

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA
EDUCAÇÃO BÁSICA

Creusa Aparecida Pereira Teodoro

**A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NAS SÉRIES INICIAIS**

Belo Horizonte

2015

Creusa Aparecida Pereira Teodoro

**A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NAS SÉRIES INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Processos de Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Pós Graduação Lato Sensu Especialização em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador: Gilcinei Teodoro Carvalho

Belo Horizonte

2015

Creusa Aparecida Pereira Teodoro

**A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NAS SÉRIES INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Processos de Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Pós Graduação Lato Sensu Especialização em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador: Gilcinei Teodoro Carvalho

Aprovado em 9 de maio de 2015.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: Gilcinei Teodoro Carvalho – Faculdade de Educação da UFMG

Convidada: Ana Paula da Silva Rodrigues – Faculdade de Educação da UFMG

RESUMO

A presente pesquisa surgiu pela necessidade de trazer uma reflexão sobre os benefícios das brincadeiras no ambiente escolar, sua importância no desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças, explorando vários tipos de jogos, entendendo que os benefícios didáticos do lúdico são procedimentos altamente importantes, mas que um passatempo. Objetivou-se, além de apresentar a importância e contribuição da utilização do jogo, brinquedo e brincadeira, como elemento mediador no processo ensino aprendizagem, refletir sobre desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças, apresentando a relevância das regras do brincar, conduzindo o aluno ao aprendizado significativo, incentivando a motricidade, coordenação motora, inculcando-lhe comportamentos básicos necessários à formação de sua personalidade.

As práticas realizadas possibilitaram a articulação dos jogos e brincadeiras com as áreas de conhecimento da Artes, Matemática e Língua Portuguesa, de forma interdisciplinar, permitindo verificar o quanto é importante trabalhar a unidade entre teoria e prática, bem como é preciso planejar atividades voltadas para a realidade dos alunos, a fim de conseguir atingir os objetivos estabelecidos no processo de ensino e aprendizagem. Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no jogar e no brincar contribuíram de forma significativa nos processos de apropriação do conhecimento, uma vez que, quando as crianças durante as atividades lúdicas, foram submetidas a respeitarem regras, aprenderam a dominar seu próprio comportamento, desenvolveram o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização. Portanto, entende-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a aprendizagem de seus alunos. Um dos seus desafios é o de fazer com que, por meio de mediações, os alunos se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

Palavras-chave: Brincadeira; Escrita nas séries iniciais; Jogos na educação.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	14
FIGURA 2	14
FIGURA 3	15
FIGURA 4	15
FIGURA 5	15
FIGURA 6: ALUNO SE POSICIONANDO PARA INICIAR O JOGO.....	20
FIGURA 7: A ALUNA SE PRONUNCIANDO, DIZENDO QUE ESTÁ QUASE PREENCHENDO TODA A CARTELA, COM POSSIBILIDADES DE GANHAR O JOGO.....	21
FIGURA 8: ALUNO MARCANDO SEU TABULEIRO COM TAMPINHAS DE GARRAFA PET. AO LADO CRIANÇA PEGANDO MAIS TAMPINHAS PARA DAR PROSSEGUIMENTO AO SEU JOGO.....	21
FIGURA 9: AS CRIANÇAS EM DUPLA SE INTERAGINDO, AJUDANDO UMA A OUTRA NAS MARCAÇÕES E NA PROCURA DA SÍLABA.....	21
FIGURA 10: CRIANÇA MARCANDO AS SÍLABAS CANTADAS.	22
FIGURA 11: AS CRIANÇAS AINDA NÃO MARCARAM NENHUMA SÍLABA.	22
FIGURA 12 E 13: CRIANÇAS CONFECCIONANDO AS TAÇAS, USO DE RECORTES DE REVISTAS PARA DECORAÇÃO.	23

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. CAPÍTULO I - A INSERÇÃO DAS BRINCADEIRAS NAS PRÁTICAS EDUCACIONAIS	9
1.1 Planejamento de atividades com jogos	10
2. CAPÍTULO II - CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA	12
2.1. A Brinquedoteca	14
2.2. Os Brinquedos	16
2.2. A Biblioteca	17
3. CAPÍTULO III - CAMINHOS PERCORRIDOS PARA DESENVOLVIMENTO DAS BRINCADEIRAS	19
3.1 – Atividades propostas	19
3.2. Perfil do grupo do Plano de Ação	19
3.3. As brincadeiras e suas possibilidades	19
JOGO 1: BINGO DE LETRAS	20
JOGO 2: BINGO DE SÍLABAS	21
JOGO 3: PASSA BOLA	23
JOGO 4: PONTO DE ÔNIBUS	24
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	30

INTRODUÇÃO

Quem quer brincar põe o dedo aqui! E assim começava nossa brincadeira! E como brincávamos! De queimada, pique, cai no poço, passa anel, esconde-esconde (era o meu predileto), mãe da rua, alerta, brincadeiras de roda, amarelinha, bola de gude, finca, pula corda, carrinho de rolimã, bicicleta, soltar papagaio, crocas, casinha, boneca, cabaninha... Poderíamos escrever aqui mil e uma brincadeiras que faziam parte daquele cotidiano e que hoje fazem parte das nossas lembranças “o quanto brincamos e fomos felizes”, certamente é a afirmação saudosista desse período.

As atividades lúdicas realizadas por todas as crianças desde a mais tenra idade, ou seja, quando ainda bebês, no berço, são dedicadas aos jogos de repetições, como sacudir um chocalho, balançar objetos pendentes no berço ou no carrinho e, mais tarde, surgem brincadeiras de pular, rolar, fazer rolar a bola, empurrar ou puxar carrinho, arrastar a boneca ou ursinho, correr, etc.

Infelizmente, convivemos dentro das escolas com certos preconceitos, entre eles, o de que jogar e brincar são atividades reservadas somente para o horário do recreio e que em sala de aula é necessário ter seriedade, permanecer em silêncio, porque nesses horários são importantes conteúdos são ensinados.

As crianças que estão chegando pela primeira vez na escola enfrentam mudanças inesperadas em sua vida infantil. Os novos colegas, o conhecimento do espaço escolar, o grupo de professores são alguns dos desafios vivenciados por elas.

Normalmente, chegam com uma bagagem de experiência significativa. Na maioria das vezes, em contato com o mundo letrado, a linguagem oral está bastante desenvolvida e o desejo de aprender chega naturalmente, como uma demanda colocada pelas práticas sociais contemporâneas.

Professores e pais necessitam ter clareza quanto aos brinquedos, brincadeiras ou jogos que são necessários à criança. Precisam saber que esses recursos trazem contribuições ao desenvolvimento da habilidade de aprender a pensar.

No jogo, a criança está livre para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para autocontrolar suas atividades. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica da Educação Infantil e do Ensino Fundamental é uma realidade que se impõe ao professor.

Por intermédio da atividade lúdica e do jogo a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o seu crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, se socializa.

O trabalho de alfabetizar as crianças inserindo os jogos e brincadeiras como forma de atividades essenciais em sua educação torna-se um grande desafio. E pensando neste desafio, é que esse plano de ação vem contribuir para reflexão sobre o processo de escolarização das crianças. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola.

Esse estudo pretende realizar uma reflexão sobre os benefícios das brincadeiras no ambiente escolar, demonstrando a importância de incluir atividades lúdicas no processo de ensino aprendizagem nas séries iniciais. Refletir sobre desenvolvimento emocional e cognitivo das crianças, apresentar a relevância das regras no brincar, descrever elementos que caracterizam o lúdico, como o prazer e o esforço espontâneo são ações que foram desenvolvidas neste estudo.

Para tanto, o presente trabalho foi dividido em três momentos, a saber: Capítulo I - A inserção das brincadeiras nas práticas educacionais; Capítulo II – Caracterização da escola. Momento no qual é apresentada a Brinquedoteca, os brinquedos e a Biblioteca; e por fim, Capítulo III - Caminhos percorridos para desenvolvimento das brincadeiras, com apresentação de registros fotográficos dos momentos de execução deste plano de ação.

1. CAPÍTULO I - A INSERÇÃO DAS BRINCADEIRAS NAS PRÁTICAS EDUCACIONAIS

A definição do termo lúdico, sua importância para a aprendizagem e contribuição que o brincar tem para um aprendizado significativo, além da utilização na leitura e escrita, será um primeiro investimento para abordar o tema. Serão apresentadas também algumas definições importantes acerca do jogo no processo de aprendizagem, diferenciando o jogo da brincadeira e do brinquedo, mostrando sua relevância como contribuição para a vida escolar. Além disso, será discutido o papel que o professor assume diante das brincadeiras e jogos, como o de catalisador, observador e como participante ativo ao trabalhar com o lúdico. É válido lembrar que os jogos e brincadeiras que serão apresentados têm como finalidade dar ideias de como utilizar tais recursos em sala de aula.

Contar, calcular, comparar, medir, estimar, construir figuras, resolver problemas, etc. Essas são algumas ações realizadas de forma natural e intuitiva pelas crianças em seu cotidiano. Elas têm no brincar e no jogar uma razão de viver e facilmente se entregam ao fascínio do jogo.

A brincadeira e o jogo desempenham funções psicossociais, afetivas e intelectuais básicas no processo de desenvolvimento infantil além de satisfazer a necessidade de “movimento e ação”.

É fundamental inserir as crianças em atividades que lhes permitam ir da imaginação à abstração, do levantamento de hipóteses à testagem de conjecturas, à reflexão, à análise, síntese e criação de estratégias diversificadas de resolução de problemas em momentos de jogos. “Da criação à imaginação, da imaginação à criação” (GANDRO, 2001).

Para KAMMI (1991) o jogo, independente dos objetivos específicos, deve:

- (i) ser para dois ou mais jogadores;
- (ii) ter um objetivo a ser alcançado pelos jogadores, ou seja, deverá ter um vencedor;
- (iii) permitir que os alunos assumam papéis interdependentes, opostos e cooperativos, dessa forma, os jogadores devem concordar com as regras estabelecidas; elas não poderão ser modificadas no decorrer de uma jogada;
- (iv) oferecer a possibilidade de usar estratégias, estabelecer planos, executar jogadas e avaliar a eficácia desses elementos nos resultados obtidos. (KAMMI, 1991).

Nessa mesma perspectiva, as brincadeiras, em geral, possuem características em comum, organizam-se em um conjunto de regras, acontecem em um determinado espaço e tempo e são, na sua maioria, brincadeiras coletivas. O respeito às regras é fundamental para o desenvolvimento do jogo ou brincadeira.

Na escola, como contexto social de ensino e de aprendizagem, o jogo ganha finalidade educativa e é considerado como estratégia para o ensino e aprendizagem de ideias e conceitos.

1.1 Planejamento de atividades com jogos

No planejamento de uma atividade de jogo diferentes variáveis devem ser consideradas. Em relação ao **espaço**, o jogo pode se realizar na sala de aula ou em algum ambiente externo. O importante é a oferta de diferentes espaços, aconchegantes e confortáveis, que possibilitem que as crianças tenham livre movimentação e acesso aos materiais do jogo.

Em relação ao **tempo**, observamos variantes relacionadas ao grupo de crianças e à instituição. A motivação e o interesse pelos jogos apresentados, o tempo de concentração das crianças, o nível de complexidade das regras e o número de participantes são algumas variáveis que determinam o tempo de cada jogo. Dessa forma, cabe ao professor adequar as propostas de jogos às variáveis envolvidas.

Repetir um jogo algumas vezes favorece o desenvolvimento do aspecto lúdico e abre espaço para novos questionamentos, novas invenções e descobertas, permitindo o aprofundamento e a ampliação de significados de uma ideia. É importante atentar-se para algumas observações:

- . Inicialmente, o jogo deve ser livre, sem problematizações. Nessa fase, as crianças estão se apropriando da estrutura do jogo, conhecendo e compreendendo as regras que ainda estão em fase de memorização. É comum que elas se preocupem mais com quem vai jogar do que como os outros estão jogando, ou quem está ganhando, etc.;
- . Os procedimentos de contagem, cálculo e controle de quantidades, seja para qualquer tipo de jogo, em quaisquer áreas do conhecimento, se refinam a medida em que são jogados pelos alunos;
- . A proposição de problematizações e observações se ampliam em complexidade na medida em que os alunos dominam a sequência do jogo. O foco do jogo desloca-se do

como jogar para a observação das próprias jogadas e das jogadas dos demais participantes, mais especificamente.

No que diz respeito aos agrupamentos das crianças para os jogos, esses podem ocorrer em dupla, em pequenos grupos ou coletivos. A forma de organizar dependerá das regras do jogo, do espaço físico e, principalmente, dos objetivos do trabalho.

O professor deve conhecer o jogo, jogar e analisar as possibilidades de exploração de cada jogo, prováveis jogadas e respostas dos jogadores. Esse exercício lhe dará condições de elaborar e propor questionamentos significativos aos alunos, antes, durante e após o jogo.

Antes do jogo propriamente dito, o professor faz a apresentação do jogo e **durante** o processo as intervenções podem ser feitas diretamente quando, por exemplo, o professor esclarece alguma regra que não foi compreendida ou que tenha gerado dúvida; quando acompanha algum conflito entre os jogadores; quando incentiva a continuidade do jogo até a jogada final; quando problematiza os registros de pontuação feitos pelas crianças. Em qualquer situação ele deve ficar atento para promover um clima desafiador para o jogo.

Após o jogo, as intervenções servem para o planejamento de novas problematizações, para a modificação do jogo em um grau crescente de complexidade. Além disso, o professor pode propor a criação de outras regras para o jogo ou de um novo jogo similar ao anterior. O excesso de intervenções pode provocar a ruptura do clima do jogo, acarretando o desinteresse dos alunos pela continuidade das jogadas. Assim, é fundamental que o professor reconheça o momento de “sair de cena”, de interromper os questionamentos sobre algum procedimento sob o risco de eliminar o caráter lúdico e prazeroso de jogar

2. CAPÍTULO II - CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA

A Escola Municipal Professora Alcida Torres situa-se à Rua Álvaro Fernandes, 140, bairro Taquaril, na Regional Leste, em Belo Horizonte, Minas Gerais. Atualmente, atua nos seguintes níveis de ensino: Fundamental (1º, 2º E 3º ciclos); EJA; Floração e Intervenções pedagógicas.

Dentre alguns programas Sócio/Educativos presentes na instituição destacam-se os Programas Escola Integrada, Escola Aberta, Medidas Sócio/Educativas (parceria), Fica Vivo (parceria) e Programa Saúde Escola (parceria). A escola encontra-se em funcionamento nos seguintes horários: diurno - com 17 turmas; vespertino - com 14 turmas e; noturno – com 04 turmas, totalizando 956 alunos e 61 professores.

O Projeto Político Pedagógico não está oficializado, mas estão sendo levantadas questões com registros em ata; são questões significativas para o desenvolvimento da prática pedagógica envolvendo: 1-Currículo; 2-Aluno; 3-Conteúdos; 4-Pais (parceria escola/família) e; 5-Escola (intervenções, inclusão).

Nas discussões em reuniões pedagógicas, está sendo avaliado o currículo (que não é estático), Este deve ser algo dinâmico e interativo, processa-se através da participação e a educação pela experiência. São colocados miniprojetos criados pelos professores, que possam atender alguma necessidade, ou dificuldade do aluno nos horários de ACEPAT (período reservado a estudos, planejamento e avaliação).

A escola promove um trabalho pedagógico para alunos com necessidades especiais buscando superar as barreiras existentes, através de um trabalho adequado com as monitoras de inclusão, ou das acompanhantes, que procuram junto às professoras monitorar o aprendizado com atividades lúdicas para integrar esse aluno em um contexto socioeducativo.

A organização de cada ciclo exige que cada turma discuta e elabore o seu projeto educativo, considerando a formação específica da criança e do adolescente. Os projetos por ciclo permitem identificar as demandas e definições das expectativas do coletivo em todas as áreas, para que as crianças possam desenvolver concepções e atitudes de cidadania e obter uma visão crítica do mundo, do seu território, enfim, do seu espaço em diferentes dimensões.

Existe um momento específico para essas discussões ou formações, são as reuniões pedagógicas. Realizadas quinzenalmente com a coordenação pedagógica, momento no qual os alunos ficam em oficinas lúdicas, pedagógicas.

Percebe-se que as relações entre disciplinas são valiosas, apresentam significados que possibilitam um enfoque global do ensino aprendizagem para buscar um novo sentido no aprendizado do aluno. Busca-se repensar novas interações com o coletivo, tais como o uso da biblioteca, sala de vídeo, funcionamento da cantina, planejamento de excursões.

A coordenação pedagógica tem a função de reunir-se com os profissionais do ciclo para discutir e decidir sobre os avanços e as demandas apresentadas pelos alunos. A equipe é constituída por:

- Diurno: 03 coordenadores, sendo 02 pedagógicos e 01 coordenador de turno;
- Vespertino: 03 coordenadores, sendo 02 pedagógicos e 01 coordenador de turno;
- Noturno (EJA): 01 coordenador.

A equipe pedagógica coordena iniciativas dos profissionais do turno, articulando as turmas, organizando as culminâncias dos projetos (excursões), assim como acionando as famílias para participarem no processo escolar.

O BH Escola refere-se a frequência Escolar e é uma atividade da coordenação dos turnos. As coordenadoras dos três turnos identificam junto aos professores os alunos infrequentes e o número de faltas para convocar as famílias, através de telefonemas, cartas registradas, a fim que justifiquem as faltas/motivos. Feito esse levantamento, os registro de notificações de faltas são protocolados na Regional Leste para o Programa Família Escola, onde tomarão as providências cabíveis em parceria com o Conselho Tutelar de Crianças e Adolescentes Leste.

Além disso, a escola possui elementos que compõem sua infraestrutura para cumprimento de diversas atividades curriculares. É uma escola grande, contendo dois blocos de prédio, sendo: (i) sala da direção, dos professores, dos coordenadores, de intervenções pedagógicas, brinquedoteca; (ii) laboratório de informática, cantina, sala de programa Saúde Escola, quadra, quadrinha (multiuso), sala do Programa Escola Integrada, depósito de merenda, depósito de material pedagógico, sala do caixa-escolar, salas de aula, horta, banheiros

feminino e masculino, biblioteca. O mobiliário é composto de material recebido da Prefeitura Municipal de Belo Horizonte.

Os alunos da Escola Municipal Alcida Torres são na maioria crianças oriundas de famílias de baixa renda, que moram de aluguel e distantes da escola. Algumas já frequentaram creches, igrejinhas e UMEI's. Outras, nunca estiveram em um ambiente escolar. A relação família-escola tem sido um marco importante, criando elo entre direção e coordenação junto às famílias. O interesse e preocupação com cada criança é notório no dia a dia escolar. No ano de 2014, muitas mudanças foram necessárias para receber essas crianças com apenas 05 anos e meio. Houve uma polvorosa na escola, criando em seguida a brinquedoteca, para oferecer momentos lúdicos, divertidos, com jogos e brinquedos. Os alunos da sala 08, do turno da tarde, onde faço minha pesquisa, são alunos interessados, gostam de música, arte, dança, teatro, possuem interesse pela aprendizagem e, quando possível, ajudam o colega na hora da necessidade. Os jogos apresentados têm criado momentos interessantes e satisfatórios em sala.

2.1. A Brinquedoteca

A criança pode se expressar através do jogo, gastar energia e aprender. Para Maldonado (2003), “através das brincadeiras a criança aprende, exercita suas novas habilidades, percebe (fascinada) coisas novas, digere medos e angústias, repete sem parar o que gosta, explora e pesquisa o que há de novo ao seu redor”.

A brinquedoteca da EMPAT foi formada mediante a necessidade de receber os alunos, no ano de 2014, com apenas 05 anos e meio. A escola não possuía um local para brincadeiras, jogos e brinquedos variados. Apenas vídeo, informática e biblioteca. No mês de agosto do mesmo ano pudemos fazer nossa primeira visita, conforme figuras de 01 a 05.

Vejam abaixo momentos de interação e alegria na Brinquedoteca de escola:



Figura 1



Figura 2

A brinquedoteca possui carrinhos de supermercado, casinha montada com armários, pia, geladeira, talheres, quarto de bonecas, com cama, penteadeira, berço. Ao chegar à brinquedoteca, todos retiram seus sapatos, podendo permanecer descalços até o horário de término da visita. Nesse espaço, encontramos também quebra-cabeças, lego, cantinho da leitura, além de diversos carrinhos.



Figura 5



Figura 3



Figura 4

Figuras 01 a 05: fotos da brinquedoteca da EMPAT
Fonte: Arquivo pessoal.

Esse é o espaço predileto da turminha 08 do turno da tarde, pois, construímos juntos nosso supermercado, que hoje está exposto na brinquedoteca. A participação da família foi fundamental, nos ajudando com os recicláveis como caixas de fósforos, sabão em pó e creme dental, dentre outros, vazias.

Um pai se dispôs a fazer o caixa, as prateleiras para o sacolão e mercadinho, usando madeiras de guarda-roupas. Para dar vida ao nosso trabalho, utilizamos dinheiro sem valor e moedas de plástico. Todos queriam trabalhar no caixa, movimentar o dinheiro. Algumas meninas preferiram usar o carrinho para fazer compras, levando até a casinha as mercadorias que foram colocadas no armário.

Por ser um local pouco frequentado, com horários apenas para 1ª e 2ª séries, além do supermercado construído pela turma da sala 08, nenhum outro projeto fora desenvolvido até a presente data.

2.2. Os Brinquedos

O brinquedo é um objeto que deve servir como facilitador da brincadeira. Além disso, deve favorecer a imaginação e a criatividade. Emerique (2003), ressalta que o brinquedo é um material que a criança manipula livremente, sem estar condicionada a regras. O autor ainda afirma que o brinquedo é um suporte ao imaginário, ao faz de conta, possibilitando representações. Isso significa que uma vassoura pode virar um brinquedo quando a criança dá a ela uma intenção lúdica, como por exemplo transformar-se em um cavalo. Diante disso, também é preciso ter cuidado, pois, aos olhos da criança, tudo pode virar brinquedo, inclusive uma tesoura, uma faca de cozinha, etc.

Um dos elementos mais importantes é que o brinquedo coloque a criança em uma posição ativa, interativa, contribuindo para o seu desenvolvimento. É preciso explicitar isso devido ao fato de que muitos brinquedos brincam por si só, ou seja, a criança é muito mais uma expectadora do que uma participante ativa. Como exemplo disso, temos as bonecas que falam, andam e fazem xixi e os carrinhos que correm com apenas o apertar de um botão. “O mercado expõe brinquedos atraentes independente da importância que possam ter para a criança e neste sentido, interferem também na questão cultural” (SANTOS, 1995, p. 6). Complementa essa autora que os meios de comunicação como a televisão e, agora, também, a internet, contribuem para o consumo em massa. O brinquedo passa a ser consumido por outros fatores e não pelo valor intrínseco.

Assim, um trem elétrico, por exemplo, permite que a criança o movimente para frente e para trás e que o faça apitar. São essas as únicas ações possíveis; ela brinca por procuração, autoriza o trem a brincar no lugar dela – a não ser que desengate os vagões, pegue uma caixa de sapatos e faça uma garagem para guarda-los, traga um caminhãozinho para transportar a locomotiva, enfim, que ela tire o trem elétrico dos trilhos, ou seja, invente formas alternativas e não convencionais de brincar com esse brinquedo, contrariando as regras dadas para o seu uso. (EMERIQUE, 2003, p. 46).

Afirmamos que há brinquedos industrializados muito interessantes e que, inclusive, podem servir de referência para a adaptação de outros, produzidos a partir de sucata, por exemplo.

Quanto ao brinquedo artesanal, Santos (1995) menciona que este sempre existe como modo de representação da realidade concreta e da cultura de uma sociedade. O fundamental é a valorização dos brinquedos, quer industrializado, quer artesanal, como suporte para a

realização do brincar, como apoio ao imaginário, à fantasia e, assim, à capacidade criadora. Grande parte desses brinquedos nasce das mãos de cidadãos de natureza e de cultura, isto é, atores sociais que contribuem com seus traços naturais e suas heranças culturais. Todos esses brinquedos imprimem características multiculturais nas brincadeiras, até em uma mesma família. O repertório de cada criança ou de cada grupo infantil, ao mesmo tempo influenciado pelo que a natureza e o entorno oferecem, impregna-se da realidade doméstica - já que pais, mães, avós e aparentados provêm geralmente, de diferentes realidades socioculturais- da cultura do grupo de convivência, da cultura divulgada por meio da mídia, da cultura universal.

A reciclagem de materiais, que já teve em um primeiro momento sua utilidade, se mostra como uma interessante proposta quando pensamos na dimensão artística e nas possibilidades de utilização da sucata como material pedagógico nas escolas. Nessa perspectiva, a sucata no espaço escolar mostra-se como um material de pesquisa, de construção e de produção de algo novo. É nesse sentido que ressaltamos a possibilidade de construção de brinquedos por meio de materiais de sucata, o que favorece não só a criatividade e a imaginação da criança, como também a viabilidade, em muitos casos, da concretização de uma brinquedoteca.

Isso significa que uma brinquedoteca não precisa ser estruturada apenas com brinquedos industrializados. Ao contrário disso, propomos que esta seja organizada, também, com brinquedos construídos pelas próprias crianças, provenientes de materiais de sucata. Propiciar à criança as possibilidades de criação dos seus próprios brinquedos contribui para uma prática educativa em que se valoriza a construção e a transformação, por um processo criativo, dos materiais, bem como o respeito por eles, sem privilégio à educação consumista.

Para escolha dos brinquedos, é importante tomar como referência os objetivos da brinquedoteca e as necessidades das crianças que irão usufruir desses materiais.

2.2. A Biblioteca

Esse espaço possui um grande acervo e os alunos buscam semanalmente livros para empréstimos e consultas diversas.

É uma biblioteca polo, ou seja, central das bibliotecas da área do bairro, logo, a comunidade frequenta a biblioteca para fazer pesquisas e utilizar o computador. Através dos alunos os pais podem fazer empréstimos de livros.

Cada professor possui um cronograma para que, durante a semana, possam levar sua turma à biblioteca, podendo utilizá-la para contação de histórias, pesquisa, interação entre os alunos, etc.

Os alunos buscam pesquisar sobre um tema de escolha do grupo. A bibliotecária oferece ajuda para encontrar os livros referentes ao tema da pesquisa. Cada um faz sua anotação e para buscar outro recurso encaminham-se com a professora para a sala de informática, onde fazem um paralelo entre a pesquisa feita em livros e a pesquisa feita pela internet.

Os alunos das séries iniciais fazem uso de jogos de memória, dominó de sílabas e outros jogos que são oferecidos para o desenvolvimento da aprendizagem, assim como para familiarizarem-se com a biblioteca.

Nesse sentido, a compreensão crítica da biblioteca defendida por Freire (1989), é, de fato, imprescindível para que este espaço, longe de se reduzir a um silencioso depósito de livros, torne-se um espaço popular, constituindo-se em meio à polifonia, às vozes, às falas, aos saberes dos tantos sujeitos aprendentes que somos: bibliotecários, professores, alunos, funcionários da escola, familiares da comunidade escolar e demais membros da comunidade.

3. CAPÍTULO III - CAMINHOS PERCORRIDOS PARA DESENVOLVIMENTO DAS BRINCADEIRAS

A atual pesquisa se realizou de maneira bibliográfica e também através de algumas atividades relacionadas a seguir.

3.1 – Atividades propostas

A partir do mês de agosto de 2014, buscamos trazer uma reflexão sobre os benefícios das brincadeiras no ambiente escolar, sua importância no desenvolvimento emocional e cognitivo, explorando vários tipos de jogos e como utilizá-los, entendendo que os benefícios didáticos do lúdico são procedimentos altamente importantes, mas que um passatempo. Os instrumentos utilizados, dentre outros, foram: registros, questionários, fotos, etc. A natureza da pesquisa foi participante, na qual fizemos uso valioso desse recurso, buscando tornar as aulas mais atraentes, variadas, dinâmicas e, conseqüentemente, mais produtivas.

3.2. Perfil do grupo do Plano de Ação

A turma analisada foi a de 1º ano do 1º ciclo, da Escola Municipal Professora Alcida Torres, localizada no Bairro Taquaril. Alunos na faixa etária de 05 anos e meio, completando 6 anos até agosto ano da pesquisa. A maioria dessas crianças frequentaram creches, Umei's e igrejas, trazendo uma bagagem de experiência significativa. A família, na maioria das vezes, participa no desenvolvimento das crianças, apoiando e ajudando no que se faz necessário. As disciplinas abordadas foram Língua Portuguesa, Matemática e Arte. O foco nessas disciplinas se deu devido ao fato de estas proporcionarem maiores momentos de levantar hipóteses, encaminhar problemas, buscar informações através da pesquisa realizada. As portas de entrada para o conhecimento foram abertas, em nosso trabalho, por elas. As relações possíveis entre conteúdos e áreas do conhecimento se estabeleceram em função das necessidades que envolveram a resolução de problemas de modo significativo para a aprendizagem.

3.3. As brincadeiras e suas possibilidades

Os projetos foram executados no decorrer do ano de 2014, momento no qual foi seguido um cronograma, que, por sua vez, sofreu várias alterações, de acordo com o desenvolvimento do

plano de ação e interesse das crianças. Abaixo, seguem relacionados os jogos desenvolvidos pela turma:

JOGO 1: BINGO DE LETRAS

É um jogo comum de bingo em que há um conjunto de letras colocadas em cartelas. Para sua confecção, foram necessários: cartão ou caixa de papelão, grãos de feijão ou tampinhas de garrafas. Pintamos as letras em quadrados de maneira, de forma que nenhuma cor fosse igual à outra, porém, nas cartelas as letras poderiam ser repetidas. Também, cortamos 23 quadrados e neles colocamos as letras (individual) do alfabeto, formando um baralho.

Os objetivos pedagógicos se pautaram em desenvolver a atenção, a percepção visual, a função da escrita. Além disso, apresentar de maneira lúdica o conhecimento do alfabeto, relacionando fonemas com os respectivos grafemas, estimulando também, a construção de regras.

Como opção de regra, o professor fica com as cartas, mostrando uma de cada vez. Quem as identificar em sua cartela a letra apresentada marca com o grão ou coloca a tampinha. Termina o jogo quem primeiro preencher a cartela inteira.

Observações:

- A brincadeira foi bem aceita pela turma. Além do uso de baralho das letras, usamos o quadro para anotá-las na sequência em que foram retiradas do baralho;

- Houve uma criança que colocou todas suas tampinhas na cartela, dizendo ter feito o bingo. Para facilitar a conferência, todos lemos juntos as letras que estavam no quadro, conferindo uma a uma. O aluno não havia feito “bingo” e prosseguimos o jogo;

- Assim que o primeiro vencedor se manifestou, fizemos a conferência, continuando o jogo para aqueles que ainda não haviam conseguido. Essa fora a proposta dos alunos, visto que, queriam ter o sabor de vencer, mesmo não sendo em primeiro lugar.



Figura 6: Aluno se posicionando para iniciar o jogo.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 8: Aluno marcando seu tabuleiro com tampinhas de garrafa pet. Ao lado criança pegando mais tampinhas para dar prosseguimento ao seu jogo.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 7: A aluna se pronunciando, dizendo que está quase preenchendo toda a cartela, com possibilidades de ganhar o jogo.

Fonte: Arquivo pessoal.

JOGO 2: BINGO DE SÍLABAS

Usamos o mesmo procedimento do jogo Bingo de letras, porém, colocamos as sílabas em uma sacola e fomos retirando uma a uma até que o primeiro que conseguisse preencher a cartela de sílabas, gritasse bingo.

Observações:

- Esse jogo fora feito em duplas. Cada um cuidava de uma coluna da cartela, ajudando um ao outro quando necessário;
- Cada dupla precisava de 12 tampinhas. Foi colocada uma quantidade aleatória em cada mesa e pedido que devolvessem a sobra, ou que, se necessário, solicitassem o número de tampinhas faltosas;
- Alguns perceberam que ganharam mais e logo se manifestavam. Outros pediam mais tampinhas, pois



Figura 9: As crianças em dupla se interagindo, ajudando uma a outra nas marcações e na procura da sílaba.

Fonte: Arquivo pessoal.

faltavam algumas. Na maioria das vezes, sabiam exatamente a quantidade faltosa e as que estavam sobrando;

- Fomos cantando as sílabas e formando palavras que iniciavam com as mesmas para facilitar o reconhecimento. Alguns alunos arriscavam palavras iniciadas com a sílaba cantada, ora acertavam, ora erravam. Nesse momento, era explicado como iniciava a palavra dita por eles, sua sonorização, etc.

- No momento do “bingo” foi surpreendente. A satisfação em fazer “bingo’ deixou a sala em polvorosa. Na medida em que completavam a cartela, logo gritavam, corriam para abraçar a professora. Houve premiação para os três primeiros lugares.



Figura 10: Criança marcando as sílabas cantadas.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 11: As crianças ainda não marcaram nenhuma sílaba.

Fonte: Arquivo pessoal.

O que o aluno poderá aprender com esta aula:

- Consciência fonológica: compreender que para aprender a escrever é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre o significado das palavras;
- Comparar as palavras quanto às semelhanças e diferenças sonoras, etc.

A partir desse e de outros trabalhos com jogos, evidencia-se a possibilidade de abordar alguns direitos de aprendizagem dos alunos, como por exemplo:

- participar das interações orais dentro de sala;

- identificar semelhanças sonoras em sílabas e em rimas;
- compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.

JOGO 3: PASSA BOLA

Este jogo é composto de duas taças e uma bola. Como material, foram necessárias garrafas plásticas descartáveis do tipo PET, meias de náilon, ou jornal e fita adesiva colorida. Para a confecção do brinquedo foi preciso cortar as garrafas ao meio, colocar a fita adesiva nas extremidades e fazer a bolinha.



Figura 12 e 13: Crianças confeccionando as taças, uso de recortes de revistas para decoração.
Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 14: Bolinhas de jornal feitas pelas crianças.
Fonte: Arquivo pessoal.

O objetivo pedagógico foi desenvolver a coordenação visuomotora e as noções de distância e posicionamento como dentro/fora. Como uma opção de regra, o passar da bola pode ser jogado individualmente, de modo que a criança segure uma taça em cada mão e passe a bola de uma para outra. Pode-se brincar também em equipe, passando a bola de uma criança para outra. A brincadeira fora na quadra da escola. No final da mesma, as crianças já pediam para brincar sozinhas ou em dupla.

De acordo com o Manual de jogos recicláveis do Instituto João XXIII (2012):

O manuseio dos resíduos sólidos na confecção dos jogos, dá à criança a oportunidade de refletir, investigar, experimentar, descobrir, aprender e conferir habilidades, além de estimular a curiosidade, autoconfiança e a autonomia, que contribuem para a socialização e para o desenvolvimento da concentração e da atenção. Utilizar-se desses resíduos sólidos, na confecção de jogos e brinquedos, tem seu valor pelo fato de consolidar nos pequenos, bem como em seus familiares, a ideia da reutilização, da reciclagem e fomentar a educação ambiental. (MANUAL, 2012).

No ensino Fundamental, de acordo com os PCN's, o ensino da arte deve organizar-se de modo que os alunos sejam capazes de experimentar e explorar as possibilidades de cada expressão artística, construir uma relação de autoconfiança com a produção artística pessoal e conhecimento estético, respeitando a própria produção e a dos colegas, sabendo receber e elaborar críticas.

Acreditamos termos realizado momentos de aprendizagem e socialização, pois cada criança escolhia a imagem retirada das revistas para ornamentar suas taças, oferecendo ajuda ao colega que demonstrava mais dificuldade, ora sendo em cortar, colar ou confeccionar sua bolinha. Para realização em sala fizemos a anotação na agenda pedindo aos familiares que enviassem com a criança a garrafa vazia e limpa. Além disso, a arte foi algo fundamental para que os alunos pudessem manifestar suas criações e apreciar a dos outros.

JOGO 4: PONTO DE ÔNIBUS

Neste jogo, o objetivo é chegar ao final do trajeto com o maior número de passageiros possível. Como materiais, utilizamos um tabuleiro dividido em 04 colunas, sendo cada coluna de uma cor diferente, e esta dividida em 7 casas. Um dado. 04 caixinhas de fósforo vazias para representam os ônibus. Palitos de fósforo usados ou qualquer outro material de

contagem, que caiba dentro de caixinhas de fósforos, por exemplo, fichas de papel. Os palitos representaram os passageiros. Abaixo, fotos retiradas dentro da sala de aula:



Figura 15: Foi utilizado pincel largo para pintar as pistas.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 16: Crianças pintando a caixa de fósforo que representavam os carros.

Fonte: Arquivo pessoal.

O número de jogadores para essa brincadeira é de 04, dividindo a turma em 6 grupos. Cada grupo recebeu 01 dado e 04 caixinhas de fósforos, que representavam os carros. As regras são: primeiro cada jogador escolhe uma cor de coluna no tabuleiro e coloca seu ônibus em frente a ela; Em seguida os jogadores decidem quem será o primeiro a jogar recitando uma parlenda de escolha. A parlenda representa uma possibilidade para organizar a ordem dos jogadores. A parlenda escolhida pela turma foi “O sapo não lava o pé, não lava por que não quer, ele mora lá na lagoa, não lava o pé por que não quer, mas que chulé” - o dado também pode ser utilizado, o primeiro a jogar será aquele que tirar o maior número e assim sucessivamente; na sequência o jogador lança o dado e coloca dentro do ônibus a quantidade de palitos correspondentes ao número que tirou; em seguida, jogam os demais participantes, cada um na sua vez, repetindo sempre o mesmo processo; a cada rodada, os jogadores avançam seus ônibus uma casa, na coluna respectiva; o jogo termina quando todos os participantes chegam, com o ônibus, no final do trajeto; o vencedor é aquele que conseguir chegar ao final, com o maior número de passageiros.

Observações:

- Essa atividade foi bem aceita pelas crianças, visto que, a pintura representa um momento prazeroso para cada uma, além de aprenderem a utilizar pincéis, fazer detalhes, apreciar o

trabalho do outro e demonstrar sua criatividade. Foram trabalhadas as cores primárias e secundárias. O ambiente ficou agradável, com músicas para ouvir e cantar durante a pintura;



Figura 17: Aluno contando os palitos que representavam os passageiros.
Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 18: Pintura dos carros que ornamentam o tabuleiro.
Fonte: Arquivo pessoal.

- Foi deixado sobre a mesa vários desenhos dos meios de transportes para que as crianças pudessem escolher os que fossem de seu agrado, para serem coloridos e colados na pista;
- Algumas perguntas feitas pelos alunos: - o passageiro vai ser o palito? Na outra mesa também tem carrinho da mesma cor que a nossa? Por que têm o mesmo número nas caixinhas? Cada pergunta foi respondida enfatizando que o palito representaria cada pessoa que entraria dentro do ônibus, que seria a caixinha de fósforo. O jogo seria o mesmo para cada grupo, por isso, os carrinhos foram pintados da mesma cor. A numeração foi feita para marcar cada carro, para que o jogador pudesse saber que carrinho era o dele, onde ele iria colocar seus passageiros e no final da corrida, qual o carrinho foi o vencedor.
- Para utilização dos dados e dos palitos, foi explicado que o número seis é o maior número que está no dado, sendo assim, o máximo de passageiros seria 24;
- Na linha de chegada: Algumas crianças iniciaram a contagem mesmo sem ajuda da professora, outras, precisaram de apoio; foi informado que, da próxima vez, forneceria papel para fazerem as anotações durante a corrida, assim, facilitaria a contagem dos passageiros;



Figura 19



Figura 20

Fonte: Arquivo pessoal.

- Houve momentos de tensão, nos quais algumas crianças choraram por ter perdido o jogo. Nesse momento, os três vencedores abraçaram essas crianças dizendo que era apenas uma brincadeira. Logo se distraíram e pediram para brincar com os dados;

- Foram feitas algumas indagações: vocês gostaram da brincadeira? Alguns disseram que não, pois haviam perdido, outro gostou porque foi vencedor e ganhar é melhor do que perder, outros dois gostaram, mesmo tendo perdido.

Este é um jogo de regras que envolve sorte, uma vez que depende dos números que saírem no dado. As ideias matemáticas que podem ser exploradas nesse jogo estão expressas abaixo, por meio de objetivos:

- . Reconhecer a quantidade expressa em cada face do dado. Nesse jogo esperamos que as crianças consigam identificar as faces do dado e a quantidade de palitos que cada um representa, de 1 a 6;
- . Explorar procedimentos de contagem;
- . Resolver problemas que envolvem as ideias da operação da adição;
- . Resolver problemas que envolvam a comparação e a ordenação de quantidades.

Proposta de algumas problematizações:

- O que vocês veem no tabuleiro? Falem sobre o que vocês observam;
- Por que será que cada caminho, pista ou trilha tem uma cor diferente?

- O que significam as caixas de fósforos coloridas? Por que será que elas estão vazias?
- Quantos jogadores vocês acham que podem participar deste jogo?

As perguntas logo foram respondidas, foi preciso pedir para que levantassem o dedo, pois, todos falavam ao mesmo tempo, mostrando grande interesse pelo assunto.

Alguns indicadores de avaliação sobre a atividade das crianças no jogo Ponto de ônibus:

- Identifica a quantidade expressa em cada face do dado?
- Estabelece correspondência entre cada face do dado e o número de palitos?
- Junta a quantidade de palitos de dois agrupamentos contando, um a um, os palitos?
- Ordena quantidade, identificando a posição de cada jogador ao final do jogo?
- Faz algum registro do número de passageiros de cada jogada?

Os jogos e as brincadeiras devem fazer parte do cotidiano da educação, pois é indiscutível a sua importância para o desenvolvimento das crianças. Dessa forma, a atividade lúdica deve estar presente em toda a prática pedagógica, no sentido de enriquecer e ampliar o universo físico, social e cognitivo da criança, contribuindo para a estruturação da personalidade do indivíduo, apto para atuar na sociedade.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O bom do brincar é que às vezes somos vencedores e outras, perdedores. Porém, na verdade, todos acabam ganhando. Brincar envolve prazer, tensões, dificuldades e também desafios. O meu grande desafio é exatamente isso: abrir um espaço no mundo das crianças e no universo dos adultos, por meio de suas brincadeiras. Fazer um resgate, uma retomada do brincar, pois, a cada dia, vem se tornando pouco presente na vida das pessoas. Defendo o direito das brincadeiras espontâneas no horário do recreio e a recuperação das mesmas, com utilização de jogos e outros recursos que a escola nos proporciona.

As práticas realizadas possibilitaram a articulação dos jogos e brincadeiras com as áreas de conhecimento de Artes, Matemática e Língua Portuguesa de forma interdisciplinar, permitindo verificar o quanto é importante trabalhar a unidade entre teoria e prática, bem como é preciso planejar atividades voltadas para a realidade dos alunos, a fim de conseguir atingir os objetivos estabelecidos no processo de ensino e aprendizagem.

Faz-se necessário ressaltar que os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no jogar e no brincar contribuíram de forma significativa nos processos de apropriação do conhecimento, uma vez que, quando as crianças durante as atividades lúdicas foram submetidas ao respeito às regras, aprenderam a dominar seu próprio comportamento, desenvolveram o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização. Sendo assim, pode-se constatar que os jogos e brincadeiras foram utilizados como importantes instrumentos pedagógicos para o desenvolvimento dos alunos nas habilidades físicas, cognitivas, afetivas e sociais.

Finalizando, cabe dizer que entende-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a aprendizagem de seus alunos. Um dos seus desafios é o de fazer com que, por meio de mediações, os alunos se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

5. REFERÊNCIAS

Curso Normal Superior: **A Formação e o Trabalho Pedagógico do Professor na Educação Infantil** - Londrina 2008 – p. 43 a 56.

Curso Normal Superior: **Habilitação Inicial para os Anos do Ensino Fundamental** – Módulo 6 – Londrina 2005 – p. 265 a 288

Guia de Alfabetização : **Os Caminhos para Ensinar a Língua Escrita** - Editora Segmento /Nº 1 CEALE 2.

Instituto João XXIII. **Manual de Jogos Recicláveis**. Disponível em: <http://www.joaoxxiii.org.br/3315.1685/_public/publicacoes/020513110514.pdf>. Acesso em out/2014.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil**: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.

MORAES, Eduardo Valadares; AMORIM, Marcela Mendonça; CORTEZ, Fabiano. **Alfabetizar letrando na biblioteca escolar**. São Paulo: Cortez, 2013.

Pacto Nacional da Alfabetização na Idade Certa. **Currículo na alfabetização**: concepções e princípios, Brasília: MEC, SEB, 2012, p. 32-37.

SOMMERHALDER, Alinne; Alves, Fernando Donizete. **Jogo e a Educação da Infância**: Muito prazer em aprender. Editora CRV. 2011.

VIGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.