

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
PRÓ REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO
REDE UNEB 2000**

**IÊDA MATOS SANTOS
PAULA DÉA SANTOS OLIVEIRA
VALDELICE FERREIRA DOS SANTOS
VANUSA LIMA MOREIRA**

**A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA SÉRIES
INICIAIS E ENSINO FUNDAMENTAL**

Mundo Novo
2001

IÊDA MATOS SANTOS
PAULA DÉA SANTOS OLIVEIRA
VALDELICE FERREIRA DOS SANTOS
VANUSA LIMA MOREIRA

124

A IMPORTÂNCIA DAS ATIVIDADES LÚDICAS NA SÉRIES INICIAIS E ENSINO FUNDAMENTAL

Prof. Orientadora: Ercília Maria Angeli Teixeira de Paula
Mestre em Educação

Trabalho monográfico apresentado como pré-requisito para a conclusão do curso de Licenciatura em Pedagogia, Habilitação nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental, pelo Departamento de Ciências Humanas, Campos IV, Mundo Novo.

CONSULTA



Mundo Novo
2001

UNEB - DEP. IV - JAC

Dedicamos este trabalho a todos os alunos da série iniciais do ensino fundamental, que transmitem satisfação e alegria no “*mundo fantástico*” das brincadeiras.

AGRADECIMENTOS

A Cristo, por ter nos ajudado

Aos nossos familiares pelo apoio e compreensão

Aos alunos das séries iniciais do ensino fundamental

Aos colegas de trabalho

À professora orientadora Ercília Maria Angeli Teixeira de Paula, pelo carinho e atenção, por nos ter orientado na elaboração da nossa pesquisa

À professora Darluce e professor Salomão, os quais contribuíram com nosso trabalho.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	6
INTRODUÇÃO	7
CAPÍTULO 1. A CRIANÇA E A ATIVIDADE LÚDICA.....	9
CAPÍTULO 2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	15
2.1 Características das escolas.....	16
2.2 Características dos sujeitos.....	17
CAPÍTULO 3. ANÁLISE DOS DADOS.....	19
3.1 Análise dos relatos das professoras sobre as crianças, os adolescentes e jovens nas atividades lúdicas.....	20
3.2 Análise dos relatos dos sujeitos.....	24
CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
REFERÊNCIAS.....	30
ANEXOS.....	32

APRESENTAÇÃO

A presente pesquisa se propôs a analisar a importância da brincadeira para a vida dos seres humanos, tanto crianças, como adolescentes e adultos, dando maior ênfase as brincadeiras do cotidiano, pois, através do brincar, o homem, mais especificamente, a criança, adquire relação de afetividade com o mundo, com os objetos, desperta sua imaginação, favorecendo assim seu desenvolvimento. Nessa perspectiva, foi desenvolvida a construção teórica sobre a atividade lúdica, aspectos sobre sua importância e a relação com o desenvolvimento da criança. Foram realizadas observações com crianças, jovens e adultos sobre as brincadeiras que eles vivenciavam fora da escola. Decidiu-se trabalhar com 56 crianças e 22 jovens e adultos. Os dados levantados para a realização da pesquisa foram coletados por meio de observações dos próprios professores, que eram os pesquisadores deste estudo e trabalhavam nas séries iniciais durante o ano letivo 2001. As observações foram realizadas com roteiro preestabelecido. Os dados foram reunidos e analisados através de referências teóricas e das práticas realizadas. Os resultados obtidos revelaram que as observações tentavam desenvolver um trabalho eficiente e inovador com relação a utilização das atividades lúdicas, sugerindo assim que outros professores refletissem sobre a utilização mais frequente desses recursos lúdicos em seus cotidianos escolares.

INTRODUÇÃO

Com base na nossa inquietação como professoras, observávamos que a ausência do lúdico na escola era constante. Por isso, resolvemos trabalhar com atividades lúdicas nas séries iniciais, pois consideramos que esta proporciona a criança desenvolver seu autodomínio, a percepção, cooperação, atividade de respeito, aceitação e negociação as regras, e além disso, a criança e o professores podem avaliar o esforço e o progresso que alcançaram.

Portanto, a atividade lúdica compreende atividades espontâneas e dirigidas, prazerosas e criadoras, que os indivíduos adquirem através da coletividade.

Quando a criança joga, além de estar aprendendo a conviver e a respeitar seus colegas, ela desenvolver diversas habilidades como: defesa, agilidade, equilíbrio, expressão corporal, força, coordenação motora, ritmo, segurança e confiança.

Além do aspecto lúdico do ato de jogar e brincar, os brinquedos também oferecem muitas oportunidades às crianças, principalmente os brinquedos feitos com sucata, os quais permitem o desenvolvimento do trabalho em grupo, da

linguagem oral, escrita, de diferentes habilidades de pensamento como: observar, comparar, analisar, sintetizar e fazer conjecturas e firmar conceitos.

Os jogos e brincadeiras infantis têm como grande contribuição promover a recuperação e a manutenção da cultura de um determinado grupo, o que muitas vezes é esquecido e ignorado pela maioria das escolas.

Em função destes aspectos, os objetivos desta pesquisa estiveram voltados para:

- Criar condições para que o aluno participasse do processo de construção de seu conhecimento sobre os jogos, através de conteúdos direcionados para seus próprios interesses, num clima de confiança e harmonia, a fim de situá-lo melhor como cidadão, participante ativo e efetivo do processo de transformação social;
- Reconhecer a importância de trabalho em grupo;
- Conhecer e respeitar a diversidade de jogos;
- Conhecer a cultura dos jogos da região e valorizá-la.

Nesse sentido, este trabalho esteve voltado para conhecer as brincadeiras dos alunos das Escolas Municipais de Barra, Escola municipal Else Bastos de Carvalho, no povoado de Barro e no estrito de Ibiaporã, pertencente ao município de Mundo Novo- Bahia.

No primeiro capítulo, será apresentado a importância da atividade lúdica.

No segundo capítulo, será descrito a metodologia desta pesquisa.

No terceiro capítulo, será realizada a análise dos dados da pesquisa e a seguir, serão apresentadas as considerações finais.

CAPÍTULO 1 - A CRIANÇA E A ATIVIDADE LÚDICA

É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica nas séries iniciais fornecem informações primárias a respeito da criança: suas emoções, a forma como se relaciona com seus colegas no grupo, seu desempenho psicomotor, seu estágio de desenvolvimento, sua linguagem e sua formação moral.

A atividade lúdica para a criança é muito mais do que um simples ato de brincar. É através da atividade lúdica que a criança se comunica com o mundo e também se expressa. Segundo FONTANA (1997):

“Brincar na escola não é a mesma coisa que brincar em casa ou na rua. O cotidiano escolar é marcado pelas características, pelas funções e pelo modo de funcionamento dessa instituição. Na escola, como lugar essencialmente destinado a apropriação e elaboração pela criança de determinadas habilidades e determinados conteúdos do saber historicamente construído a brincadeira é negada, secundarizada ou vinculada a seus objetivos didáticos. Nesse último caso diz-se que brincar é uma forma de aprender,

privilegiando-se assim a atividade cognitiva implícita na brincadeira em detrimento de seu caráter lúdico”
(FONTANA, 1997, p. 136)

Diante da confirmação de FONTANA, analisamos que a especialidade da infância é justamente habilidade de vivenciar o lúdico. As escolas oferecem poucas oportunidades para que as crianças construam suas próprias brincadeiras, muitas vezes, sua prioridade está voltada para atender somente aos conteúdos didáticos.

Com isso, o jogo fica relegado a “preencher” intervalos de tempo entre aulas. Entretanto o jogo pode e deve fazer parte das atividades curriculares. De acordo com Rubem ALVES *apud* OLIVER (1999), o lúdico deve ser considerado em seus aspectos fundamentais:

“1º- O lúdico é um fim em si mesmo, ou seja, ele não é um meio através do qual alcançamos outro objetivo é a vivência prazerosa de sua atividade- o lúdico é o “gosto” que as crianças tantas vezes usam para expressa as suas idéias preferenciais (enquanto) nos insistimos para que elas nos forneçam explicações mais racionais; sim mais você gosta por que? Deve haver algum motivo. “o lúdico não tem motivos ele é;
2º - O lúdico é espontâneo: Difere, assim, de toda atividade imposta, obrigatória; é aqui que prazer e dever não se encontram, nem no infinitivo nem na eternidade;
3º-O lúdico pertence a dimensão do sonho, da magia da sensibilidade; os principio da racionalidade não

são aqui enfatizados. Está mais relacionado com o princípio do prazer do que o da realidade.

4º- O lúdico se baseia na atualidade: ocupa-se do aqui agora, não da preparação de um futuro inexistente. Sendo o hoje a semente do qual germinará o amanhã, podemos dizer que o lúdico favorece a Utopia, a construção do futuro a partir do presente.

5º- O lúdico privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados; abre novos caminhos, vislumbra outros possíveis; (ALVES apud OLIVER, 1999, p.21)

Baseando-se nos aspectos fundamentais das definições sobre o lúdico de Rubens Alves, percebemos que no cotidiano da escola as atividades lúdicas se fazem menos presente, por isso devemos pensar na atividade lúdica enquanto meio educacional. Reconhecer a sua importância através da vivência cotidiana da criança e do adulto. De acordo com OLIVER (1999) :

“Reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância; permitir que as crianças sejam crianças e vivam como crianças; é ocupar-se do presente, porque o futuro dele decorre; é esquecer o discurso que fala da criança e ouvir e ouvir as crianças falarem por se mesmo; é redescobrir linguagem dos nossos desejos e conferi-lhe o mesmo lugar que tem a linguagem da razão; e redescobrir a corporeidade ao invés de dicotornizar o homem em corpo e alma;

á abrir portas e janelas e deixar que a inclinação vital penetre na escola, espante a poeira, apague as regras escritas na lousa e acorde as crianças desse sono letárgico no qual por tanto tempo deixaram de sonhar. (OLIVER, 1999, p. 23)

Pode se verificar que a questão do lúdico é algo ainda a ser conquistado, tanto na questão física como humana.

Nas escolas do município de Mundo Novo, as quais foram aplicadas esta pesquisa, deveriam ter espaços mais adequados para o desenvolvimento de atividades lúdicas. Consideramos que estas escolas precisariam de espaços mais abrangentes, mais amplos para que as crianças pudessem se movimentar melhor. Mas, mesmo com pouco espaço o lúdico pode acontecer. Por isso, quando as brincadeiras são realizadas em sala de aula, os materiais encontrados na sala como: carteiras, cadeiras, mesa são dispostos no canto da sala para que as atividades sejam postas em prática.

A pesquisa realizada procurou observar como crianças, adolescentes e adultos se comportavam quando brincavam.

O psicólogo Jean Piaget em seus testes e estudos descobriu na ações das crianças fases de desenvolvimento através da observação do lúdico. Observando seus filhos brincarem, pôde perceber que as estruturas mentais se desenvolvem a partir das brincadeiras.

Para Piaget, as crianças, na faixa etária de 5 a 12 anos gostam muito de brincar exercitando o corpo.

Segundo este mesmo autor, as fases de desenvolvimento das crianças são:

- 1) **Sensório-motor** : do nascimento até aproximadamente aos 2 anos de idade; onde predominam as brincadeiras chamadas de jogos de exercício; as crianças brincam com o próprio corpo, com os brinquedos do berço e com brincadeiras que trabalhem com os sentidos e movimentos;
- 2) **Pré – Operatório**: dos 2 aos 7 anos; onde as crianças realizam operações mentais, os jogos são mais voltados para construção e desenvolvimento da linguagem e raciocínio;
- 3) **Operatório – Concreto**: dos 7 aos 11 anos; as crianças brincam com o corpo, formam pequenos grupos, meninos X meninas, começam a construir regras e trabalhar com a linguagem e operações mentais com o raciocínio;
- 4) **Operatório Formal** : dos 11 aos 15 anos; as crianças (pré –adolescentes e adolescentes) gostam de brincar em bandos, constróem brincadeiras mais elaboradas, desenvolvem o pensamento abstrato.

Nessa pesquisa, as investigações estiveram voltadas para as fases operatório concreto, dos 7 aos 11 anos e operatório formal, dos 11 aos 15 anos.

PIAGET *apud* FONTANA (1999) descreve que:

“Na fase operatório concreto a criança torna-se capaz de compreender o ponto de vista de outra pessoa e de conceitualizar algumas relações. Portanto, é nessa fase que são estabelecidas as bases para o pensamento lógico, próprio do período final do desenvolvimento cognitivo. Nessa fase a

criança começa a compreender as regras dos jogos”.
(PIAGET *apud* FONTANA, 1999, p.51)

A fase do operatório formal ocorre na adolescência e onde o indivíduo se torna capaz de pensar abstratamente, refletindo sobre situações hipotéticas de maneira lógica.

PIAGET *apud* FONTANA (p, 52,1999) descreve que isso ocorre porque os alunos não tem mais a necessidade de estar diante dos objetos concretos ou de operar sobre eles para relacioná-los. Eles transformam os dados das experiências em formulações organizadas e desenvolvidas conexões lógicas entre elas.

As operações mentais que aplicava só a objetos podem ser aplicadas, agora, também a hipóteses formuladas em palavras.

Os adolescentes conseguem elaborar jogos mais estruturados, inclusive jogos que trabalham com a linguagem.

Estes aspectos foram percebidos nesta pesquisa.

CAPÍTULO 2 - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Esta pesquisa foi realizada em três escolas do povoado de Barra e Distrito de Ibiaporã, pertencente ao município de Mundo Novo, na Bahia.

As Escolas que aceitaram participar desse trabalho foram: Escola Municipal de Barra, Escola Municipal Carlos Barreto de Araújo e Escola Municipal Else Basto de Carvalho.

Esta pesquisa foi uma pesquisa ação, pois as professoras também participaram da sua execução. O observação porcedeu-se da seguinte forma: os alunos foram orientados a dividirem -se em cinco grupos; depois tinham que elaborar e apresentar um jogo que nunca haviam brincado na escola. (jogo, cantiga de roda, música, poesia e outros) e depois, escreverem e explicarem como se organizaram e sua brincadeira.

A observação das atividades lúdicas ocorreram com crianças da faixa etária de 8 a 16 anos que freqüentam da 1º a 2º série da Escola municipal de Barra e

Carlos Barreto de Araújo. A pesquisa também compreendeu adultos da faixa etária de 15 a 45 anos que freqüentam a classe multiseriada da Escola Municipal Else Bastos de Carvalho.

Os alunos que participaram desta pesquisa eram alunos das professoras que participaram da produção desta monografia.

Com o objetivo de conhecer as atividades lúdicas que faziam parte da cultura e do cotidiano de nossos alunos, propusemos que eles se organizassem em grupos e solicitamos que eles apresentassem uma brincadeira que nunca havia sido trabalhada na sala de aula. A idéia era que apresentassem brincadeiras bem diversificadas que pudessem envolver diferentes aspectos da atividade lúdica como: música, dança, cantigas de roda e jogos. As crianças e adultos foram solicitados a discutirem, depois da brincadeira, o que acharam da atividade, como foram as organizações dos grupos, se existiram brigas nos grupos, de que forma haviam registrado as brincadeiras e o que a brincadeira significou para aqueles alunos, naquele dia.

2.1. Caracterização das Escolas

A escola Municipal de Barra, localizada no povoado de Barra, pertencente ao município de Mundo Novo, foi fundada em 21-03-1983 com apenas 2 salas de aula, 1 cantina, 2 banheiros. Em 06-05-1981, foi inaugurado o novo prédio da Escola Carlos Barreto de Araújo com 4 salas, 1 cantina, 4 banheiros, 1 secretaria com o objetivo de atender a clientela do mesmo povoado.

Estas escolas atendem 176 alunos, aproximadamente, distribuídos em diferentes turmas do ensino fundamental, sendo distribuído em três turmas da 1º série, duas turmas da 2º série e uma turma da 3º série e uma turma da 4º série.

O horário de funcionamento da escola se dá em dois turnos, sendo três turmas da 1º série, duas turmas da 2º série e uma da 4º série. O turno da manhã funciona das 8:00 e as 12:00 e o turno da tarde das 13:00 às 17:00 horas.

A Escola Municipal Else Basto de Carvalho, localizada no distrito de Ibiaporã, pertence ao município de Mundo Novo. Foi fundada em 05-03-2000 com apenas 6 salas de aula, 1 cantina, 2 banheiros, 1 secretaria e um local de guardar relíquias.

Estas escolas atendem 400 alunos, aproximadamente distribuídos em turma do ensino fundamental, sendo distribuídos em 2 turmas da 1º série, 1 turma da 2º série, 1 turma da 3º série e 1 turma da 4ª , e 7 série, pela manhã o horário de 8 às 12: hs. Pela tarde das 13: às 17:00 hs, noturno das 19:30 hs às 23:30 hs, funcionando três turmas de multiseriados da 3º a 4º série.

2.2 Caracterização dos sujeitos

As escolas municipais da Barra e a Escola municipal Carlos Barreto de Araújo, atendem a um público alvo de 176 alunos, sendo que estão na faixa etária de 6 a 20 anos do ensino fundamental. Alguns desses alunos às vezes chegam na escola desestimulados por falta de uma alimentação adequada. Por conta disso, muitos deles abandonaram a escola.

Alguns alunos moram na mesma localidade, outros moram em fazendas vizinhas tais como: fazenda Caraonão, Tesoura, Bela Vista, Favorita, Poço da Areia. A maioria das crianças são de famílias pobres, em que os costumes adquiridos com os pais são diferentes dos outros alunos da escola, pois muitos, têm poucas oportunidades de brincar em casa, pois têm que ajudar os pais no trabalho. Alguns pais desses alunos são diaristas, outros vaqueiros, pelo fato de não terem escolaridade e a comunidade não oferecer outro tipo de emprego, a maioria trabalha no campo ainda de forma muito rude e sacrificada.

Esses pais vivem de situações mínimas de sobrevivência recebendo ajuda de: sexta básica e renda mínima.

A escola Municipal Else Bastos de Carvalho atende aproximadamente a 400 alunos. A faixa etária que predomina é de 6 a 45 anos, no ensino fundamental. Alguns chegam a escola desestimulados pelo cansaço do trabalho ocorrido durante o dia nas lavouras do café e feijão. Todos moram na mesma localidade, as condições de trabalho oferecidas são: o trabalho na lavoura e, passando o período da colheita, eles fazem plantio de verduras para vender aos próprios moradores da mesma localidade.

A cultura apresentada pelos alunos são adquiridas através do convívio familiar, sendo também influenciado pela própria comunidade. Os pais desses alunos são agricultores e outros diaristas. Apesar de terem a vida bastante cansativa muitos deles tem disposição para um jogo de bola nos finais de semana com os amigos.

CAPÍTULO 3 - ANÁLISE DOS DADOS

“Respeitar as crianças significa entender que cada uma delas brinca do que vive, como vive e como compreende viver.”

Luiz Seber

Através de observações das brincadeiras, procedeu-se a análise do comportamento das crianças, adolescentes e adultos brincando nas escolas. A coleta destes dados nesta pesquisa, também compreendeu relatos das professoras e dos sujeitos envolvidos sobre as atividades lúdicas nas séries iniciais do ensino fundamental.

Para a realização da análise qualitativa dos dados selecionamos alguns requisitos : a importância da atividade lúdica; criança e a atividade lúdica e o espaço para as brincadeiras lúdicas.

Em relação a importância da atividade lúdica, entende-se que o brinquedo tem uma importância significativa na atividade lúdica do desenvolvimento psicomotor da criança, por isso que a criança tem a necessidade de explorar diferentes tipos de materiais.

Para a criança, a brincadeira é essencial a sua natureza, é uma necessidade básica para o desenvolvimento. A criança tem a sua atividade lúdica presente, mesmo antes de nascer. Ela brinca desde a vida intra-uterina no ventre materno, exercitando seu corpo através de movimentos. A primeira experiência de brincar é experimentando o seu corpo. A medida que ela vai descobrindo seu corpo, ela percebe que ela é um ser diferente do outro.

O espaço para a ocorrência do lúdico é um espaço que precisa ser inventado, criado e imaginado. Mas, no que diz respeito a questão física, é necessário que este espaço assegure a criança, jovens e até mesmo adultos, condições de segurança e conforto para que possam brincar de modo mais agradável.

3.1 Análise dos relatos das professoras sobre as crianças, os adolescentes e jovens nas atividades lúdicas

Nas atividades lúdicas propostas na 1^o série a professora Lêda Matos Santos descreveu e observou que:

“...As crianças se organizaram de forma livre e espontânea, ficaram entusiasmadas com a atividade e um pouco agitadas. A atividade foi bastante prazerosa, pois deu oportunidade para as crianças se expressarem apresentando em sala de aula o que elas vivenciam no dia-a-dia. As brincadeiras dos alunos em sala de aula foram chicotinho queimado, Duro e mole, Onô um e pula pau”. (I.M.S/ 2001).

Na 2º série, da Escola Municipal Carlos Barreto de Araújo, a professora Vanusa Lima Moreira observou que:

“..Ao propor a atividade os alunos demonstraram bastante interesse a atividade proposta. As crianças organizaram-se em grupo que eles tinham mais afinidade, mas também tiveram aqueles alunos que não queriam participar de nenhum grupo. Como educadora, eu expliquei como a atividade proposta era pra ser realizada em grupo eles não poderiam ficar sozinhos. Com isso eles ficaram incentivados a se organizar. E sim participar da coletividade. Assim, a atividade proposta foi apresentada com a participação de todos.” (V.I.M. 2001)

Mediante as brincadeiras apresentadas, foi possível constatar que as crianças não brincavam, apenas por brincar, mas brincavam com interesse, dedicação, prazer, competição e acima de tudo também, para exercitar seu corpo e também sua mente. As brincadeiras apresentadas pelos alunos foram: brincadeira de pega-pega, Alerta-se, Brincando de um pé só.

Na 3º série da Escola Municipal Carlos Barreto de Araújo a professora Valdelice Ferreira dos Santos observou que:

“A atividade foi recebida de forma prazerosa, porém não quiseram participar. Eles se organizaram em grupo discutiram entre si e pediram opiniões um aos outros. Nessa atividade, foi possível perceber que os

grupos sentiram dificuldades em escolher a atividade que queriam apresentar. Questionei por quê? Alguns queriam músicas, outros jogos e assim por diante, mas chegaram a um consenso. Houve organização e aceitação pela turma, apenas um pouco de barulho, mas foi normal. Consideramos que as diferenças que existem entre os grupos foi a questão de que uns terem apresentando com mais animação e outros menos sua brincadeiras. As atividades apresentadas foram de acordo com o conhecimento destes. As brincadeiras apresentadas foram: triscou ferrou, jogo de bola, brincadeira de cara e caixinha que passa-passa.”(V. F. S/ 2001)

) Na séries multiseriadas as Escola Else Basto de Carvalho, a professora Paula Déia observou que:

*“... Os alunos se surpreendeu pelo fato de serem adultos e acharem que nunca teriam esse tipo de prática na escola. Mas quando conversei com eles para trazerem para sala de aula recordações de brincadeiras que eles vivenciaram, sentir que eles demonstraram bastante interesse e ficaram também entusiasmados. Através dessa atividade percebi que os alunos sentiram-se bastante motivados, por isso sugerir que durante o decorrer da semana eles tivessem espaço reservado para ensinar e aprender brincadeiras. As brincadeiras apresentadas pela classe foram: anelzinho, música, jogo da tesoura.”
(P.D, 2001).*

As brincadeiras que foram mencionadas serão apresentadas em anexo. Este anexo foram feitos pelos sujeitos envolvidos na pesquisa, as crianças, os adolescentes e jovens. Optamos por digitá-los para que os leitores pudessem compreender melhor, mas, as escritas dos sujeitos também foram anexadas.

Mediante as brincadeiras apresentadas, fizemos comparações entre as mesmas.

Nas 1º e 2º séries, as brincadeiras foram voltadas para exercitar o corpo, mas, no entanto, na hora da brincadeira, a 1º série não obedecia muito as regras do grupo, brincava por prazer de brincar, isso porque elas estão na fase do pré – operatório.

Já os alunos da 2º série, também exercitavam o corpo em suas brincadeiras, mas, estas estavam mais voltadas para o entendimento das regras e limitações, porque os mesmos interagiam e desenvolviam com o grupo mediante as regras pré- estabelecidas. Pois quando jogavam juntos, eles discutiam, aceitavam e compreendia a opinião dos outros.

A 3º série trabalhou pouco com o corpo, mas obedecia as regras em suas brincadeiras. As brincadeiras estiveram voltadas para: músicas, competições e linguagem.

Nas brincadeiras com músicas, os alunos demonstraram clareza de expressão, auto- domínio e concentração. Na competição, desenvolveu-se a cooperação entre os indivíduos, regulamentações e acordo momentâneos.

Na classe multisseriadas, as brincadeiras fizeram com que os alunos, através do brincar, pudessem recordar as brincadeiras da infância e se divertissem muito.

3.2 Análise dos relatos dos sujeitos envolvidos na pesquisa

Através da coleta de dados, foi possível registrar alguns depoimentos das crianças, adolescentes e jovens em relação as brincadeiras executadas .

Em relação ao Grupo da 1º série, encontrou-se o seguinte depoimento de um aluno:

... Com brincadeiras são interessantes, mas o lugar para brincar aqui é pequeno e não dá pra correr."

No grupo da 2º série, o aluno relatou:

"... Foi bastante legal, porque as brincadeiras foram variadas e também animada, porque nós brincamos a vontade e não estávamos interessados em ganhar nota. Achemos importante as brincadeiras porque não foi melhor porque o tempo foi pouco.

No grupo da 3º série, encontramos o seguinte depoimento:

da muita agitação. A brincadeira, porque o tempo foi

muita alegria principalmente as meninas. O jogo de bola é bom para o nosso corpo, porque a agente fica com o corpo leve e traz muita alegria.

A brincadeira torta na cara é muito divertida e ajuda a nos distrair e traz muito animação .”

No grupo multisseriado, um aluno expressou:

“... Foi bom brincar porque nos lembramos das brincadeiras de antigamente.”

Com esses depoimentos, foi possível perceber que, o espaço do brincar, que tradicionalmente vem sendo negado nas escolas, está de certa forma sendo impossibilitando às crianças e até mesmo a jovens para realizarem suas brincadeiras, para terem espaço para criar e imaginar.

A brincadeira é um espaço educativo e é importante para a infância. Ensinar a brincar é ensinar a atribuir diferentes sentidos para suas ações.

Há momentos em que a criança brinca de por puro divertimento, estabelecendo trocas com outras crianças ou com adultos.

A brincadeira é um espaço de fantasia que não tem tempo nem hora para acontecer. No entanto, no cotidiano escolar o espaço para as brincadeiras é limitado, na maioria das vezes, os alunos preferem as brincadeiras da rua do que as brincadeiras ensinada pelo professor. Muitas vezes também, o professor não deixa as crianças, os jovens trazerem suas brincadeiras de rua para a escola para trabalhar de forma lúdica e pedagógica com elas.

Percebe-se que, através das brincadeiras, é possível trabalhar o contar e ouvir histórias, dramatizações, adivinhações, parlendas, quadrinhas e muitas outras coisas, pois o brincar constitui um excelente momento para a aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo considera importante comunicar aos educadores esta reflexão sobre a atividade lúdica nas séries iniciais, pois a mesma é instrumento importante para o processo ensino aprendizagem.

Por isso, neste trabalho monográfico procurou-se estabelecer relações entre as brincadeiras pedagógicas e os jogos do cotidiano da criança, prevalecendo a idéia de que as atividades lúdicas assumem papel fundamental para desenvolvimento Infantil. O lúdico e as crianças caminham juntos desde o momento em que se fixa, a imagem da criança como um ser que brinca.

Outro ponto a ser abordado, diz respeito ao espaço, pois, na maior parte das vezes, as crianças não tem espaço adequado para desenvolver as brincadeiras, pois muitas atividades requerem um espaço mais abrangente, no qual ela não está sujeita a perigos.

A atividade da criança deve se caracterizar por seu aspecto humano, isso implica liberdade, independência, autonomia e espaço físico; é neste sentido que a educação deve se compreendida, nesta globalidade, e o papel da escola, é fazer com que a criança aprenda dar continuidade ao seu

desenvolvimento, e que, através dessa habilidade do brincar, ela possa se desenvolver mais plenamente.

Nessa pesquisa afirmou-se que a criança é conhecedora das brincadeiras do cotidiano e que ela traz consigo um conhecimento inegável e que melhora sua habilidades no que já sabe. No brincar, ela pode aprender outras habilidades, pode aprender a trabalhar em grupo, com regras, por isso se espera que esses conhecimentos possam ser aplicados as atividades lúdicas nas séries iniciais e no ensino fundamental, de forma que contribua para o desenvolvimento humano.

Observou-se que a brincadeira que as crianças e os jovens trouxeram para a escola, foi incorporada por eles de forma bastante significativa, e coube a escola resgatá-las e aplica-lás.

Consideramos que é essencial que a criança brinque, pois dessa forma o professor enfatizará os aspectos lúdicos em todas as sugestões de trabalho, alcançando assim seus objetivos.

Mediante as referências teóricas citadas, teve-se uma maior segurança sobre o assunto, sendo que o fazer pedagógico não será mais o mesmo.

A partir das análises, algo contribui para desafiar outros educadores a reencontrarem alegria e o prazer nas brincadeiras que proporcionam, assim como nas brincadeiras que as crianças trazem, recriando com elas, aprendendo e descobrindo como que brincando também se aprende.

Por meio de observação verificou-se, que as crianças ao brincar procuram desenvolver o pensamento intuitivo, cognitivo, tornando-os capazes de criar e utilizar brincadeiras para melhoria do processo ensino aprendizagem.

Para que nossas observações tenham resultados futuros, esta pesquisa propõem-se algumas sugestões para os educadores.

- Que as escolas dê oportunidade para que as crianças possam vivenciar em sala de aula as brincadeiras que elas tenham conhecimento;
- Construção de um espaço adequado para as realizações das atividades lúdicas.

Estas portanto, foram as considerações apresentadas em nosso trabalho.

REFERÊNCIAS CITADAS

FONTANA, Roseli; CRUZ, Maria Nazaré. **Psicologia e trabalho pedagógico**.

São Paulo: Atual, 1997.

OLIVER, Giovanina. G.F. Lúdico e Escola: Entre a obrigação e o prazer. Im:

Nelson Marcellino C. (Org) **Lúdico, Educação e Educação Física**, Rio Grande do Sul: UNIJUÍ, 1999, pg 14-24.

SEBER, M.V. **Psicologia do pré – escolar: uma visão construtivista**. São

Paulo. 1997.

REFERÊNCIAS CONSULTADAS

ARAÚJO, Vânia Carvalho. **O jogo no contexto da educação psicomotora**,

São Paulo: Cortez, 1992.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar** - Porto Alegre:

Artes médicas, 1998.

GUERRA, Marelene. **Recreação e lazer**. Porto Alegre, Sagra 1985.

PIAJET, Jean. **A construção do real na criança**. 2º edição, Rio de Janeiro,
Zahar editores. Ciências na educação.

SILVEIRA, Maria Tereza. **Socorro: É proibido brincar**. Petrópolis R. J:
Editora Vozes, 1999.

ANEXOS

1ª série) Jogo da Cabra- cega

Formação: Crianças em círculo, tendo ao centro a cabra- cega (criança de olhos vendados) e o fugitivo.

Desenvolvimento: tratava-se de um diálogo entre a cabra- cega e o fugitivo:

Fugitivo: - Cabra cega, de onde vieste?

Cabra-cega: - Do moinho.

Fugitivo: - O que trouxeste?

Cabra-cega: - Pão e vinho.

Fugitivo: - Me dá um pouquinho...

Cabra- cega: não dou, não.

Fugitivo: - Então vai procurar quem te bateu (dá uma batida na cabra – cega e corre).

A Cabra-cega perseguia o fugitivo dentro da roda. As crianças da roda procuravam impedir a saída do fugitivo, ajudando a cabra-cega. Uma vez preso o fugitivo, os dois escolhiam seus substitutos.

1ª série) O anel

Em roda, as crianças sentavam com as mãos postas em forma de caixa, aberta pelo lado de cima.

Uma fica em pé, também com as mãos postas, escondendo um anel. Girava em torno da roda, fingindo que colocava o anel nas mãos de todas, pondo-o efetivamente na mão de uma delas. Esse conserva-se impertubável, de modo a não demonstrar às outras o que tinha.

Então a do centro pergunta uma a uma:

- Com que está o anel?

A criança que adivinhava ia para o centro.

1ª série)Pega-pega

Tinham vários jogadores e um perseguidor.

Os jogadores corriam do perseguidor, que tentava apanhá-los. Aquele que fosse apanhado primeiro passaria a ser o perseguidor.

2ª série) Alerta

Para realização dessa brincadeira precisava-se de uma bola. Um dos participantes ficava com a bola, e tinha que passar a bola entre os colegas. Aquele que deixasse a bola cair, teria que correr para pegar a bola. Depois de pegá-la teria que gritar para um dos participantes dizendo assim : "Alerta". A pessoa que fosse gritada, iria permanecer no local e o que estivesse com a bola na mão contaria três passos e jogaria a bola para balar o colega chamado (gritado). Se a bola batesse no colega ele sairia da brincadeira sendo baleado. No final, todos participantes eram baleados terminando apenas com um participante.

Brincadeira- Pega-pega

Um dos participantes ficava sendo o pegador. Aquele que o pegador colocasse a mão seria o novo pegador dando-se as mãos, formando assim uma corrente. No final todos teriam que ser o pegador. Obs: A cada pessoa que fosse o pegador, teria que ir se unindo nas extremidades da corrente.

Brincadeira de um pé

Nesse jogo os participantes ficavam separados um do outro. Um participante ficava no meio do local da brincadeira. E os outros, tentavam atravessar de um lado para outro pulando de um pé só. O participante que estava no meio deveria impedir que eles passassem. A pessoa que não permanecesse pulando de um pé só também ficaria no meio impedindo que eles atravessassem de um lado para outro. No final dessa brincadeira todos eram pegadores. Nessa brincadeira, era preciso ter bastante atenção, firmeza no salto de um pé, concentração, visualização.

3ª série) Cantigas de rodas

Ó ciranda, ó cirandinha
Ó ciranda, cirandinha
Vamos todos cirandar
Uma volta, meia volta
Volta e meia vamos dar
O anel que tu me destes
Era vidro e se quebrou
O amor que tu me tinhas
Era pouco e se acabou

Ó ciranda, ó cirandinha,
Vamos todos cirandar.
Vamos ver Dona Luiza
Que já está para se casar.

Jogo de bola

Eram 11 jogadores de cada lado. Colocavam a bola no meio do campo e quando juiz apitava começava o jogo. Eram dois bandeirinhas, um ficava de um lado e outro do outro, cada lado para impedimento.

Triscó ferrou

Tinha que pegar uma pedra, colocar na mão e fechar a mão. Esconder a mão atrás das costas, depois apresentar as mãos e uma pessoa tocava na mão, se estivesse com a pedra é quem iria ferrar, senão vinha outra pessoa e tocava novamente até conseguir.

Baile da vassoura

Os alunos eram divididos em par sendo que um deles formara par com uma vassoura e quando todos estiverem prontos, começava o baile através de músicas que passavam dançando a dois. Assim que a música parava todos deveriam trocar de par sendo, que um sobrava. Sem par, este dançava com a vassoura e assim o baile continuava. Seria vencedor aquele que não dançar com a vassoura.

Rodar caixinha

Todos em círculo e uma caixinha. Com várias perguntas e ao passo que fosse tocando a música a caixinha ia passando de mão em mão. Quando a música parasse, quem estivesse com a caixinha na mão ia responder uma das perguntas que encontrava na caixinha. E assim procedia a brincadeira.

Roda a cadeira

Arrumava as cadeiras em círculo. Se fossem 6 cadeiras, eram 5 pessoas. Colocava-se uma música e, enquanto a música tocava, todos começavam a tentar sentar na cadeira. Quando a música parasse ia sempre eliminando uma cadeira. Era o vencedor aquele que por último conseguisse sentar na cadeira.

Escola ...
Aluna: Gláucia Souza de Oliveira
Data: 02-10-2001
Série: 1ª
Professora: Têda

Cabra - elga
Formação: enriques com círculo, tleja
o eltro a cabra elga

Desenvolvimento: trava-se um
diálogo em que a cabra - elga
Fugitivo: cabra - elga, de onde se
Baba - elga: de onde se

Fugitivo: que trocamos
de onde se
Fugitivo: de onde se
de onde se
Fugitivo: de onde se
de onde se
A baba - elga: de onde se
de onde se
de onde se
de onde se

Escola Municipal de Educação Infantil
Aluna LIDIANE
Data 02-10-2001
Série 1º

Professora - Jêda

DURO E MOLE.

DESENVOLVIMENTO:

UM GRUPO DE CRIANÇAS EM CÍRCULO, DESSE GRUPO ESCOLHE UMA CRIANÇA PARA CECILIA AS MÃOS TENDO UMA PEDRA ESCONDIDA EM UMA DAS MÃOS. UMA DAS CRIANÇAS DO GRUPO BATE EM UMA DAS MÃOS PARA ENCONTRAR A PEDRA. ENTÃO COM A PEDRA VAI ACERTAR A MÃO DA OUTRA CRIANÇA. A MÃO QUE FICOU DURA.

• OUTRA CRIANÇA DO GRUPO TENTAR TOCAR A MÃO DA OUTRA PARA AQUELA FICAR MOLE.

Escola Municipal de Ensino Fundamental
Aluna: Valmíria Santana de Paula
Data 02-10-2007
Série 7^ª
Professora Leda

Pega-Pega

Vários jogadores e um perseguidor.
Os jogadores correm do perseguidor, que
tentará apanhá-los. Aquele que for
apanhado primeiro passará a ser o
perseguidor.

Escola Municipal de Artes e Ofícios
Axiomosa - Vila do Galeão - Santos

Data - 02.10.2001

Série 1ª

Professor(a) Têda.

A AÇA NÃO AVIROU

AÇA NÃO AVIROU

VOU DEIXÁ-LA VIRAR

FOI POR CAUSA DE LIDIANE

QUE NÃO SOUBE REMAR

SE EU FOSSE UM PEIXINHO

ESOU BESSÉ NA D'ÁR,

TIRAVA LIDIANE

DO FUNDO DO MAR.

Escola: municipal Carlos Barreto de ...
data: 02 de outubro de 2001 - série 2ª

Assunto: Brincadeira

nome da brincadeira - A lista -

para realização dessa brincadeira - precisa-se de
uma lista

Um dos participantes fica a lista
e tira quem passar.

A lista entra os colegas. A quem pode deixar a lista
cair. tira quem cair para pegar a lista. Depois

quem pega a lista tira quem a pessoa que foi gritado
ira permanecer no local. e o que estiver com a lista
na mão cantará três passas e jogará a lista
para o colega chamado (gritado)

Se a lista cair no colega ele sairá da
brincadeira sendo chamado.

No final todos participantes serão chamados
terminando a brincadeira com um participante

acompanhados

nao quisse fazer mais brincadeiras

Escola Municipal de Educação Infantil
Data de elaboração de 2001 série de
componentes. Rocio Evamilson-José
Jairlan-Jessiane Gilberta

Assunto: Brincadeira

Nome da Brincadeira: Brincadeira de ampepi

Nesse jogo os participantes ficarão separados
um do outro.

Um participante ficará no meio do local
da brincadeira.

Os outros formarão círculos de um
lado para outro

Quando o participante que
está no meio disser ampepi ou ampepe

A pessoa que não permanecer falando de ampepi
se também ficará no meio inicialmente

deslocando-se de um lado para o outro.
No final dessa brincadeira todos estarão
fugando.

Nessa brincadeira a criança tem bastante
atenção, fôlego no ritmo de ampepi e
concentração de atenção.

Escola Municipal Carlos Marcondes
Data 02 de outubro de 2007 série 2ª

Companhetes

Claudio - Berison - Jesuilton - Laudiana - Adailton
Adelson

Assunto: Brincadeira

Nome da brincadeira: Pega - Pega

Um dos participantes fica sendo pegador.

Aquele que o pegador põr a mão será o novo pegador.
dando - si as mãos, formando assim uma corrente.
No final todos terão que ser o pegador.

Obs: A cada pessoa que for o pegador terá que ir
usando as extremidades da corrente.

O uiranda o uirandinha

O uiranda uirandinha

Vamos todos uirandar

uma volta minha volta

volta e minha vamos dar

O amor que tu me distes

na vida e se acabou

O amor que tu me tinhas

na pouca e se acabou

O uiranda o uirandinha,

Vamos todos uirandar.

Vamos dar o. Suiza

que se está para se casar.

Jogo da Bola

São 11 jogadores, de cada lado, colada a bola no meio do campo e quando o juiz apitar começa o jogo

São duas bandeirinhas fixas, uma de cada lado para impedimento.

Trisô Perua

Pegar uma Pedra, colocar na mão e fechar a mão esconde a mão atrás das costas, depois apertar as mãos e uma pessoa toca uma mão se estiver com a pedra é quem vai ganhar, Se não é uma pessoa e toca novamente ali consegue

Os alunos são de todas as idades

que um deles tomara nota com o nome

de todos quando todos estiverem sentados

começaram a falar através de músicas que

possam, dançando a dançar

Arum que a música parar todos deverão

tocar de par sedo que um salta

sem par este dançara com a dançara

e arum o qual continua

para mudar aquele que não dançar

com a dançara

Qual a cultura

Tadas em círculo e uma conversa
com várias perguntas e ao passa
que por tem com a música a conversa
vai passando de mão em mão quando
a música parar quem estiver com a conversa
na mão vai responder uma das perguntas
que encontrar na conversa. E assim por até a brincadeira

Qual a cultura

uma as culturas em círculo de por o
culturas são 5 pedras cada uma
música e enquanto a música toca todas
começa a tocar. Deita na cultura quando
a música parar e vai sempre abrimos para
uma cultura. Será a vencer aquele que por
última conseguir tocar em círculo