

REINVENTANDO A ESCOLA: O LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO DA AUTONOMIA E MOTIVAÇÃO

Aline Ide Albani*
Lindaula Fernandes*
Janaína Daiane Fornari Forlin*
Deyse Hoch*
Tatiane Spagnol*
Kélen Cristina Rodrigues Tonello**

Resumo

Estudos vem sendo realizados com o objetivo de destacar a importância do lúdico para o desenvolvimento integral da criança. Especificamente, para estudantes que apresentam dificuldades no processo de aprender, o lúdico traz a possibilidade de recuperar a autoestima, a autonomia e a motivação. Tais conceitos se evidenciam na realização de atividades em que os alunos podem colaborar e interagir em pares, invocando diferentes saberes, habilidades e atitudes. Nesse contexto, este trabalho relata e analisa a aprendizagem dos alunos da sala de reforço da EEB. Dom Oscar Arnulfo Romero em uma das ações realizadas no projeto Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). Foi possível identificar a elevação da autoestima pela valorização dos diferentes saberes à medida que os alunos conseguiam realizar com êxito as tarefas propostas. O trabalho em equipe suscitou a necessidade de negociação, de tomada de decisão, desenvolvendo a autonomia do aluno. A motivação foi evidenciada no interesse e participação efetiva nas aulas de reforço escolar. Diante disso, pode-se intuir que é fundamental que a escola desenvolva atividades metodológicas diferenciadas, de caráter inovador e interdisciplinar, que contribuam para a formação integral do educando.

Palavras-chave: Lúdico no processo de aprendizagem. Autonomia. Motivação.

1 PROGRAMA INSTITUCIONAL DE BOLSA DE INICIAÇÃO À DOCÊNCIA (PIBID): POSSIBILIDADES PARA REINVENTAR A ESCOLA

A democratização do acesso à educação formal, consolidada na década de 1990, trouxe inúmeros desafios à educação, principalmente no que se refere à questão da qualidade dos processos educacionais. Dados do Sistema de Avaliação da educação Básica apresentam números preocupantes quanto ao desempenho acadêmico dos alunos, especialmente nas questões relacionadas à leitura, escrita e matemática, gerando um descontentamento da sociedade em relação à escola.

* Acadêmicas do Curso de Pedagogia da Unoesc Campus de Xanxerê; Bolsistas do PIBID na EEB. Dom Oscar Arnulfo Romero;

** Assistente Técnico-Pedagógica da EEB. Dom Oscar Arnulfo Romero; Supervisora de Escola da EEB. Dom Oscar Arnulfo Romero, Xanxerê, SC; kelentonnello@yahoo.com.br

As agências formadoras não ficam isentas a estas questões e se veem instigadas a rever seus processos formativos, no sentido de atender às exigências culturais, históricas, postas pela sociedade contemporânea. Tarefa nada fácil, já que os cursos de licenciatura têm enfrentado um cenário bastante problemático, o que se convencionou chamar de “crise das licenciaturas”, caracterizada por diversos fatores, entre eles, a retração na demanda e o caráter identitário dos cursos.

Sabe-se que a qualidade da educação é um fenômeno complexo, abrangente, que envolve diversos fatores, não podendo ser tratado de forma simplista. Para Dourado (2009), com base no Boletim da Unesco (2003, p. 12), a OCDE e a Unesco utilizam como paradigma para abordar a questão da qualidade a relação insumos-processos-resultados.

Desse modo, a qualidade da educação é definida envolvendo a relação entre os recursos materiais e humanos, bem como, a partir da relação que ocorre na escola e na sala de aula, ou seja, os processos ensino aprendizagem, os currículos, as expectativas de aprendizagem com relação a aprendizagem das crianças etc. Destaca, ainda, que a qualidade pode ser definida a partir dos resultados educativos, representados pelo desempenho do aluno.

Portanto, fica claro que são inúmeras as condições e desafios para a efetivação de uma educação de qualidade, sendo preciso articulação entre os diferentes organismos, instituições e sistemas educacionais.

Consciente destes desafios que a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) lança por meio do edital n. 018/2010/, o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com os seguintes objetivos:

- a) incentivar a formação de professores para a educação básica, contribuindo para a elevação da qualidade da escola pública;
- b) valorizar o magistério, incentivando os estudantes que optam pela carreira docente;
- c) elevar a qualidade das ações acadêmicas voltadas à formação inicial de professores nos cursos de licenciatura das universidades e centros universitários comunitários;
- d) inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, promovendo a integração entre educação superior e educação básica;
- e) proporcionar aos futuros professores participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar e que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem, considerando o IDEB e o desempenho da escola em avaliações nacionais, como Provinha Brasil, Prova Brasil, SAEB, ENEM, entre outras; e
- f) incentivar escolas públicas de educação básica, tornando-as protagonistas nos processos formativos dos estudantes das licenciaturas, mobilizando seus professores como co-formadores dos futuros professores.

Nesse contexto, ciente da sua responsabilidade social e comprometida com os objetivos do programa, a Universidade do Oeste de Santa Catarina aderiu ao programa e aprovou, em

agosto de 2010, o projeto “Iniciação à docência – Articulação entre a Universidade do Oeste de Santa Catarina – Unoesc e o Sistema Público de ensino”, que visa fortalecer a integração do ensino com a pesquisa e a extensão na formação – inicial e continuada – de professores, valorizando o espaço da escola pública como campo de experiência para a construção do conhecimento da docência para a educação básica. O programa é desenvolvido nos *Campi* de Joaçaba, São Miguel do Oeste, Xanxerê e Videira e são atendidos os cursos de graduação Licenciatura em Pedagogia e Matemática – no *Campus* de Capinzal. Envolve 95 bolsistas acadêmicos, 19 bolsistas supervisores de escola, 19 escolas de educação básica, 5 coordenadores de área e 1 coordenador institucional.

Na Unoesc – *Campus* de Xanxerê, é desenvolvido o subprojeto de licenciatura em Pedagogia que envolve vinte acadêmicas do Curso, quatro supervisores de Escola da Rede Pública Estadual, um coordenador de área e um coordenador Institucional. As quatro escolas integrantes do Projeto foram indicadas pela Gerência Regional de Educação, que utilizou como critério o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB). O foco do trabalho é o processo de alfabetização. Para isso, as acadêmicas desenvolvem 8 horas semanais de trabalho na Escola em atividades que contemplam monitoria em sala de aula e reforço escolar realizadas no contraturno. A vigência do projeto é de vinte e quatro meses; as atividades tiveram início no mês de agosto de 2010 e foram prorrogadas até julho de 2013.

Uma das escolas contempladas com o projeto é a Dom Oscar Arnulfo Romero, que atualmente atende 470 alunos, sendo 264 nos anos iniciais (dez turmas de anos iniciais) e 206 nos anos finais; no contraturno são atendidos cerca de 60 alunos semanalmente. Situada em uma realidade socioeconômica adversa, a escola torna-se um centro de referência para muitas crianças. Conforme o diagnóstico que a escola possui de seus estudantes, explícito no Projeto Político Pedagógico (2012):

Os alunos são oriundos de vários bairros próximos, sendo que a maioria das famílias é constituída de pessoas assalariadas, catadores de lixo reciclável, desempregadas entre outras, motivos esses e outros mais que é uma clientela onde necessita de atendimento constante quanto à alimentação, vestuário, material escolar, assistência médica, odontológica, psicológica e conselho tutelar. Algumas famílias sofrem com a falta de estrutura em suas residências como água, luz, saneamento básico, pois residem em pequenas casas em madeira as quais não oferecem pouco conforto. Essas famílias também enfrentam problemas de desestrutura familiar, onde existem usuários de drogas, brigas entre pais e mães são corriqueiras, sendo que, alguns alunos são assistidos pelo Conselho Tutelar. Temos também muitos alunos que ficam aos cuidados dos avôs e tios (as) onde são responsáveis legais pelos mesmos, isso acontece devido à desestruturação familiar diversa. Muitos de nossos alunos recebem Bolsa Família, e com esse dinheiro os pais tentam suprir as necessidades básicas de seus filhos. Existem na unidade Escolar alunos pertencentes a várias etnias e crenças, também se incluem alunos com necessidades especiais.

Diante desse contexto, as bolsistas/acadêmicas integrantes do PIBID perceberam a necessidade de utilizar atividades teórico-metodológicas diferenciadas que busquem a superação de problemas identificados no processo ensino-aprendizagem e na metodologia utilizada em sala de aula, enfatizando aspectos relacionados à motivação e autonomia dos alunos. Nesse contexto, as brincadeiras e os jogos tornaram-se subsídios eficazes para a construção do conhecimento, além de contribuir para o desenvolvimento integral da criança.

Nesse sentido, o presente trabalho visa socializar/analisar, com base nos estudos sobre a importância do lúdico no processo educativo, as aprendizagens produzidas em uma atividade – gincana cultural – desenvolvidas com os alunos que participam das aulas de reforço no contraturno.

2 O LÚDICO COMO PROPOSTA DE INTERVENÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL DO ALUNO: A EFETIVAÇÃO DE UMA PROPOSTA

O mundo em que os alunos vivem é descoberto por intermédio de jogos e brincadeiras. Eles são exercícios de preparação para a vida adulta. É por meio das brincadeiras e jogos que desenvolvem as suas potencialidades, habilidades visuais e auditivas, seu raciocínio crítico e inteligência, além de ter a plena interação com os objetos de aprendizagem, bem como com outras crianças que fazem parte do meio social em que estão inseridas.

Nesse contexto, destaca Abramowicz (1995), que “[...] brincar fornece à criança a possibilidade de construir uma identidade autônoma, cooperativa e criativa.” Assim, os jogos e as brincadeiras nos anos iniciais são de suma importância para o desenvolvimento do aluno no processo de aprendizagem, uma vez que eles desenvolvem o raciocínio e constroem o seu conhecimento de forma descontraída.

Vale ressaltar que o jogo é uma atividade natural do ser humano, ou seja, voluntária e essencial para o seu desenvolvimento. De acordo com Fortuna (2004, p. 2), podemos considerar a definição do jogo como:

Palavra **jogo** vem do latim *jocus*, que quer dizer “brinquedo, folguedo, divertimento, passatempo sujeito a regras”, sendo base para *jocularis*, cujo significado é divertido, risível. Desta palavra surge *jocalis*, “aquilo que alegra” dando lugar.

Por meio do jogo a criança aprende a relacionar-se com o mundo, considerando que ele permite experimentar novas situações, provocando os desenvolvimentos físicos, afetivos e cognitivos, além de estimular a imaginação, a criatividade, a cooperação, a expressividade, a socialização, entre outros fatores de suma importância, pois é por meio da ludicidade que ocorrem as representações e as regras que compõem a sociedade.

O jogo, dessa forma, é um elemento que permite focar o potencial educativo e recreativo como elementos contribuintes no processo de aprendizagem. De acordo com Piaget (1967 apud KISHIMOTO, 1999, p. 95), “[...] o jogo é a construção do conhecimento, principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo [...]” Considerando este fator de representações simbólicas que contribuem para o desenvolvimento físico e psicológico da criança, torna-se mais uma vez relevante o trabalho com atividades lúdicas diferenciadas que venham contribuir para o desenvolvimento integral do aluno.

Outro aspecto importante na vida da criança é a brincadeira. Esta, segundo a Proposta Curricular de Santa Catarina (1991, p. 30), consiste em:

[...] um momento de aprendizagem em que a criança tem a possibilidade de viver papéis, de elaborar conceitos e ao mesmo tempo exteriorizar o que pensa da realidade. Assim, a brincadeira é uma atividade humana e social, produzida a partir de seus elementos culturais; deixa de ser encarada como uma atividade inata da criança como se pensou por muito tempo.

Como é possível observar, é por intermédio da brincadeira que a criança desenvolve o seu senso de companheirismo; aprende a conviver, ganhando ou perdendo; procura entender regras e conseguir participação satisfatória.

Cabe ressaltar que os jogos e as brincadeiras permitem a socialização, interação entre as crianças, noções de espaço e tempo, de regras, além de transmitir conhecimentos científicos e morais. Portanto, o lúdico acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas, possibilitando que a sua criatividade aflore.

As ações com o jogo e as brincadeiras devem ser criadas e recriadas para que sejam sempre uma nova descoberta. Portanto, ao trabalhar com jogos e brincadeiras, é necessário que haja uma infinidade de meios a serem oferecidos para que a criança possa desenvolver sua capacidade de criar e aprender.

A criança que brinca pode adentrar o mundo do trabalho pela via da representação e da experimentação; o espaço da instituição deve ser um espaço de vida e interação e os materiais podem ser uma das variáveis fundamentais que as auxiliam a construir e apropriar-se do conhecimento universal. (WAJSKOP, 1997, p. 27).

Sabe-se que o espaço deve ser acolhedor e desafiador. A criança necessita de um espaço repleto de objetos que lhe proporcione a imaginação, criação, construção, interação, expressão de emoções, elaboração de conceitos das brincadeiras e jogos.

Com base neste referencial e no diagnóstico que foi elaborado a partir da observação, análise das dificuldades apresentadas pelas crianças que frequentam as aulas de reforço, percebeu-se a necessidade de construir uma proposta de trabalho que recuperasse a ludicidade, o trabalho colaborativo, a motivação e a autonomia dos alunos.

Diante do contexto social, alguns alunos apresentam desmotivação, baixa autoestima; estes fatores interferem no seu rendimento escolar, sendo necessário um atendimento individualizado para poder progredir no desenvolvimento de suas habilidades. O atendimento individualizado é parte integrante do processo de ensino e aprendizagem e fundamental para dar conta da diversidade e necessidades dos alunos.

Estas reflexões somente foram possíveis, uma vez que fundamentados em uma perspectiva dialética de conhecimento, procura-se estabelecer diálogo entre os saberes acadêmicos adquiridos na Universidade e os problemas encontrados no cotidiano da escola. Nos encontros de estudo realizados semanalmente buscou-se encontrar alternativas teórico-metodológicas para trabalhar com as dificuldades apresentadas pelos alunos que frequentam as aulas de reforço escolar.

Na busca por alternativas metodológicas que respondessem às necessidades dos alunos, no diálogo entre prática-teoria-prática, tendo como subsídio as capacitações que o programa oferece e as contribuições dos autores estudados na Universidade, reafirmou o desejo e a

necessidade de reinventar a escola, motivar os alunos e colocá-los em situações de conflito intelectual, ou seja, propor atividades que desenvolvam suas potencialidades cognitivas, motoras e sociais.

Mukhina (1996) afirma “[...] que na atividade lúdica, as qualidades psíquicas e individuais da criança se desenvolvem com muita intensidade, influenciando nas formações dos processos psíquicos desenvolvendo a atenção ativa e a memória ativa da criança.”

Diante disso, destaca-se a necessidade de sair da sala de aula e construirmos a proposta da gincana escolar, em um espaço diferenciado para a diversidade de jogos e brincadeiras. A organização desse ambiente deveria ser harmonioso, colorido, em meio à natureza, com móveis e objetos que convidassem as crianças à brincadeira e interajam com os outros alunos e professores.

Assim, as atividades foram pensadas de acordo com os níveis de aprendizado dos alunos e considerando os temas abordados no contraturno. Fornecemos uma seleção de materiais adequados com a idade de cada aluno para que pudessem ter um melhor aproveitamento da dinâmica.

Os alunos foram divididos em cinco equipes, contendo dez participantes em cada equipe. Cada uma recebeu uma cor que correspondia à sua identificação; esta equipe, por sua vez, deveria ser participativa e responder todas as atividades para ganhar e somar pontos.

Eleitos alguns critérios de pontuação, como: participação, integração, trabalho em equipe e as próprias respostas das atividades, os alunos sentiam-se empolgados em desenvolver todas as atividades propostas, bem como em todas as equipes havia a cobrança dos colegas em participar delas.

Com esta atividade, a I Gincana Estudantil buscou levar o aluno a perceber a necessidade da sua participação no processo de aprendizagem, perceber-se como um sujeito capaz, com saberes e habilidades importantes, mas que nem sempre são valorizadas pela escola.

Os jogos realizados na gincana foram significativos por promoverem a cooperação, trabalho em equipe, competição de forma sadia, socialização, espírito de solidariedade e por estimularem o raciocínio e a criatividade.

Damiani (2008, p. 215) “[...] define trabalho colaborativo com uma atividade realizada em grupo que visa atingir um objetivo comum, acordado por todos.” O relacionamento no grupo pressupõe uma “liderança compartilhada, confiança mútua e corresponsabilidades pela condução das ações.”

Com a realização da atividade objetivamos desmistificar a ideia de que o aluno que vem ao reforço é porque não sabe; este preconceito está enraizado em nossa cultura há muito tempo e geralmente está vinculado à ideia de castigo. Percebe-se então que o aluno já se sente inferior na aquisição da aprendizagem em sala de aula, pois não possui habilidade cognitiva para acompanhar o ritmo da turma, e, além disso, precisa frequentar aulas de reforço no contraturno escolar em razão dessa defasagem; a criança sente-se duplamente em desvantagem em relação a seus colegas.

A produção e a socialização do conhecimento abrem a possibilidade do aluno ser agente do seu aprendizado, tornando-se sujeito de sua formação, desenvolvendo suas responsabilidades individuais e coletivas com criatividade e responsabilidade. Com a socialização do conhecimento e a ampliação das metodologias que valorizam a apropriação do saber sistematizado, a escola é um processo de constante aprendizagem. Assim, a escola desempenha um papel preponderante neste processo de produção e socialização do conhecimento. Com isso, valorizamos

a socialização, esse contato dos alunos, pois acreditamos que isso é de grande valia para a sua aprendizagem.

Quando trabalhamos em grupo, e principalmente com nossos amigos, nosso aprendizado, com certeza é maior. A união do grupo fortalece a turma e os motiva ainda mais para seguir em frente com seus estudos, acreditando que tudo é possível quando se deseja algo, basta querer:

A partir da realização da atividade percebeu-se que os alunos ficaram mais motivados a participar do reforço escolar, e sabe-se que a motivação é um elemento essencial para uma aprendizagem eficiente. Sabemos que para muitos a motivação é um desafio, no entanto, um aluno motivado sempre aprende melhor. Portanto, não podemos nos limitar apenas a conteúdos prontos, métodos preestabelecidos, devemos inovar e buscar ideias com aqueles que mais precisam de nós: nossos alunos.

Para Deci e Ryan (2000 apud RAMOS, 2010) a motivação impele as pessoas à ação, sendo estas levadas a agir por diferentes fatores, desde a valorização de uma atividade (limite da motivação intrínseca) até a coação externa (limite da motivação extrínseca). Ainda nessa linha de pensamento, diz-se que o ser humano necessita se autodeterminar, ou seja, sentir que suas vontades lhe pertencem a ponto de poder decidir sobre elas (perceber que é a origem da ação).

Nesse sentido, vale destacar que os alunos gostaram da ideia e ainda querem mais. Conforme alguns relatos:

Eu gostei muito de ir no passeio lá na Sede Campestre do Clube Sete de Setembro. Lá eu joguei vôlei e futebol, eu também brinquei na pracinha e depois eu participei da gincana, eu fui da equipe verde, que estava no último lugar, com 22 pontos, mas mesmo assim eu gostei muito de ir lá. Eu adorei a professora do reforço e as outras, eu estudo aqui no São Romero desde a 1ª série e agora eu estou no 4º ano, eu acho que vou estudar o 5º ano lá no Tonello, mas mesmo assim, eu vou ter boas lembranças daqui. A minha professora do reforço é muito legal, ela passa atividades para mim, eu to aprendendo muito com ela. (aluno do 4º ano 02, 2011). (informação verbal).

Eu gostei muito de ir lá no Clube Sete, eu gostaria de ir mais vezes, é um lugar muito tranquilo, eu gosto de ir no apoio, é muito divertido, tem uma professora muito legal. No apoio nós fizemos as atividades, jogamos jogos, mas as vezes eu erro algumas palavras, mas eu tô aprendendo as palavras. (aluno do 4º ano 02, 2011). (informação verbal).

Eu adorei o passeio na Sede Campestre Sete de Setembro. Eu adoro a professora Aline, ela é legal, eu gostaria que aqui no colégio tivesse brinquedos para brincar, parquinho e cama elástica. (aluna do 4º ano 02, 2011). (informação verbal).

Além dos alunos, o reconhecimento da nova proposta foi unânime na escola; destaca ainda a Assessora de Direção:

A Gincana Estudantil foi um momento interessante onde os alunos participaram de várias atividades realizadas pelas acadêmicas/bolsistas e pela supervisora, este momento de descontração foi importante, pois ajudou as crianças a crescer e aprender a trabalhar em equipe, pois todas as atividades foram pensadas para desenvolver o trabalho em equipe, a organização e a cooperação de cada um. A gincana foi realizada em uma sede campestre, com um espaço bem amplo, com campos de futsal, quadra desportiva e parque infantil, todas as crianças participantes do projeto participaram de todos os espaços, jogando bola, correndo, brincando. Este contato das acadêmicas/bolsistas e da professora coordenadora com os alunos fora do ambiente escolar nos deixou claro o quanto nossos alunos são carentes de espaços para brincar, o bairro onde moram é um

local bastante carente, envolto a grandes problemas sociais, percebeu-se também que falta às nossas crianças brinquedos, e isto interfere no desempenho escolar, por isto a escola estimula estes momentos de brincadeiras individuais e coletivas. (informação verbal).

Para a supervisora do Programa esta experiência foi realmente válida:

A partir da atividade da Gincana reconhecemos efetivamente a clientela que atendemos em toda a sua complexidade e nos propomos a trabalhar de forma principalmente amorosa para tentar diminuir as múltiplas dificuldades que a mesma possui, então pode-se dizer que esta atividade foi um marco em nosso trabalho, a partir de agora certamente olharemos cada atividade, cada criança com um cuidado muito maior, pois somos sabedores das dificuldades que os cercam e principalmente a forma que devemos conduzir o processo ensino-aprendizagem para que se possa obter rendimentos. Foi impressionante observar como o espaço diferenciado, o lanche, o passeio, as brincadeiras e tudo o que teve na gincana despertou a autoestima, a autonomia e a aprendizagem das crianças, realmente foi muito gratificante os resultados obtidos a partir do desenvolvimento desta atividade. Certamente a escola precisa fazer muito por estas crianças, pois fora da escola momentos como estes são custosos para acontecer. (informação verbal).

Este reconhecimento da direção e demais professores foi muito importante, contribuiu para ampliar o olhar sobre as possibilidades de trabalho diferenciado que é possível realizar no cotidiano escolar, pois nas atividades lúdicas há muitos conceitos, valores a serem desenvolvidos, à medida que mobiliza a participação ativa do sujeito, tornando-o autônomo, sujeito da sua aprendizagem.

Partindo do pressuposto que a escola deve ser um espaço de mediação dos saberes historicamente acumulados, contribuindo para o desenvolvimento integral dos sujeitos, faz-se necessário reinventá-la, trazer metodologias diferenciadas para o trabalho pedagógico, principalmente para os alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem, desenvolvendo a autonomia, motivação e autoestima.

Sabemos que há um longo caminho a percorrer. Segundo Bonfim (2010, p. 14),

Podemos inferir mediante as discussões que o que temos é um discurso que permanece longe da prática, ou seja, é muito difícil perceber a valorização do brincar com uma atividade tão importante, enquanto tantas outras, que a criança realiza no período em que permanece na escola. O que se vê é uma dificuldade dos educadores, em efetivamente promoverem espaços e organizarem momentos de brincadeira na rotina. Assim, ocorre uma dicotomização entre o “jogo” e o “trabalho sério”, ou mesmo o uso do momento da brincadeira com uma atividade de descanso para os docentes e discentes.

Diante disso, acreditamos que a realização desta atividade na escola foi muito produtiva, pois a cada dia que passa os alunos sentem mais prazer em comparecer às aulas de reforço, pois percebem que mesmo apresentando algumas dificuldades no processo de aprendizagem dos conceitos trabalhados em sala, possuem outros saberes; além disso, a autonomia, motivação e a participação ativa deles no processo é determinante.

Na realização das atividades confirmamos as pesquisas de Damiani (2008), com base em Vygostsky, sobre o trabalho colaborativo em educação, que propõe o exercício do trabalho em grupo como resgate dos valores solidários e o compartilhamento de aprendizagens, princípios esquecidos pela sociedade atual, individualista e competitiva.

Autonomy and motivation development in the ludic aspect

Abstract

Studies have been done with the aim of highlighting the importance of the ludic aspect for child development. Specifically, it helps students with learning problems and brings the possibility to recover the self-esteem, autonomy and motivation. These concepts are demonstrated by activities that the students can participate and interact in pairs, coming up with different skills, knowledge and attitude. In this context, this work reports and analyses students' learning in tutoring classes from EEB Dom Oscar Arnulfo Romero, in one of the actions carried out in the project PIBID – “Programa de Bolsas de Iniciação à docência”. The study made possible to identify the self-esteem raising through valuing different skills as soon as the students could do the proposed tasks successfully. The team activities provoked the need of decision make and negotiation, developing the students' autonomy. The motivation was noticed in the interest and effective participation in tutoring classes. In view of the above, it is clear that it is essential for the school to promote different methodological activities, with innovative and interdisciplinary character which contribute to training and learning of the student.

Keywords: ludic in the learning process, autonomy, motivation.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOWICZ, Anete; WAJSKOP, Gisela. **Creches**: atividades para crianças de zero a seis anos. São Paulo: Moderna, 1995.
- BONFIM, Cristina Juliana. O jogo como fonte de humanização. In: ANPED SUL, 2010, Londrina. **Anais...** Londrina, 2010.
- DAMIANI, Magda Floriana. Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios. **Educar**, Curitiba, n. 31 p. 213-230, 2008.
- FANTIN, Mônica. **No mundo da brincadeira**: jogo, brinquedo e cultura na educação infantil. Florianópolis: Cidade Futura, 2000.
- FORTUNA, T. R. Vida e morte do brincar. In: ÁVILA, I. S. (Org.). **Escola e sala de aula**: mitos e ritos. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO. **E.E.F. Dom Oscar Arnulfo Romero**. Xanxerê, 2001.
- RAMOS, Rita de Cássia de Souza Soares. Conceito de motivação em educação matemática: uma breve análise textual. In: ANPED SUL, 2010, Londrina. **Anais...** Londrina, 2010.

SANTA CATARINA (Estado). Secretaria de Estado da Educação e do Desporto. **Proposta curricular de Santa Catarina**: educação infantil, ensino fundamental e médio, disciplinas curriculares. Florianópolis: COGEN, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1997.