de limão na sala!

O interessante é que a partir de uma brincadeira, conseguimos desencadear vários outros assuntos. Esse por exemplo, foi muito além do que esperávamos. Como estávamos trabalhando a palavra limão, resolvi levar o limão pra sala, e por que não fazermos um suco? Fizemos um saboroso suco de limão, cada um participou um pouco na produção, uns exprimiam o limão, outros mexiam com a colher, colocavam água e depois o açúcar. Conversamos sobre o paladar, que é um dos sentidos do corpo humano, sobre o gosto do azedo e do doce, sobre sua textura, entre outras coisas... Foi uma verdadeira festa!

3.11- Um, dois, três indiozinhos...

"Um, dois, três indiozinhos.
 Quatro, cinco, seis indiozinhos.
 Sete, oito, nove indiozinhos.
 Dez num pequeno bote.
 Iam navegando pelo rio abaixo,
 Quando um jacaré se aproximou.

E o pequeno bote dos indiozinhos Quase, quase virou. "

Na semana da Consciência Indígena, cantando nas nossas rodinhas, recordamos mais uma brincadeira cantada: " Um, dois, três indiozinhos", na qual todos demonstraram interesse e satisfação ao cantá-la. Trabalhamos novamente os numerais e fomos além da música, utilizamos o calendário e contamos até o numero 30. Além de conhecer alguns símbolos indígenas, também brincamos de peteca que é de origem indígena. Fizemos uma pesquisa sobre a peteca, descobrimos que hoje em dia é um jogo com varias regras e que existem até campeonato.

Não poderíamos encerrar esse momento sem jogar a tal peteca, e confeccionar um lindo cartaz, com nossas novas informações.

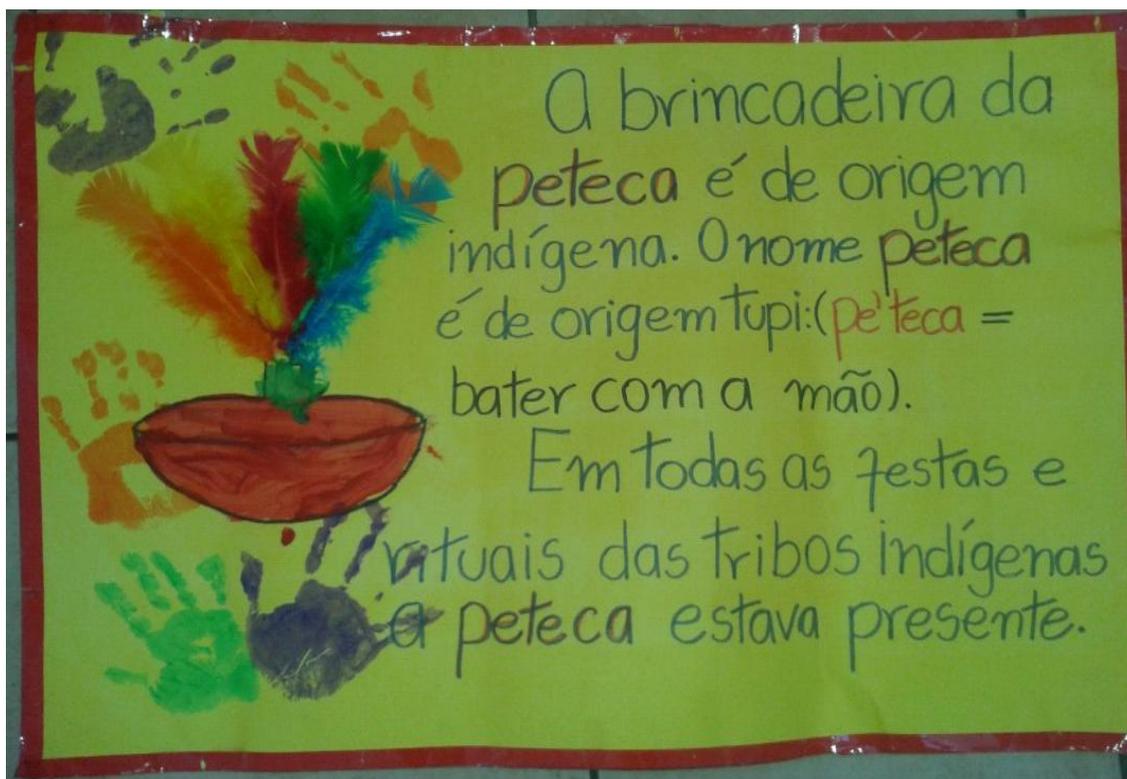


Foto 11 – Cartaz da peteca - Por Nathalia Vaz

3.12- A linda Rosa Juvenil...

" A linda rosa juvenil, juvenil, juvenil
 A linda rosa juvenil, juvenil
 Vivia alegre em seu lar, em seu lar, em seu lar
 Vivia alegre em seu lar, em seu lar
 E um dia veio uma bruxa má, muito má, muito má
 Um dia veio uma bruxa má, muito má
 Que adormeceu a rosa assim, bem assim, bem assim
 que adormeceu a rosa assim, bem assim
 E o tempo passou a correr, a correr, a correr
 E o tempo passou a correr, a correr
 E o mato cresceu ao redor, ao redor, ao redor
 E o mato cresceu ao redor, ao redor
 E um dia veio um belo rei, belo rei, belo rei
 E um dia veio um belo rei, belo rei
 Que despertou a rosa assim, bem assim, bem assim
 que despertou a rosa assim, bem assim
 Batemos palmas para o rei, para o rei, para o rei
 batemos palmas para o rei, para o rei..."

Dando continuidade às nossas informações sobre brincadeiras cantadas, a turma teve a ideia de dramatizar a cantiga da "linda rosa juvenil" na qual descontraímos nossas aulas, brincando e nos divertindo com a mesma! Fizemos o movimento cursivo da letra L de linda e R de rosa, acrescentamos em nosso banco de vocábulos, algumas palavras com estas iniciais.

Enfeitamos o nosso mural com lindas rosas, feitas com as mãozinhas das crianças, onde cada um escreveu o nome de sua mãe, escrevemos a letra da música, pois a ideia é trazer sempre a escrita pra perto das crianças, para que elas vivenciem Cada sonzinho, cada grafia, sentindo-se instigada em descobrir ainda mais palavras.

Como se aproximava à festa em homenagem a figura materna, decidimos fazer uma bela apresentação coreografada da música trabalhada, foi um sucesso!



Foto 12- Por Nathalia Vaz

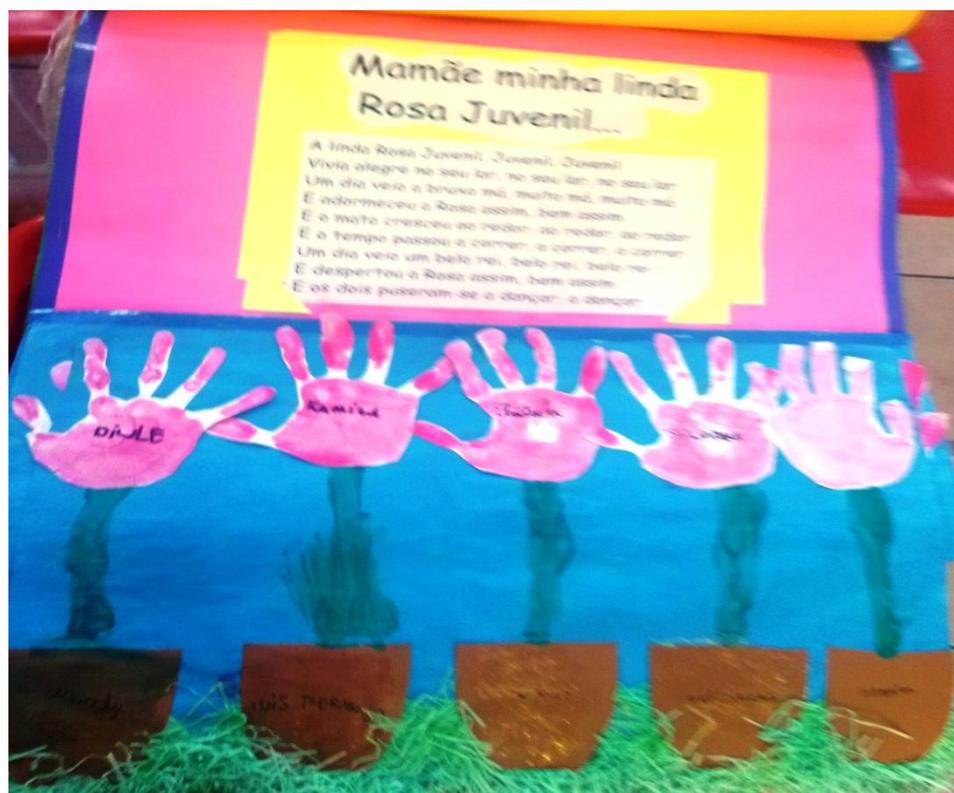


Foto 13- Por Nathalia Vaz

Finalizamos o nosso projeto gravando um DVD com as brincadeiras desenvolvidas no decorrer do trimestre, percebendo como é fundamental para nossas vidas aprendermos a ler e escrever de forma lúdica, concluindo esta primeira etapa de aprendizado do 1º ano do Ensino Fundamental com muita alegria e gratificação.



Foto 14 – Por Nathalia Vaz

"Através do brincar a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para outro. Ela cria e recria, a cada nova brincadeira, o mundo que a cerca. O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro, com o mundo.

(Craidy Dornelles).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O trabalho com o 1ª ano do Ensino Fundamental, é muito delicado, por se tratar do início da construção da leitura e escrita. A alfabetização é uma etapa muito importante em nossa vida, é nesse processo que descobrimos o mundo das letras e da leitura. Um processo bem elaborado, com objetivos e metodologias adequadas pode ter resultados futuros que definem a vida e o prazer pelas letras em muitas pessoas, Aprender a ler e a escrever e fazer uso da leitura e da escrita transforma e leva o indivíduo a outro estado ou condição sob vários aspectos: social, cultural, cognitivo, linguístico, entre outros. Contudo, uma etapa tão importante e complexa na vida de uma criança, não poderia deixar ser concretizada por apenas livros, cartilhas ou decorebas. Nada se torna tão prazeroso e interessante quanto aprender de maneira tranquila e natural, através do lúdico.

A brincadeira deve ser um elemento constante na rotina das escolas que atuam com a educação de crianças, entretanto a brincadeira precisa ser encarada como um instrumento que colabora para a aprendizagem, deixando de ser utilizada apenas nos intervalos das ações pedagógicas ou como forma de preencher o planejamento diário e completar a carga horária.

O lúdico é uma ação natural da vida infantil, no momento em que brinca a criança trabalha com diversos aspectos como, físico, motor, emocional, social e cognitivo, se constituindo um importante elemento no processo de desenvolvimento e aprendizagem. Portanto, podemos ressaltar que o lúdico como é uma dimensão significativa a ser explorada pelos profissionais que atuam na educação.

Apresentar novas situações às crianças a partir de uma visão de mundo a que elas já estão habituadas, aproxima o conteúdo que se deseja trabalhar à realidade das crianças, tornando a ação de aprender prazerosa por estar interligada com a brincadeira. As atividades lúdicas são importantes no processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Com base nessas questões, percebemos que nosso projeto: Brincando e cantando também se aprende, obteve resultados esplêndidos. Com este projeto podemos compreender o quanto é eficaz trazer a realidade das crianças para a sala de aula, como isso qualifica e

trazer para o ambiente de aprendizagem fazendo com que os professores aprendam também com os alunos, é uma troca surpreendente que desperta curiosidade e paixão por educar.

É importante destacar que a aprendizagem proporcionada pelo lúdico não acontece somente nos momentos em que este está aliado às atividades educacionais, pois no momento em que as crianças brincam de forma livre e natural, sem a influência ou direcionamento do profissional de educação ou de um adulto, também existem inúmeras aprendizagens envolvidas. As professoras da instituição que aqui foi o campo da pesquisa, também acreditam na possibilidade da aprendizagem quando as crianças brincam livremente e interagem, dialogam entre si, criam regras e desenvolvem o andamento da brincadeira, ou seja, o lúdico com ou sem uma intencionalidade é um elemento de formação das crianças, visto que envolve diferentes habilidades, sentimentos, comportamentos, desafios e descobertas.

O intuito dessa pesquisa, ao demonstrar um universo onde o lúdico se faz presente nas ações dos educadores e dos educandos, não é apontar que os profissionais de educação abandonem o livro didático e/ou as aulas expositivas. Este também não é o objetivo dos estudiosos quando propõem a aplicação da ludicidade no contexto da educação, inclusive, trabalhamos diariamente com livros e cadernos de registro. A intenção é apontar a ludicidade como uma alternativa para a metodologia utilizada na educação, não como um recurso único, mas como uma estratégia que não impossibilita utilização simultânea de outros recursos e estratégias metodológicas, trata-se de entender a ludicidade como parte do próprio processo alfabetizador, não como mera ferramenta de ensino, mas como vivência e experiência de aprender a aprender.

O que se espera é que os profissionais compreendam a importância dessas atividades lúdicas que percebam como ela pode ser uma grande aliada no seu trabalho e que a partir disso possam utilizá-la em seu cotidiano, podendo assim obter juntamente com seus alunos os resultados positivos provenientes da utilização destes recursos.

Felizmente tivemos essa comprovação com a "turma do carrapicho", depois desse projeto obtivemos inúmeros avanços na escrita e na leitura, a motivação foi além do que esperávamos, afinal não existe nada melhor do que aprender fazendo o que gosta, e nesse caso, para as crianças, nada melhor do que aprender simplesmente brincando.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRÉ, M.E.D.A. Estudo de caso em pesquisa e avaliação educacional. Brasília: Liber Livro Editora. 2005

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular para a Educação Infantil: Brincar. Brasília: MEC / SEF, 1998. Documento Introdutório.

. Ministério da Educação. Ensino fundamental de nove anos: orientações para inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.

BROUGÉRE, Gilles. *Jogo e Educação*. Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

FREIRE, João Batista, *Educação de corpo inteiro: Teoria e prática da educação física*. São Paulo: Scipione, 1997.

FRIEDMAN, Adriana. *Brincar, crescer e aprender – O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. Tradução de João Paulo Monteiro. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004. (Coleção Estudos). 243 p.

KISHIMOTO, Tizuco (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e educação*. São Paulo: Cortez, 1996.

_____. *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Cengage learning, 2008.

_____. *Jogos infantis: O jogo a criança e a educação*. Petrópolis: Vozes, 1993.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E.D.A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*.

1ª edição. São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz, *Atividades lúdicas para a educação infantil: Conceitos, orientações e práticas*. 1ªed.. Petrópolis: Vozes, 2008

MARCONI, Maria de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. *Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragem e técnicas de pesquisa, elaboração, análise e interpretação dos dados*. 4ª edição. São Paulo: Atlas, 1999.

MIRANDA, Simão de. *Do Fascínio do Jogo a Alegria de Aprender nas Séries Iniciais*. 1ªed. São Paulo: Papyrus, 2001.

MOYLES, Janet R. *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Tradução: Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed, 2002.

NHARY, Tania Marta Costa. *O que está em jogo no jogo. Cultura imagens e simbolismos na formação de professores*. Dissertação de Mestrado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2006.

NHARY, Tania Marta Costa. *A cultura lúdica na escola e o corpo imaginal*. Tese de Doutorado em Educação. UFF. Niterói: RJ, 2011.

SARMENTO, Manuel Jacinto. As culturas da infância nas encruzilhadas da 2ª modernidade. In: CERISARA. *Crianças e miúdos - perspectivas sócio-pedagógicas da infância e da educação*. Portugal: ASA Editores, 2004.

VASSALO, Cláudia et al. Fazer o bem compensa? Revista Exame. 22 de abril de 1998. 54VYGOTSKI, L.S. A formação social da mente. 6. ed., São Paulo: Martins Fontes, 1998. <http://www.santacasaba.org.br/escola.php> .acesso 06/07/2013

YIN, R. K. *Case Study Research - Design and Methods*. USA: Sage Publications Inc, 1989.