

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO
E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA
CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB

JUCINETE DE SOUZA CAMBOIM

LUDICIDADE, CICLO DE ALFABETIZAÇÃO E PNAIC: um estudo de caso

PATOS, PB

2015

JUCINETE DE SOUZA CAMBOIM

LUDICIDADE, CICLO DE ALFABETIZAÇÃO E PNAIC: um estudo de caso

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Rosângela de Araujo Medeiros

PATOS, PB

2015

C176l Camboim, Jucinete de Souza
Ludicidade, ciclo de alfabetização e PNAIC [manuscrito] : um
Estudo de Caso / Jucinete de Souza Camboim. - 2015.
36 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia
PARFOR) - Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de
Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância, 2015.

"Orientação: Profa. Ma. Rosângela de Araújo Medeiros,
CCEA".

1. Ludicidade. 2. PNAIC. 3. Alfabetização de deficientes. I.
Título.

21. ed. CDD 371.9

JUCINETE DE SOUZA CAMBOIM

LUDICIDADE, CICLO DE ALFABETIZAÇÃO E PNAIC: um estudo de caso

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Data de avaliação: 25/07/2015

BANCA EXAMINADORA



Prof. Ma. Rosângela de Araujo Medeiros (UEPB)
Orientadora



Prof. Ma. Lidiane Rodrigues Campêlo da Silva (UEPB)
Examinadora



Prof. Dra. Tatiana Cristina Vasconcelos (UEPB)
Examinadora

*Aos meus pais, pelo apoio e
carinho, DEDICO.*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todos que contribuíram direta ou indiretamente para que este trabalho fosse realizado.

Aos professores que no longo desses quatro vem nos dando subsídio para teorizar o desenvolvimento dessa monografia.

À minha filha e meu esposo que tanto compreenderam a minha ausência durante esse tempo.

À professora Rosângela de Araujo Medeiros, pela a orientação pelo aprendizado e apoio em todos os momentos necessários.

À minha irmã Josilete, que esteve presente sempre que precisei para sanar algumas dúvidas, meu agradecimento.

De forma bem especial, agradeço aos meus pais pela presença constante e forte nessa caminhada. Deixo aqui minha eterna gratidão.

É no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou o adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu.

(WINNICOTT, 1975, p.12)

RESUMO

Este trabalho monográfico tem como tema a ludicidade no contexto escolar e o objetivo central que o norteou foi refletir sobre a importância do lúdico no ciclo de alfabetização, considerando as propostas do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa-PNAIC. Para sua realização, exploraram-se as ideias de autores que versam sobre o brincar, como Negrine (2000) e Kishimoto (2003), entre outros. Também foram utilizadas as práticas pedagógicas disponibilizadas nos cadernos de formação para os encontros do PNAIC (BRASIL, 2014a, 2014b, 2014c). Foi organizado como um estudo de caso descritivo, no qual foram coletados dados por meio de estudos bibliográficos, observação, entrevista com professoras e projeto de intervenção didática em uma escola pública da cidade de Mãe D'Água-PB. Pode-se verificar que o lúdico é indispensável para a aprendizagem e para a alfabetização e que a escola investigada tem buscado explorar ludicidade em seus projetos didáticos, bem como a turma do primeiro ano tem um trabalho pautado na atividade lúdica, inclusive tendo como base as propostas do PNAIC.

PALAVRAS-CHAVES: Ludicidade. PNAIC. Alfabetização.

ABSTRACT

This monograph is themed playfulness in the school context and the main objective that guided was to reflect on the importance of playfulness in the literacy cycle, considering the proposals of the National Pact for Literacy in the Age One – PNAIC (Acronym in Portuguese, emphasis added author). For its realization, explored up the ideas of authors who deal with the play, as Negrine (2000) and Kishimoto (2003), among others. They were also used pedagogical practices available in the training books for PNAIC meetings (BRAZIL, 2014th, 2014b, 2014c). It was organized as a descriptive case study, in which data were collected through bibliographical studies, observation, interviews with teachers and didactic intervention project in a public school in the city of Mãe D'Água-PB. It can be seen that the playful is essential for learning and literacy and the investigated school has sought to explore playfulness in their educational projects as well as the first-year class has a work based on play activity, including considering the proposals PNAIC.

KEYWORDS: Playfulness. PNAIC. Literacy.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 A PRÁTICA DA LUDICIDADE E O PNAIC	12
2.1 Conceituando o lúdico	12
2.2 Atividade lúdica na escola	14
2.3 PNAIC e ludicidade	16
2.3.1 Brincadeira e jogo no ensino da Língua Portuguesa	17
2.3.1.1 O trabalho lúdico com a literatura infantil	17
2.3.2 Matemática e os jogos	19
2.3.2.1 <i>Os jogos e o Sistema Numeração Decimal (SND)</i>	20
2.3.3 Diálogo com outras áreas do saber	22
3 PESQUISA DE CAMPO: LUDICIDADE E O PNAIC NA ESCOLA	24
3.1 Metodologia: a pesquisa no estágio supervisionado	24
3.1.1 Práticas de observação	25
3.2 A pesquisa de campo: O lúdico e o PNAIC na escola	25
3.2.1 Histórico da escola investigada	26
3.2.2 A sala de aula: observação	27
3.2.3 A voz da professora	28
3.2.4 O projeto de intervenção realizado na escola	28
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
REFERÊNCIAS	33

1 INTRODUÇÃO

A atuação do educador é de grande importância para alcançar o êxito na aprendizagem e, para tanto, deve procurar ferramentas para que seus objetivos sejam alcançados. Daí surge a importância de pensar ações que possam colaborar na construção do conhecimento dos educandos, seres que estão em pleno desenvolvimento cognitivo.

Nesta pesquisa, defende-se que tais ações estejam relacionadas à atividade lúdica, como jogos educativos, produção textual com gravuras, leitura deleite, contação de história, caça-palavras e outras atividades que venham a despertar na criança o interesse em querer ir para escola e permanecer nela.

Especialmente no trabalho educativo com crianças de 6 a 8 anos, que estão ingressando no Ensino Fundamental e precisam vivenciar uma relação significativa com a escola desta etapa da educação básica, que apresenta ritmos, tempos e espaço muito diferentes da educação infantil. Nesta faixa etária, compõem na escola o que define como ciclo de alfabetização (BRASIL, 2014a), fase em que o brincar faz parte da sua rotina como sujeito social, com afetividade e cognição, constituído por uma natureza singular, que fantasia seu próprio mundo. Fase também na qual se espera que as crianças adquiram o domínio das habilidades de leitura e escrita, no processo de alfabetização.

Entretanto, na história do Brasil, tem-se vivenciado a dura realidade de identificar que muitas crianças tem concluído sua escolarização sem estarem plenamente alfabetizadas (RIBEIRO, 2011). Para que essa realidade seja modificada, o governo federal, os estados e municípios afirmaram em 2013 o compromisso de alfabetizar crianças até no máximo 8 anos de idade com o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC instituído pela Portaria nº 867, de 4 de julho de 2012 (BRASIL, 2012).

Este programa tem o objetivo de capacitar os professores alfabetizadores, para que possam desenvolver suas metodologias baseadas na atividade lúdica, de forma diversificada, no intuito de alfabetizar as crianças dessa faixa etária (idem). Então, o professor tem o papel primordial neste processo.

Considerando este programa e suas possibilidades que, então, foi esboçada a problemática deste trabalho: como devem ser realizadas as atividades lúdicas no cotidiano escolar, no ciclo de alfabetização? Quais são as propostas lúdicas do

PNAIC para este ciclo? Como tem ocorrido em uma escola pública do município de Mãe D'Água?

Diante do exposto, o objetivo geral desta monografia foi refletir sobre a importância do lúdico no ciclo de alfabetização, considerando as propostas do PNAIC. Em decorrência deste, outros objetivos foram traçados:

- Apresentar ações lúdicas voltadas para a alfabetização e para o trabalho com habilidades matemáticas, a partir dos materiais formativos oferecidos pelo PNAIC;
- Descrever um estudo de caso em uma escola pública da cidade Mãe D'Água-PB sobre a temática.

Para sua realização, exploraram-se as ideias de autores que versam sobre o brincar, como Negrine (2000) e Kishimoto (2003), entre outros bem como práticas pedagógicas disponibilizadas nos cadernos de formação para os encontros do PNAIC (BRASIL, 2014a, 2014b, 2014c). Ideias essas que nortearam a organização de um estudo de caso descritivo Gil (2002), motivado pelas atividades de observação no estágio supervisionado III do curso de Pedagogia-PARFOR, no qual se percebeu o quanto as atividades lúdicas envolviam as crianças.

Outra motivação foi contribuir para que se reconheça a importância das práticas lúdicas, mostrando as possibilidades de trabalho no processo de ensino-aprendizagem e na alfabetização pautado na ludicidade, explorando as propostas didáticas do PNAIC, já que a pesquisadora também participou de uma formação dessa ação governamental e considera importante socializá-la.

A coleta de dados ocorreu nas atividades de estágio supervisionado III, do curso de Pedagogia – PARFOR, da Universidade Estadual da Paraíba, campus de Patos-PB, através dos registros do período de observação das vivências em uma turma de primeiro ano de uma escola-campo da cidade de Mãe D'Água-PB, bem como por meio da realização de entrevista com a professora da respectiva turma e a execução de um projeto de intervenção didático-científica.

Assim, este trabalho está organizado em três capítulos: o primeiro refere-se à introdução na qual se apresenta o tema abordado, o questionamento que o norteou como também os objetivos geral e específicos e sua justificativa. O segundo trata das práticas lúdicas apresentadas pelo PNAIC, bem como conceitos e definições apresentadas por autores da área. Já no terceiro capítulo será apresentado o estudo

de caso, expondo a metodologia, as práticas de observação, a pesquisa de campo, como também o projeto de intervenção.

2 A PRÁTICA DA LUDICIDADE E O PNAIC

Este capítulo trata das práticas lúdicas, apresentando definições dadas por alguns autores bem como as propostas e reflexões delineadas nos textos formativos do PNAIC para esta temática.

2.1 Conceituando o lúdico

O homem, desde seus primórdios, expressa suas habilidades nas atividades lúdicas, que se manifestaram antes mesmo da existência cultural e linguísticas das civilizações. A origem do lúdico vem do termo em latim *ludus* (KISHIMOTO, 2003), que significa jogos, formas espontâneas, ação e diversão.

Para Negrine (2000), a ludicidade chega a ser um estado de espírito que envolve tanto a conduta do ser humano quanto seu modo de levar a vida. Outros autores também definem a ludicidade como bem estar, como Freinet (1998, p. 304). Assim, pontua a dimensão do lúdico como:

(...) um estado de bem estar que é a exacerbação de nossa necessidade de viver, de subir e perdurar ao longo do tempo. Atinge a zona superior do nosso ser e só pode ser comparada a impressão que temos por um instante de participar de uma ordem superior cuja potência sobrehumana nos ilumina.

Acrescentando esta ideia Luckesi (2002) descreve que a atividade lúdica precisa do envolvimento do sujeito. Portanto, explicita que

Brincar, jogar, agir ludicamente exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão, e as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança fazendo de conta que estamos dançando, mas com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento (p. 09).

O autor descreve a atividade lúdica como humana, também do mundo adulto, como na Grécia antiga e no Egito, onde tais atividades faziam parte do cotidiano dos

adultos. Até a Idade Média, não havia diferença entre os jogos e brincadeiras de criança e adulto (SÁ, 2004), porque a criança era vista como um adulto em miniatura.

Na sociedade moderna, a imagem da criança foi modificada, tratada agora como um ser com direito a infância, diferente do adulto, que possui atividades e valores próprios como o universo da fantasia, comportamentos ingênuos e um jeito próprio de se comunicar. Nesse sentido, tem sido vista como um ser social, que está em processo de formação. E a ludicidade é uma das bases desse processo (idem)

Segundo Cruz (online), professora orientadora e atuante na formação do PNAIC, a atividade lúdica possibilita benefícios ao desenvolvimento infantil, em todos os aspectos sejam eles social, cognitivo, didático e físico, conforme a autora ilustra na figura 1. Por isso deve ser vislumbrada com seriedade, também voltada para a aprendizagem no contexto escolar, desde a educação infantil.

Figura 1: Benefícios da atividade lúdica



Fonte: Cruz (online).

2.2 Atividade lúdica na escola

O contexto da contemporaneidade tem valorizado o lúdico em todos aspectos, especialmente na vivência individual, depois do advento das tecnologias digitais (NEGRINE, 2000). Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Vive-se em tempos em que a diversão, o lazer, o entretenimento apresentam como condição muito perquirida da sociedade. Viver ludicamente significa uma forma de intervenção no mundo (SÁ, 2004).

Inclusive na atualidade reconhece-se muito mais do que no século passado as possibilidades pedagógicas da atividade lúdica na escola. É uma mudança que está relacionada a aceitação de teorias e ideias que defendem a importância dessa atividade para o desenvolvimento infantil.

Neste sentido, a atuação e o olhar do professor deve ser transformador, organizando uma educação que impulse a criatividade, o desenvolvimento das potencialidades infantis, organizando seu trabalho a partir de atividades lúdicas e jogos pedagógicos para proporcionar e estimular a construção do pensamento da criança.

Afinal o mundo lúdico é o espaço onde a criança está em constante exercício. Pode-se dizer que o lúdico é um laboratório que merece toda atenção dos pais e educadores, pois o brincar é a essência do pensamento. Froebel citado por Kishimoto (2003) diz que o brincar é a fase mais importante do desenvolvimento humano, por representar a auto motivação da ação cognitiva, motora e emocional.

Diante dessas afirmações, pode-se destacar a importância do planejamento voltado para a ludicidade, como afirma Antunes (2000), ao defender que “os conhecimentos se alteram continuamente e é preciso superar o ensino conteudista. Para isso é necessário tornar o conteúdo um instrumento de para o desenvolvimento de várias habilidades que contribuam na formação do ser” (p. 45).

Esse processo pode ocorrer por meio do brinquedo educativo, que segundo Kishimoto (2003) surgiu no período do Renascimento e foi mais difundido por meio da expansão da Educação Infantil. Este é um recurso pedagógico que relaciona prazer à exploração de conceitos, valores e ou habilidades. Segundo a autora, materializa-se em quebra-cabeças que trabalham formas ou cores, por exemplo. Ou em jogos de tabuleiro, que implicam compreensão e domínio do sistema numérico decimal ou operações lógico-matemáticas.

Exemplifica ainda mais:

nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma; nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica; móveis e destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que encaixam para desenvolver a coordenação motora; parlendas para expressão da linguagem; brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressões motora; gráfica e simbólica (KISHIMOTO, 2003, p. 36).

Na verdade, o brinquedo educativo enquanto jogo, pode ser caracterizado como prática cultural que insere no cotidiano das sociedades em diferentes épocas da vida das pessoas. De acordo com Borba (2006), cada vez mais as brincadeiras e os jogos passaram a integrar as práticas de vida em sociedade, e da infância, especificadamente. Ao longo da história da humanidade, o brincar foi se configurando na vida social e passou a fazer parte dos conteúdos que são aprendidos nas relações de interação com as pessoas e com a cultura. Assim diversas maneiras e expressões foram se constituindo com o caráter de divertir, recriar e representar a realidade.

Evidencia-se o quanto participa da construção das personalidades e interfere nos próprios modos de aprendizagem humanos. Está presente desde os primeiros momentos da vida do bebê. Nesta perspectiva, Piaget (1998) dá atenção aos jogos de exercício no período sensório-motor, que ocorre até aproximadamente os dois anos de idade, fase na qual as crianças brincam e aprendem a coordenar visão e audição; movimento das mãos e dos pés; a perceber o mundo a sua volta e começam a agir para dele participar.

Para que o brinquedo educativo seja utilizado e a ludicidade aconteça em sala de aula é preciso mudar as metodologias, que devem ser voltadas também para a brincadeira, já que a ocupa um lugar de destaque na vida das crianças, dentro e fora da escola e que é importante para a aprendizagem.

Programas e propostas governamentais tem sido criados nesta linha, como o curso de formação continuada do governo federal para preparar os professores para o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa - PNAIC (BRASIL, 2014a), que se baseia na proposta do trabalho pedagógico lúdico.

2.3 PNAIC e Ludicidade

Em julho de 2012, o Ministério da Educação (MEC) instituiu o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Segundo a Portaria n.º 867, de 4 de julho de 2012 do MEC, o PNAIC tem como principal finalidade alfabetizar as crianças até, no máximo, os oito anos de idade, ou seja, ao final do 3º ano do Ensino Fundamental -EF (BRASIL, 2012). Em 2013 foi publicada a Lei nº 12.801, de 24 de abril de 2013, uma conversão da medida provisória 586, de 2012, que dispunha sobre apoio técnico financeiro da União aos entes federados no âmbito do PNAIC.

Este programa tem sido uma ação voltada para atenuar a relativa urgência de políticas dirigidas à alfabetização infantil, diante da realidade nacional. O PNAIC propõe em um de seus eixos estruturantes, os materiais didáticos e pedagógicos específicos para alfabetização, uma reflexão teórica sobre a alfabetização e os caminhos para utilização em sala de aula dos jogos pedagógicos, do acervo do Programa Biblioteca em sua Casa (PNBE) e do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), assim como uma reflexão sobre o trabalho com o sistema de escrita, alicerce do programa. Também traz fundamentações sobre os conceitos de alfabetização e letramento, currículo, rotina, planejamento, ludicidade, literatura, biblioteca escolar e o ensino da língua portuguesa na alfabetização (BRASIL, 2014a).

Uma das ações do PNAIC é capacitar os professores alfabetizadores para organizar suas metodologias de forma lúdica e diversificada, considerando a possibilidade da atividade lúdica para efetivar a aprendizagem. Esse programa foi constituído tendo em vista os resultados de avaliações nacionais como a Provinha Brasil (idem) que apontam um alto índice de crianças que concluem a escolarização sem estarem plenamente alfabetizadas.

Para que esta realidade seja mudada as instâncias governamentais em nível federal, estadual e municipal firmaram compromisso de alfabetizar crianças até no máximo oito anos de idade, formando professores para que possam explorar diferentes conteúdos e projetos didáticos, de forma lúdica.

Contextualizando as atividades lúdicas, ferramentas de grande importância para a aprendizagem das crianças, o referido programa propõe a exploração da ludicidade em diferentes momentos da sala de aula, para explorar conceitos das diversas áreas do conhecimento.

O trabalho lúdico na área de língua portuguesa envolve também o trabalho com literatura infantil.

2.3.1.1 O trabalho lúdico com a literatura infantil

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental é essencial a prática de contação de histórias, tendo acesso ao universo da literatura infantil. Nesse caso, os livros paradidáticos disponibilizados nas salas de aulas (Quadro 3) podem ser explorados para construção das noções de tempo.

Quadro 3 – Exemplos de materiais para estimular a leitura



Fonte: Brasil (2014b)

Benjamim (2002) sugere que até nos contos de fada, pode-se explorar hábitos culturais e fazer uso da expressão “era uma vez...” afinal “a criança tem capacidade de envolver-se com os personagens e entrar em um palco onde faz viver o conto de fada” (p. 40). E é exatamente assim que as crianças usa sua imaginação para apreender o mundo que vivencia.

Refletir sobre as relações entre o presente e o passado a partir de modos de vida ajuda as crianças estabelecer e sistematizar as relações temporais construindo um sentido para suas experiências. O trabalho com narrativas envolve também a aquisição e domínio das regras e sua complexidade da nossa língua.

Outros tipos de texto podem ser trabalhados em atividade de leitura, que pode ser deleite, mas também enfocando um aspecto ou conceito. As crianças do ciclo de alfabetização se envolvem muito com fábulas e dramatizações dessas histórias,

trabalhando assim a autoimagem, a expressividade e outras questões sociais e afetivas.

2.3.2 Matemática e os jogos

O jogo como recurso didático é um importante aliado para o ensino da matemática, além disso estimula a socialização, pois pode ser trabalhado em pequenos e grandes grupos, como no exemplo da figura 2. E por meio da atividade lúdica as crianças são desafiadas e estimuladas a pensar, desenvolvendo aspectos emocionais e cognitivos, passando a ser cooperativas e responsáveis.

Figura 2 – Exemplo de jogo matemático



Fonte: Brasil (2014c)

No universo da matemática os jogos de regras predominam. No xadrez, por exemplo, os jogadores tem que respeitar um conjunto de regras e essas regras é foco para que a criança desenvolva atitude de morais e sociais. Segundo Leontiev (1988, p.139) salienta que “dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”.

De acordo com Muniz (2010), ao discutir as relações entre jogos e matemática, considera que os conceitos matemáticos, muitas vezes são ligados a elementos abstratos, criados pelo pensamento humano. O autor afirma, então, a importância de considerar o trabalho concreto e material propiciado pela atividade lúdica para explorar tais conceitos, ao menos na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, pois dão sentido e significação a estes elementos matemáticos, tão importantes no processo de conceitualização. Os jogos são, portanto, uma forma de

exploração da realidade. Quanto a isso, Robinet (1987) destaca que os jogos podem mobilizar os conceitos matemáticos em três domínios, a saber:

O domínio da geometria: descoberta e domínio do espaço, dos deslocamentos, das propriedades das figuras; o domínio numérico: a descoberta das propriedades dos números, utilização numeração, da composição dos fatores primos, resolução de igualdades, e o domínio lógico: combinatório com a contagem de todas as possibilidades, dedução, pesquisa de estratégias (apud BRASIL, 2014b, p. 26).

Complementando esta ideia, Muniz (2010) afirma que os jogos podem ser considerados fontes de situações matemáticas. A atividade matemática pode ser trabalhada por meio da ludicidade, porque envolve características associadas às estruturas fundamentais do jogo, como deslocamentos, pontuações, comparações, valores, resolução de problemas, entre outras.

2.3.2.1 Os jogos e o Sistema Numeração Decimal (SND)

O sistema de numeração decimal possui regras que podem ser exploradas e apreendidas por meio do jogo, como exposto no quadro 4, no contexto da sala de aula do ciclo de alfabetização. Neste aspecto destaca-se a atividade lúdica associada a característica fundamental do jogo como atividade livre que permite propor, produzir e resolver situação-problema.

Quadro 4 – Exemplos de jogos para explorar SND



Fonte: Brasil (2014c)

Com a formulação de problema a partir abordagem na qual se utiliza a estrutura material imaginária proposta no jogo, busca-se respeitar as regras. Nesse processo de respeito às normas, a criança vai tentando resolver os problemas impostos pelo adversário e pelas próprias situações-problemas da atividade.

No ato do brincar pode-se encontrar tanto o conhecimento científico quanto o conhecimento espontâneo. Com o brincar o professor identifica as relações que a criança estabelece entre esses dois tipos de conhecimento, possibilitando verificar se esses conhecimentos estão alinhados. Dessa forma, o brincar configura-se como espaço em que as crianças comunicam entre si suas maneiras de pensar e tentam explicar e validar seus processos lógicos.

No entanto, faz- necessário considerar que a mediação da aprendizagem pelo jogo é complexa e incerta, principalmente porque a criança é capaz de dar respostas nem sempre esperadas ou desejadas pelo professor, e isso ocorre, em especial quando ela se vê em uma atividade que, sendo lúdica, rompe as amarras impostas no contexto didático.

A utilização do jogo para favorecer a aprendizagem matemática pode acontecer de diferentes formas:

- Pelo brincar livre, que pode garantir certas aprendizagens matemáticas ou desenvolvimento do raciocínio lógico (BRASIL, 2014c);
- Pela observação de brincadeiras e jogos para o professor conhecer a mobilização e construção de conceitos matemáticos;
- Pela transformação de jogos tradicionais da infância como bingo, jogo da memória, jogo da velha, dominó, amarelinha em jogos educativos (idem).

Em qualquer dessas situações é importante destacar elementos que estimulem a aprendizagem de conceitos matemáticos previstos nos currículos escolares. Para que as regras de um jogo sejam cumpridas e o objetivo da aula seja alcançado é preciso que o professor intervenha durante o jogo das crianças para garantir o respeito das regras, como propõe Kamii (1985)

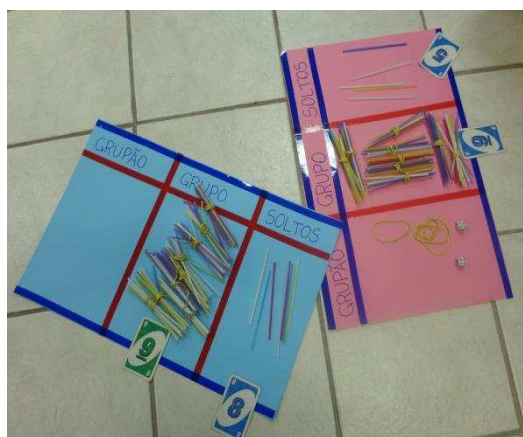
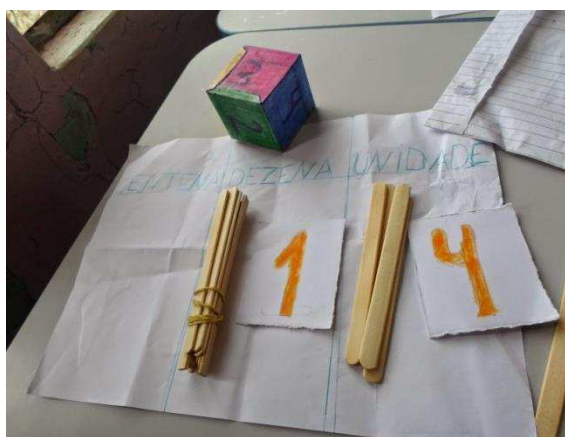
O professor, neste caso, é criador, prescritor e controlador da atividade lúdica. É ele quem conhece as regras e quem faz com que as crianças aprendam e as respeitem, porque são, quase sempre, regras atreladas a conceito matemáticos, aqui, denominadas simplesmente de regras matemáticas (p. 69).

Ao elaborar um jogo com conceitos matemáticos, o professor deve pensar em uma atividade lúdica que atrairá o interesse da criança, pois alguns jogos podem ser cansativos, deixando as crianças enfadonhas e desinteressadas.

Para trabalhar o SND, Brasil (2014c) sugere os jogos “Tapetinho” e “Nunca dez”, apresentados no quadro 5, pois ambos tem uma estrutura lúdica que busca garantir ações aos alunos de forma que possam assimilar as regras do SND como:

- **Agrupamento-** amarrando com elástico;
- **Posicionamento-** o tapetinho com as divisões, indicando uma posição para os soltos (unidades) outra para os grupos de dez (dezenas) e um terceira, para grupos de cem (centenas);
- **Registros numéricos-** uso de fichas numéricas para registrar, a cada rodada, quantos grupos o jogador tem (idem).

Quadro 5 – Jogo Nunca 10 e tapetinho, para explorar SND



Fonte: Brasil (2014c)

Tendo em vista as possibilidades didáticas da atividade lúdica, deve ser vista com muita seriedade, o que implica pensar na necessidade de ser planejada e organizada, pois não pode ser mero passatempo. Deve estar embasada no pressuposto de que o jogo contribui efetivamente para tornar a aprendizagem significativa e consolidada, em um contexto educativo que preze pela qualidade do ensino.

2.3.3 Diálogo com outras áreas do saber

Observa-se que o PNAIC (BRASIL, 2014a, 2014b, 2014c) é um programa que defende o diálogo entre diferentes áreas dos conhecimentos, tal como proposto na figura 3, pois evidencia um trabalho educativo compromissado com a alfabetização, a partir de cada eixo temático apresentado nos cadernos de formação de professores.

Figura 3: A ludicidade e a integração História-Matemática



Fonte: Brasil (2014c).

Entender a alfabetização matemática na perspectiva do letramento implica dizer que a contextualização torna mais fácil o trabalho educativo, envolvendo significação tanto para o professor quanto para as crianças, que vivenciam situações de ensino-aprendizagem interligadas e prazerosas. Assim, o referido programa propõe que isso possa ser feito colocando a ludicidade como carro chefe nessa organização didática e curricular.

3 PESQUISA DE CAMPO: LUDICIDADE E O PNAIC NA ESCOLA

Neste capítulo será apresentado a pesquisa de campo, a metodologia, as práticas de observação, a entrevista realizada, como também o projeto de intervenção didático científica, considerando as propostas do PNAIC.

3.1 Metodologia: a pesquisa no estágio supervisionado

As dimensões do estágio supervisionado como pesquisa podem favorecer o intercâmbio de práticas e teorias que se entrecruzam e se complementam, em uma perspectiva de melhorar a prática do professor. Esse espaço de reflexão propiciado pelo estágio envolve a superação das dificuldades apontadas por Kuenzer (1999),

quando afirma que os professores não percebem a nitidez as articulações entre as mudanças no mundo do trabalho, as políticas e as práticas educacionais. Soma-se a isso a correria na busca para qualificação e certificação, além dos trabalhos profissionais e familiares, dificultando ou impedindo o tempo de reflexão e a conexão entre as mudanças trazidas pelas reformas do ensino e suas condições de trabalho (apud PIMENTA; LIMA, 2012, p. 28).

Sobre os estudos da cultura docente, Pimenta e Lima (2012) consideram a importância de ampliar a realização e divulgação dos trabalhos acadêmicos do professor em formação, como no caso da pesquisa aqui relatada. Neste entendimento, a formação continuada de professores (as) como atividade do Estágio Curricular é caracterizada pelo conjunto de proposições dos professores-alunos-estagiários, pelas pessoas responsáveis pela orientação e o desenvolvimento das inúmeras ações e intenções no campo em que acontece o estágio, isto é, a escola.

Sobre esse espaço de formação e reflexão Barbosa (2004, p. 317) enfoca o papel da escola, que “deve ser considerada um lócus privilegiado para a formação de professores e a construção de novos conhecimentos sobre os processos individuais e coletivos de desenvolvimento profissional”.

Assim, a pesquisa possibilita consolidar a formação contínua do professor e sobre isso Lima (2001, p. 67) afirma que “a prática pela prática e o emprego de técnicas sem a devida reflexão pode reforçar a ilusão de que há uma prática sem teoria”. Então a prática deve ser entendida como práxis, ou seja, deve ser uma atitude teórico-prática, humana, transformadora da realidade.

Pensar o estágio nessa dimensão é concebê-lo como pesquisa, como um campo de conhecimento a ser investigado (LIMA, 2001). Assim, esta pesquisa ocorreu integrada as atividades de estágio supervisionado, estruturando assim um estudo de caso (GIL, 2002). Foi realizado em dois momentos: observação com entrevista semiestruturada e projeto de intervenção didático-científica, pois foi realizado com o propósito de investigar a dimensão lúdica no ciclo de alfabetização, considerando as propostas pedagógicas do PNAIC.

3.1.1 Práticas de observação

Como a primeira etapa do estágio supervisionado enquanto pesquisa acontece em um processo de aprender a olhar a sala de aula, a direcionar a problemática da pesquisa no universo investigado. Para Freire (1996), o olhar é como uma ferramenta que tem como base o aprendizado de um olhar sensível e pensante.

O ver e o escutar faz parte do processo de aprendizagem e mais ainda da construção desse olhar, que muitas vezes não está preparado para ver o que é realmente necessário, pois não fomos educados para ouvir o outro já que muitas vezes, produzimos um olhar sem a sintonia do ouvir. Enxergar a realidade da sala de aula investigada e educar o olhar de ser educador também faz parte de aprendizado de fazer pesquisa.

Para ver o outro e a realidade segundo seus próprios pontos de vista e sua história como aponta a referida autora, deve-se compreender que o foco volta-se para como o aluno aprende e não como se ensina. A observação é um exercício para diagnosticar o ponto de partida dos alunos, o que necessitam, como brincam e como constroem o conhecimento.

3.2 A pesquisa de campo: O lúdico e o PNAIC na escola

A pesquisa de campo foi estruturada como um estudo de caso descritivo, que apresenta com profundidade uma situação ou comunidade, conforme propõe Gil (2002) e a coleta de dados ocorreu por meio de observação registrada de uma semana participando das atividades de uma turma de 1º ano, realização de uma entrevista com a professora observada, enfocando o lúdico e o PNAIC e posterior

realização de um projeto de intervenção didático-científica, buscando vivenciar as propostas lúdicas do referido programa.

3.2.1 Histórico da escola investigada

Em 29 de julho de 1998 foi fundada no município de Mãe D'Água PB a Escola Municipal Edivaldo Júnior Soares da Rocha (figura 4), campo do estágio-pesquisa aqui relatado. Criada pelo decreto da lei nº 148/98 de 01 de julho de 1998, recebeu esse nome em memória a um jovem estudante que faleceu aos 19 anos. Posteriormente, devido às mudanças ocorridas no processo educacional, sua nomenclatura foi alterada para Escola Municipal de Ensino Fundamental Edivaldo Júnior Soares da Rocha.

Figura 4: Fachada da escola



Fonte: Arquivo pessoal (2014).

A escola é considerada nova e bem cuidada por todos que a usufruem. Seu espaço físico não é suficiente para atender a sua clientela dificultando a realização de algumas atividades, que não podem ser realizadas no seu interior como as aulas de Educação Física, então ministradas no Ginásio de esporte da cidade. E duas salas de aula funcionam em outro espaço, defronte a escola e outra cedida por outra instituição de ensino; que disponibiliza um laboratório de informática.

3.2.2 A sala de aula: observação

A atividade de observação no decorrer de uma semana coincidiu com o projeto didático Semana da criança, em comemoração a data festiva do Dia da criança. Logo, tanto o tema quanto as ações eram todas pautadas na atividade lúdica, integrando diferentes áreas, verificando a execução de um projeto didático consonante com as propostas do PNAIC. Mas o brincar livre foi o mais estimulado nesse período, que foi iniciado com a sessão cinema com o filme Meu malvado favorito, momento de muita descontração. As crianças atentas a cada cena do filme davam gargalhadas, demonstrando envolvimento e concentração. Para tornar a atividade mais educativa, poderia ser explorados trechos do filme com reescrita ou outra atividade didática.

No segundo dia, a observação não foi na escola Edivaldo Júnior Soares da Rocha, as crianças foram para um piquenique em uma área de lazer com banho de piscina, como mostra figura 5. A criançada se divertiu pra valer, com risos e mergulhos.

Figura 5: Fotos do banho de piscina



Fonte: Arquivo pessoal (2014).

A culminância das festividades em alusão ao dia da criança aconteceu no ginásio de esportes. Esse momento teve como tema “Brincando eu aprendo”. As crianças entraram maravilhadas no ginásio quando se depararam com brinquedos, cama elástica, carrinho de pipoca e algodão doce e um palhaço para animar ainda

mais as brincadeiras. Via-se estampado em seus rostos o quanto estavam encantadas com tudo aquilo.

As brincadeiras começaram com a mediação dos professores e do palhaço. Houve competições e muita brincadeira como bola na cesta, cabo de guerra, argola, brincadeiras com bexigas, músicas cantadas, dança das cadeiras, boliche, pescaria, corrida do saco entre outras. Nesse contexto lúdico reafirma-se que as ideias propostas no PNAIC permearam as ações desse projeto, no qual o tema claramente remetia a essa afirmação.

3.2.3 A voz da professora

A professora entrevistada nessa pesquisa era graduada em pedagogia, com especialização em psicopedagogia. Compunha o quadro efetivo da escola há doze anos. Na sua fala definiu a ludicidade como uma necessidade do ser humano em qualquer idade, conforme aponta Negrine (2000) e não pode ser vista apenas como diversão, em consonância com as propostas de Kishimoto (2003).

Afirmou que a atividade lúdica é uma ferramenta que “ajuda a somar para que aprendizagem de fato aconteça”, exemplificando muitos instrumentos lúdicos como livros paradidáticos, jogos pedagógicos, alfabetos móveis e tantos outros. Também mencionou o PNAIC, por meio do qual “temos a oportunidade de confeccionar outros jogos que muito tem ajudado para o desenvolvimento cognitivo e social das crianças”.

Como visto, a professora entrevistada explora as atividades lúdicas e tem participado de momentos formativos relacionados ao PNAIC, o qual ela identifica como sendo importante para sua atuação, tendo em vista que oferece subsídios para trabalhar diferentes conteúdos e projetos didáticos por meio da atividade lúdica.

3.2.4 O projeto de intervenção realizado na escola

No primeiro dia do projeto de intervenção foi explorado o conteúdo grau do substantivo, proposto pela professora da turma observada, com explicitação e discussão do assunto, estimulando a participação das crianças para que expusessem seus conhecimentos prévios a respeito do assunto.

Então foi feito um desafio: a turma se dividiu em dois grupos e a cada substantivo falado as equipes tinham que apresentar um aumentativo e diminutivo. As crianças se empolgaram bastante com essa atividade.

Como a ludicidade é uma ferramenta para o processo de ensino aprendizagem, então com o conteúdo foi aplicado um jogo de competição, no qual as equipes teriam um tempo para realizar a tarefa, que era de montar um quadro com aumentativo e diminutivo, e em seguida os componentes da equipe tinha outro desafio: encontrar dezoito palavras dentro do caça-palavras. Quem concluísse primeiro venceria a competição e com essa atividade foi possível observar a agilidade das crianças como também seu raciocínio.

No segundo dia foi realizado um levantamento sobre suas brincadeiras preferidas, como mostra o quadro 6. Esse momento foi muito divertido, pois iam sendo relatadas as brincadeiras que mais costumavam brincar com os colegas e algumas gravuras apresentavam brincadeiras que não conheciam ou não costumavam brincar. As brincadeiras eram expostas e fazia-se a votação que depois foi registrada em forma de pintura. Com o resultado, identificou-se que a brincadeira preferida da turma era pular corda. Para finalizar, todos foram pular corda.

Quadro 6 - Atividade lúdicas realizadas no projeto de intervenção



Fonte: da autora (2014)

No dia seguinte, o tema O homem transforma os produtos foi explorado de forma lúdica, através da realização de um bingo com nome de produtos industrializados. Foi um momento bem descontraído, no qual as crianças ficavam na expectativa de que fosse chamada a palavra que tinham escolhido. Percebeu-se com essa atividade lúdica que aprenderam o conteúdo de uma forma bem prazerosa, conforme propõe o PNAIC (BRASIL, 2014b).

Procurou-se integrar diferentes áreas e conceitos, trabalhando de forma lúdica a escrita de nomes e também a ideia da cadeia produtiva de artigos industrializados que os alunos utilizam em sua vida, especialmente para se alimentar.

Como culminância do projeto de intervenção foi realizada maratonas de brincadeiras, como no quadro 7. Brincou-se de caça ao tesouro, com bexigas, de pular corda entre outras.

Quadro 7 - Maratona de brincadeiras realizada no projeto de intervenção



Fonte: Arquivo pessoal (2014)

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer da pesquisa desenvolvida foi possível tecer reflexões sobre a ludicidade na alfabetização, bem como conhecer o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, atingindo o objetivo principal deste estudo. Assim, a problemática central foi respondida na medida em que se descreveu diferentes atividades lúdicas na alfabetização propostas pelo PNAIC bem como foram vivenciadas através da organização de um projeto de intervenção, comprovando a possibilidade de inserir o lúdico no ciclo da alfabetização.

Percebeu-se que atrelar estágio supervisionado e pesquisa pode ser muito proveitoso e produtivo, porque possibilitou um movimento de ação-reflexão e ação, interligando atividades do curso de Pedagogia as questões existentes na realidade escolar, no que diz respeito a dois temas de grande importância na educação: alfabetização e ludicidade.

Romper com a ideia de que alfabetização é mecânica e baseada no trabalho com sílabas e textos desconexos é uma grande contribuição dessa investigação. E do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC, uma proposta do governo federal para garantir o domínio das habilidades de leitura, escrita e raciocínio lógico até os 8 anos de idade, reduzindo índices brasileiros de alunos que terminam o Ensino Fundamental sem este domínio.

Percebeu-se, então, por meio deste estudo, a importância do referido programa pois provoca a realização de ações metodológicas lúdicas. A ação do programa em formar os professores alfabetizadores, de modo a oferecer possibilidades de aperfeiçoar suas práticas pedagógicas, com atividades desenvolvidas a partir do lúdico, ficou explicitada na entrevista com a professora.

Com o incentivo do programa as aulas podem ficar mais atrativas, oportunizando aos professores possibilidades para desenvolver suas práticas pedagógicas de forma mais significativa, para que de fato o objetivo desse programa seja alcançado. Assim, considera-se ser de suma importância a capacitação constante e contínua dos profissionais em educação, em busca de melhores resultados.

Além disso, o trabalho apresentado propiciou repensar as práticas pedagógicas da própria pesquisadora, que também atua no Ensino Fundamental, e participou de momentos formativos do referido programa. Desta forma, vislumbrou-

se novos horizontes para que a atividade lúdica torne-se primordial no ciclo de alfabetização, como tem acontecido na escola investigada.

Afinal a sala de aula também é lugar de brincar se o professor conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos e necessidades lúdicas do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio entre o cumprimento de suas funções pedagógicas e as demandas infantis, que envolvem o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo que busca a justiça social, a igualdade com respeito às diferenças.

Por fim, pode-se afirmar que a aprendizagem por meio dos jogos foi notável, pois se observou que além de auxiliar no processo de alfabetização, a atividade lúdica proporcionava o envolvimento dos alunos e o trabalho em grupo, essencial para a vida em sociedade. Foi possível perceber que as crianças do projeto de intervenção realizavam diferentes atividades, sem apresentar dificuldades, porque aprendiam a interagir com respeito ao outro e as regras, possibilitando assim aprenderem e ensinarem os seus colegas ao mesmo tempo, trocando experiências e informações em circunstâncias de muito riso, alegria e aprendizado.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2000.

BARBOSA, Raquel Lazzari Leite. **Trajetórias e perspectivas da formação de educadores**. São Paulo: Editora UNESP, 2004.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. São Paulo: Ed. 34, 2002.

BORBA, Ângela. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL, MEC/SEB. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: MEC/SEB, 2006.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Apresentação**. Brasília-DF: MEC/SEB, 2014a.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: construção do sistema de numeração decimal**. Brasília-DF: MEC/SEB, 2014b.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: vamos brincar de construir as nossas e outras histórias: ano 02, unidade 04**. Brasília: MEC/SEB, 2012c.

_____. **Portaria n.º 867, de 4 de julho de 2012**. Institui o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa e as ações do Pacto e define suas diretrizes gerais. Brasília: Diário Oficial da União, 2012.

_____. **Lei nº 12.801, de 24 de abril de 2013**. Dispõe sobre o apoio técnico e financeiro da União aos entes federados no âmbito do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. Brasília: MEC, 2013.

CRUZ, Elaine. **Ludicidade**. Apresentação da Unidade 4 de Encontro formador do PNAIC, 2015. Disponível em: <<http://elainecruzeduc.blogspot.com.br/>>. Acesso em 14 mai. 2015.

FREINET, Célestin. **A educação do trabalho**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FREIRE, Madalena. Educando o olhar da observação – Aprendizagem do olhar. In: _____. **Observação, registro e reflexão: instrumentos metodológicos I**. São Paulo: Espaço Pedagógico, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo, Atlas, 2002.

KAMII, Constance. **Reinventando a aritmética**: implicações da teoria de Piaget. Campinas: Papirus, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 2003.

LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar. In: VIGOTSKI, Levy Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.

LIMA, Maria Socorro Lucena. **A hora da prática**: reflexões sobre o estágio supervisionado e ação docente. Fortaleza: Edições Demócrito Rocha, 2001.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e atividades lúdicas, uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete (Org.). **Educação e ludicidade** - ensaios 2: Ludicidade que é mesmo isso?. Salvador-BA: UFBA/PPGE/GEPEL, 2002.

MUNIZ, Cristiano Alberto. **Brincar e jogar**: enlaces teóricos e metodológicos no campo da educação matemática. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

NEGRINE, Airton. O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis-RS: Vozes, 2000.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIMENTA, Selma Garrido; LIMA, Maria Socorro Lucena. **Estágio e docência**. São Paulo: Cortez, 2012.

RIBEIRO, Vera Massagão. Indicadores de alfabetização no Brasil: problemas e perspectivas. **Revista Educação e Pesquisa**, v. 23, p. 283, 2011.

SÁ, Neusa Maria Carlan. **O lúdico na ciranda da vida adulta**. 2004. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo-RS, 2004.

WINNICOTT, Donald Woods. **O brincar e a realidade**. Imago: Rio de Janeiro, 1975.