



UNIFESSPA

Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITARIO DE XINGUARA
PLANO NACIONAL DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA-PARFOR
CURSO DE PEDAGOGIA
JOSE PEREIRA DE SOUZA

**LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: O ENCANTAMENTO DE APRENDER A
LER BRINCANDO**

XINGUARA
2020

JOSE PEREIRA DE SOUZA

**LUDICIDADE E EDUCAÇÃO: O ENCANTAMENTO DE APRENDER A
LER BRINCANDO**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Universidade Federal do Pará como requisito parcial para obtenção do grau de licenciatura Plena em Pedagogia, sob a orientação da Prof^o Dr. Cloves Barbosa.

XINGUARA
2020

JOSE PEREIRA DE SOUZA

Trabalho apresentado a Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará – UNIFESSPA pelo curso de licenciatura Plena em Pedagogia do Campus de Xinguara como critério avaliativo para obtenção do grau de Licenciado pleno.

Trabalho de Conclusão de Curso

DATA: 27/11/2020

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Cloves Barbosa (Orientador)

Prof^a. Me. Silvana de Sousa Lourinho (membro);

1° Examinador

Prof^a. Esp. Jariciane Cruz Setubal

2° Examinador

XINGUARA
2020

Dedico este trabalho a minha esposa e filha, pela compreensão das dificuldades que passamos durante todo o curso. Mais vencemos porque temos Deus sempre na frente e buscar conhecimento era minha meta principal, concluir com o máximo de aproveitamento a graduação.

AGRADECIMENTOS

Venho através dessa oportunidade única faz única faz meus sinceros e honrosos agradecimentos, a pessoas que foram um divisor de águas na minha almejada e concluída graduação aos meus pais, esposa e filha, mestres e coordenadores, colegas de turma ao ex Secretária de Educação Elma Eduarda e ao professor Jose Lopes.

Foram pessoas que terão meus sinceros agradecimentos e respeito, admiração pelo resto da minha vida.

Um beijo e abraço a vocês todos.

“A leitura é uma fonte inesgotável de prazer,
mas por incrível que pareça, a quase totalidade,
não sente esta sede”.

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

Considerando a leitura como sendo fundamental para o aprendizado, conhecimento e compreensão das coisas ao nosso redor, buscou-se através de diversos textos, um apoio teórico para esta proposta de trabalho. Diante da realidade da falta de incentivo à leitura por parte dos professores em algumas escolas e da dificuldade encontrada pelos alunos quanto à leitura e compreensão de texto observado durante todo estágio, resolveu-se mostrar a importância do uso da ludicidade na hora da leitura em sala de aula, pois é atribuída a leitura um papel cada vez mais importante hoje em dia no desenvolvimento sistemático da linguagem e da personalidade. A leitura é fundamental no desenvolvimento do ser humano, e a escola possui um papel importante no aumento da capacidade do hábito de ler, apesar das dificuldades encontradas com os acervos disponíveis em algumas escolas. Foi feita pesquisa de campo com crianças do 3º ano do ensino fundamental, em algumas escolas públicas. Os questionários foram analisados percentualmente, com objetivo de mostrar se o uso de jogos e brincadeiras incentivariam os alunos a desenvolver o hábito da leitura. Como resultado da pesquisa verificou-se que 80% dos alunos afirmaram gostar de ler; 75% disseram que para ser um bom leitor é preciso compreender o que se lê e 49% acreditam que os incentivaria ao hábito de ler uma brinquedoteca acessível e bem equipada na escola Municipal de Ensino fundamental Paulo Hanemann.

Palavras-chave: Educação. Hábito de leitura. Brinquedoteca. Ludicidade.

ABSTRACT

Considering reading as being fundamental for learning, knowledge and understanding of the things around us, theoretical support was sought through various texts for this work proposal. In view of the reality of the lack of encouragement for reading by teachers in some schools and the difficulty encountered by students in reading and understanding text observed throughout the internship, it was decided to show the importance of using playfulness when reading in class, since reading is attributed an increasingly important role today in the systematic development of language and personality. Reading is fundamental in the development of the human being, and the school has an important role in increasing the capacity of the habit of reading, despite the difficulties encountered with the collections available in some schools. Field research was carried out with children from the 3rd year of kindergarten, in some public schools. The questionnaires were analyzed in percentage terms, with the objective of showing whether the use of games and games would encourage students to develop the habit of reading. As a result of the research, it was found that 80% of the students stated that they like to read; 75% said that to be a good reader it is necessary to understand what is read and 49% believe that it would encourage them to read an accessible and well-equipped toy library at school.

Keywords: Education. Reading habit. Library. Research.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Tem hábitos de leitura?	15
Gráfico 2 – Se respondeu não, qual (ais) a(s) razão(ões)?	16
Gráfico 3 – Com que frequência se usa brincadeiras para ler	17

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2. CONCEITOS DE LEITURA	14
2.1 A IMPORTÂNCIA DA LEITURA.....	16
3. A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DA LEITURA	18
3.1 Ludicidade: jogos, brinquedos e brincadeiras para promoção da Aprendizagem.....	18
3.2 CONTRIBUIÇÕES QUE A BRINCADEIRA E O JOGO PROPORCIONAM NO DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL	20
3.4 BRINQUEDOTECAS	25
4 METODOLOGIA.....	29
4.1 ANÁLISE DE DADOS	30
4.2 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO.....	30
4.3 INTERPRETAÇÃO DOS GRÁFICOS.....	30
5 CONCLUSÃO	33
REFERÊNCIAS.....	35
BIBLIOGRAFIA CONSULTADA	37
ANEXOS	20

1. INTRODUÇÃO

Sabe-se que durante muito tempo o ensino foi organizado para transmitir conhecimentos e não para ensinar. Neste contexto, o aluno era considerado um ser passivo, e todo processo de aprendizagem era fruto de repetições por meio da mera memorização. Atualmente, na tentativa de caminhar contrariamente a essa concepção de ensino, acredita-se que o ensino somente se consolida quando ocorrem aprendizagens, pois estas devem promover a transformação do aluno, na medida em que ele adquire novos conhecimentos, os quais são ferramentas para o seu desenvolvimento psíquico.

Vale dizer que, todo esse processo de aprendizagem deve ser mobilizado pela mediação do professor, o qual parte inicialmente dos conhecimentos prévios dos alunos, bem como dos seus interesses, na tentativa de consolidar aprendizagens significativas, as quais proporcionam o desenvolvimento intelectual.

Nesse contexto, ao considerarmos o interesse do aluno como uma força poderosa que impulsiona a sua aprendizagem, o Jogo na leitura passa a ser reconhecido como uma ferramenta de ensino que promove a aprendizagem e ao mesmo tempo torna-se alvo de inúmeras indagações por parte dos pesquisadores interessados principalmente pela infância.

A leitura é importante no desenvolvimento da atividade escolar do ser humano em todos os níveis educacionais. É uma atividade fundamental a qualquer área do conhecimento. O hábito da leitura pode fazer a pessoa ter consciência das suas necessidades, promovendo mudanças em si mesmas e no mundo. E o uso da ludicidade no incentivo para o estímulo da leitura deve partir dos pais, seguido pelos professores em sala de aula para que o aluno possa entender o valor que a leitura pode significar na sua formação como pessoa.

Sendo assim, traçamos alguns objetivos para nos ajudar a desenvolver meios para percorrer esse caminho, pois acreditamos que o lúdico na leitura abre horizontes e alicerça em toda a educação.

O principal objetivo deste trabalho é deixar claro que os obstáculos em usar a ludicidade na hora da leitura podem ser superados pela escola, desde que reveja seus métodos, juntamente com professores e alunos.

Sendo assim os objetivos específicos são: Trabalhar com constância a leitura em sala de aula numa perspectiva de compreensão e significado para o leitor;

construir conhecimento a partir da leitura e a motivação da criatividade; Identificar métodos que estimulem o prazer e o hábito da leitura.

Para atingirmos estes objetivos, buscaremos encontrar caminhos para despertar o interesse pela leitura junto com a brincadeira identificando meios que estimulem o prazer de ler brincando. Utilizamos levantamento bibliográfico e textos de apoio sobre o lúdico e suas contribuições na educação infantil.

No primeiro capítulo, trataremos do conceito de leitura e como ela é definida por alguns autores, discorreremos sobre a importância da leitura na escola para o desenvolvimento da criança, o uso da brincadeira para ler, os tipos de leitura de acordo com dois autores e onde a leitura deve começar. Veremos que para estimular o hábito da leitura nos alunos a escola e o professor têm um papel importante em proporcionar o desenvolvimento deles, porém a participação da ludicidade também deve estar em sintonia com esse processo, para que possam criar oportunidade para que os alunos sintam prazer ao ler. Analisaremos também como os Parâmetros Curriculares Nacionais trataram o uso da ludicidade e a leitura, como ser um leitor competente, o emprego de estratégias durante a leitura e as condições favoráveis para o uso da ludicidade em sala de aula.

No segundo capítulo, definiremos brinquedotecas e faremos uma breve explanação sobre as implantações das mesmas nas escolas e como desenvolver hábitos permanentes de leitura.

No terceiro capítulo apresentaremos dados da pesquisa de campo, a metodologia utilizada e a interpretação dos gráficos referente à pesquisa feita sobre os hábitos de brincar na hora da leitura de alunos do 3º ano de algumas escolas públicas.

Finalizamos o trabalho fazendo uma breve apresentação dos pontos relevantes sobre a importância da ludicidade em sala de aula.

2. CONCEITOS DE LEITURA

Pode-se ler no dicionário a seguinte definição de leitura: “Ato ou efeito de ler. Arte ou hábito de ler. Aquilo que se lê. O que se lê, considerado em conjunto. Arte de decifrar e fixar um texto de um autor, segundo determinado critério” (FERREIRA, 1988, p. 390).

Para ser considerado leitor, o indivíduo precisa passar a compreender o que lê. É correto afirmar neste caso que ler é antes de tudo, compreender, por isso não basta decodificar sinais e signos, é necessário ter bom procedimento diante do texto, transformando-o e sendo transformado. Em um determinado período na história da leitura:

[...] ler significava pronunciar em voz alta as letras escritas no papel. No entanto, as teorias mais recentes entendem o ato de ler como sendo uma atribuição voluntária de sentido à escrita, entendendo a leitura também como prática social (SILVA; BRITO 2010).

Vejamos o que alguns autores escrevem sobre o conceito de leitura: “Freire (1982) sugere uma concepção de leitura que se distancia dos tradicionais entendimentos do termo como sonorização do texto escrito, defendendo que a leitura começa na compreensão do contexto em que se vive” (SILVA; BRITO 2010):

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. A compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto (FREIRE, 2009, p. 11).

A proposta pedagógica de Paulo Freire foi elaborada a partir das críticas e das práticas pedagógicas em colocar os agentes de ensino aprendizagem em relação aos diálogos entre docentes e discentes sobre o ser humano e sobre o mundo em que se viver com isso ele iniciou outra concepção filosófica da educação.

Resende (1993) entende a leitura como um ato que possibilita abertura ao mundo e um caminho para um conhecimento mais aprofundado do leitor sobre si mesmo.

A leitura é um ato de abertura para o mundo. A cada mergulho nas camadas simbólicas dos livros, emerge-se vendo o universo interior e exterior com mais clareza. Entra-se no território da palavra com tudo o que se é e se leu até então, e a volta se faz com novas dimensões, que levam a reinaugurar o que já se sabia antes (RESENDE, 1993, p. 164).

Quando os educadores de uma escola se ocupam da formação de leitores com as características que acabamos de mostrar, as atividades de leitura passam a serem atos libertadores, a leitura age como um instrumento do desenvolvimento do ser humano, uma vez que construir sentidos significa construir respostas pessoais para a edificação do indivíduo, “considerando nessa tarefa as ideias, os sonhos, os sentimentos e a imaginação do sujeito leitor em diálogo com outros homens” (SILVA; BRITO, 2010).

Para Bamberger (2008, p. 11) a leitura remove barreiras educacionais e proporciona oportunidades mais justas de educação principalmente por meio da promoção do desenvolvimento da linguagem e do exercício intelectual, e aumenta a possibilidade de normalização da situação pessoal de um indivíduo.

Para Magro (1979, p. 9) o maior objetivo em se fazer a leitura de uma obra consiste em aprender, entender e reter o que está lendo. Por isso, a leitura é uma prática que requer ensinamento, no entanto, uma atividade que não é muito trabalhada. Diante disso, Salomon (2004, p. 54) enfatiza que “a leitura não é simplesmente o ato de ler. É Uma questão de hábito ou aprendizagem”. É preciso que haja incentivo à promoção na escola de espaços permanentes de leitura e procurar despertar no aluno o prazer de ler.

O prazer da leitura não se conquista da noite para o dia, espontaneamente. É preciso ação, atitudes coerentes e pertinentes ao objetivo proposto. Dmitruk (2001, p. 41) afirma que “não importa tanto o quanto se lê, mas como se lê. A leitura requer atenção, intenção, reflexão, espírito crítico, análise e síntese; o que possibilita desenvolver a capacidade de pensar”.

De acordo com Martins (1982, p. 31) existem muitas percepções de leitura e estas podem restringir-se a duas caracterizações, são elas:

- 1) Como uma decodificação mecânica de signos linguísticos, por meio de aprendizado estabelecido a partir do condicionamento estímulo-resposta (perspectiva behaviorista-skinneriana);
- 2) Como um processo de compreensão abrangente, cuja dinâmica envolve componentes sensoriais, emocionais, intelectuais, fisiológicos, neurológicos, bem como culturais, econômicos e políticos (perspectiva cognitivo-sociológica).

Analisando o processo de decodificação versus compreensão, vimos a partir desses comentários, que esta é uma questão dialética e não pode ser pensada de forma separada. Para uma compreensão dos signos e sinais é preciso a

decodificação do mesmo e vice-versa (MATOS, 2001, p. 15). Para tanto, é preciso uma reciprocidade de necessidades entre tais categorias. Martins é muito cuidadosa em dar uma visão de leitura, pois essa questão é muito subjetiva. Como ela é vista de maneira diferente pelas pessoas, dificulta fazer uma reflexão concreta.

2.1 A IMPORTÂNCIA DA LEITURA

Só lendo se descobre a grande importância da leitura para o desenvolvimento social e intelectual do ser humano. A leitura é uma ferramenta essencial para uma aprendizagem satisfatória e significativa, pois por meio dela se abrem novos horizontes tornando possível entender o mundo e aprofundar conhecimentos sobre o mesmo.

Para Rangel (1990, p. 11):

“Ler é uma prática básica, essencial para aprender. Nada substitui a leitura, mesmo numa época de proliferação dos recursos audiovisuais e da Informática. A leitura é parte essencial do trabalho, da persistência, do empenho, da dedicação em reter conhecimento. O hábito de leitura é consequente do exercício e nem sempre representa um ato prazeroso, porém, sempre necessário”.

Por este motivo, faz-se necessário recorrer a estímulos para introduzir o hábito de ler nos alunos.

A leitura serve para nos aperfeiçoarmos quanto pessoas e serve também para aprimorarmos o nosso desempenho em inúmeras atividades que realizamos em nossa vida social, acadêmica e profissional.

Qual é a importância da leitura para o indivíduo e para a sociedade. De acordo com Bamberger (2008, p. 9):

Um exame das variações dos hábitos de leitura de uma nação para a outra demonstra que o lugar ocupado pelos livros na escala de valores dos responsáveis pela sua promoção é de primeira importância: todas as autoridades do Estado, da comunidade e da escola, todos os professores, pais e pedagogos precisam estar seriamente convencidos da importância da leitura e dos livros para a vida individual, social e cultural, se quiserem contribuir para melhorar a situação. Essa mesma convicção deve ser então transmitida aos que estão aprendendo a ler de modo apropriado à fase do seu desenvolvimento.

Ler é essencial e estimulante. A leitura de livros é extremamente importante para aumentar a capacidade verbal. Na escola aprendemos gramática e vocabulário. No entanto, essa aprendizagem não pode ser comparada com o que se

pode reter naturalmente e sem custo através da leitura regular de livros. De acordo com Bamberger (2008, p. 12) “todo ser humano pode ser ajudado pelos livros a se desenvolver à sua maneira, pode aumentar a sua capacidade crítica e aprender a fazer escolha entre a massa da produção geral dos meios de comunicação”.

A leitura é extremamente importante para a construção do conhecimento dos objetos da realidade. A leitura também age como

[...] um ponto de encontro entre um autor e um leitor, no qual este reconstrói de forma ativa o significado do texto, com base nas pistas que aquele lhe oferece e em conhecimentos prévios, sobre os conteúdos que são tratados (PICANÇO; PEREIRA, 2010).

A leitura de um texto tem a capacidade de fazer o “leitor criar, recriar, escrever, reescrever ou produzir outro texto, resultante das experiências, da interação social e do seu potencial linguístico” (PICANÇO E PEREIRA, 2010, p.9). Além disso, a leitura ajuda a quem pretende ter a base necessária para:

[...] desenvolver suas habilidades de expressar-se bem pela escrita. Mas também é o exercício constante, o esforço, a busca de aprimorar sempre mais a sua expressão escrita que leva o aluno a utilizar-se com eficiência dessa forma de comunicação (PICANÇO E PEREIRA, 2010, p.9).

3. A LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DA LEITURA

Alguns educadores têm dificuldade em perceber a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Porém profissionais da educação comprometidos com a qualidade de sua prática pedagógica, reconhecem a importância do lúdico como veículo para o desenvolvimento social, intelectual e emocional de seus alunos. Para entender o universo da ludicidade é necessário compreender que ele envolve os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Cabe ao professor se questionar o motivo de alguns alunos aprenderem na escola e outros não conseguirem e como isso influi no comportamento delas ao longo da vida escolar. Bamberger (2008, p. 74) salienta que:

O professor precisa perguntar a si mesmo por que algumas crianças se tornam leitores graças aos esforços da escola e por que outras permanecem não leitores para todas as finalidades práticas. Ele sabe que quase toda criança entra na escola com a esperança de logo poder ler. Algumas não tardam a ver satisfeita essa expectativa, mas outras são obrigadas a esperar muito tempo, e algumas desistem de esperar. O desenvolvimento das crianças em relação à rapidez e ao grau de compreensão difere enormemente e tais diferenças se acentuam ainda mais no decorrer da vida escolar.

Por que é importante que o professor faça a si mesmo esse questionamento? À medida que cada professor faz uma reflexão a cerca do grau de aprendizado de seus alunos, quando está realmente interessado no desenvolvimento deles, o professor tende a ver se de alguma forma, mesmo que inconsciente, ele mesmo está falhando, ou se está sendo responsável pela falta de interesse ou pela falta de progresso do aluno-leitor.

A atividade pedagógica voltada para a ludicidade conquistou o panorama educacional, pois além de permitir a percepção de características sociais, culturais e psicológicas dos educandos, contribui para que os educadores possam acompanhar e interferir de forma positiva no seu desenvolvimento. Além do mais, favorece o aprender brincando.

3.1 Ludicidade: jogos, brinquedos e brincadeiras para promoção da Aprendizagem.

Os termos jogo, brinquedo, brincadeira e lúdico têm sido utilizados de forma inter-relacionada. Na concepção de Ferreira (1986), o jogo pode significar

brinquedo, passatempo, divertimento; já o brinquedo pode ser concebido como objeto para serem usadas nas brincadeiras e também nos jogos de criança; brincadeira envolve divertimento, brinquedo, jogo, passatempo, entretenimento, ato ou efeito de brincar e o lúdico é representado por tudo que tem caráter de jogos, brinquedos e divertimentos.

Para Kishimoto (1999), a brincadeira enquanto manifestação livre e espontânea da cultura popular tem a função de perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social, e permitir o prazer de brincar. Por pertencer à categoria de experiências transmitidas espontaneamente conforme motivações internas da criança a brincadeira infantil garante a presença do lúdico, da situação imaginária.

O trabalho sobre o lúdico na Educação Infantil objetiva investigar como as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da aprendizagem. A atividade lúdica desenvolve na criança várias habilidades como a atenção, memorização, imaginação, enfim, todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, que está em formação.

Dalla Valle, (2010, p.22) relata que:

Independente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.

O lúdico é importante na educação infantil, pois é através dele que a criança vem a desenvolver habilidades para a aprendizagem se efetivar.

A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas entre os povos e estudiosos, sendo de grande importância no desenvolvimento do ser humano na educação infantil e na sociedade.

Os jogos e brinquedos sempre estiveram presentes no ser humano desde a antiguidade, mas nos dias de hoje a visão sobre o lúdico é diferente. Implicam-se o seu uso e em diferentes estratégias em torno da prática no cotidiano.

Brougère (2000) tem razão em afirmar que: Encontramo-nos frente a uma brincadeira que sujeita a conteúdo definidos socialmente, não é mais brincadeira, transformou-se em uma atividade controlada pela mestra que se utiliza na educação para manter os alunos interessados em sua proposta.

Portanto, a realidade observada dessa prática na pesquisa mostra que, com o passar do tempo, esta dificuldade também estará superada. Mas, na educação, o agora é mais importante que o ontem, devendo servir de base para as

decisões do amanhã e um estudo detalhado de todas as questões permitirá mudanças gradativas que não devem servir apenas para a escola em questão, mas também para professores e administradores escolares que, assim, oferecerão melhores condições de crescimento e aproveitamento na escola. Ao estabelecermos uma proposta de relações educativas democráticas, voltadas para a participação societária, engajamo-nos nas distintas estruturas de apresentação para o exercício da cidadania. Afinal, educar o ser humano é prepará-lo para a vida, independente dos desafios que possamos encontrar.

Piaget (1998) diz que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa. A função da brincadeira no desenvolvimento da criança remete à transformação dos espaços e dos objetos de lazer. Com a crescente urbanização e as mudanças na dinâmica familiar, a educação não ocorre apenas em casa e na vizinhança, mas é realizada coletivamente, nas escolas. Desta forma levando-se em consideração as especificidades das crianças e a importância da brincadeira e da ludicidade para ela, salientamos que a escola tem um papel fundamental.

Luckesi (2004) acredita que a ludicidade se expande para além da ideia de lazer restrito às experiências externas, para ele:

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisas semelhantes. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem sensações do prazer da convivência, mas, ainda assim, essa sensação é interna de cada um, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém, em última instância, quem sente é o Sujeito (LUCKESI, 2004, p.18)

3.2 CONTRIBUIÇÕES QUE A BRINCADEIRA E O JOGO PROPORCIONAM NO DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A atividade lúdica tem conquistado um grande espaço na Educação Infantil. O brincar é a essência da infância e seu uso permite o trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. A função educativa da brincadeira oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão do mundo. Portanto, as disciplinas

apresentada por meio de atividades lúdicas tornam-se envolvente e favorece a construção de significados e conhecimentos próprios do mundo da criança.

Nos últimos anos, a tecnologia e a ciência obtiveram avanços significativos sob todos os âmbitos, refletidos na sociedade atual. Mas, no que tange à infância e o desenvolvimento da criança, houve progressos e regressos.

O brincar, por exemplo, faz parte e interfere no desenvolvimento das crianças, e progressivamente, estudiosos da área da Psicologia, da Pedagogia e outras ciências, reconheceram a relevância do brincar para o desenvolvimento global das crianças. Todavia, ocorreram regressos quanto ao espaço, tempo, objetos, condições de segurança, de liberdade e o convívio social que comprometeram as brincadeiras na fase infantil devido ao surgimento da modernidade e avanços tecnológicos.

Kishimoto (1998) ressalta que o jogo, os brinquedos e as brincadeiras são termos que terminam se misturando. As diversas brincadeiras e jogos, faz-de-conta, jogos simbólicos, sensoriais, motores, intelectuais, individuais, coletivos, dentre outros mostram as multiplicidades das categorias de jogos.

Em outras palavras, a partir de estruturas orgânicas elementares da criança, determinadas basicamente pela maturação, formam-se novas e mais complexas funções mentais, a depender da natureza das experiências sociais a que ela está exposta. Esta forma de conceber a atividade humana não separa o orgânico do social, destacando o valor da apropriação ativa que a criança faz da cultura do seu grupo.

Também para Piaget (apud Almeida 1974, p 25), “os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

Segundo Kishimoto (1999), o jogo educativo utilizado em sala de aula na maioria das vezes vai além das brincadeiras e se torna uma ferramenta para o aprendizado. Para que o jogo seja um aprendizado e não uma obrigação para a criança, é interessante deixar que o aluno escolha com qual jogo queira brincar e que ele mesmo controle o desenvolvimento do jogo sem ser coagido pelas normas do professor. Para que o jogo tenha a função educativa não pode ser colocado como obrigação para a criança.

Portanto, através da vida social, da constante comunicação que se estabelece entre crianças e adultos, ocorre a assimilação da experiência de muitas gerações e a formação do pensamento. A brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. A criança, desde muito cedo, se

comunica por meio de gestos, sons, expressões e através da brincadeira aprende a representar papéis, desenvolve sua imaginação.

É consenso entre os educadores que o aprendizado, não se dá de forma uniforme. Cada criança tem seu ritmo, suas facilidades e dificuldades. Isto faz parte da complexidade da docência, a brincadeira inserida no currículo da educação infantil, não exime o educador das suas responsabilidades acerca do desenvolvimento da criança. Diante disso, os professores devem inserir a brincadeira no universo escolar, reconhecendo-a como uma via para se aproximar da criança, com o objetivo de ensinar brincando.

Por isso, a brincadeira é vital nos espaços escolares, e um importante instrumento pedagógico, já que sabemos que a brincadeira desenvolve os aspectos físicos e sensoriais, além do desenvolvimento emocional, social e da personalidade da criança.

Segundo Vygotsky, no processo de desenvolvimento, a criança começa usando as mesmas formas de comportamento que outras pessoas inicialmente usaram em relação a ela. Isto ocorre porque, desde os primeiros dias de vida, as atividades da criança adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social, refratadas através de seu ambiente humano, que a auxilia a atender seus objetivos. Isto vai envolver comunicação, ou seja, fala.

O brinquedo é um desafio para a criança, desenvolvendo suas potencialidades, contribuindo para sua aprendizagem, estimulando-a a vencer dificuldades e obstáculos, aprendendo a tomar decisões em situações difíceis, desenvolvendo-a.

O processo de solução de problemas não é, inicialmente, diferenciado pelo bebê no que se refere aos papéis desempenhados por ele e por quem o ajuda. Ao contrário, constitui um todo geral e sincrético. Todavia, graças a estas regulações do comportamento infantil realizadas por outras pessoas - que destacam certos elementos do campo da experiência, estabelecendo relações entre meios e fins - a criança desenvolve uma capacidade para se autorregular.

Kishimoto (2010, p. 41) reforça que:

Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem. Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Os movimentos e tentativas do bebê, de estender os dedos para tocar

um objeto colocado distante dele, são interpretados pelo adulto como um pedido de ajuda para completar a tarefa. O movimento malsucedido de pegar é interpretado como um gesto de pedir para pegar e, gradativamente, passa a ser compreendido pelo bebê como um gesto de apontar, que envolve a ação com o outro (Vygotsky, 1984, pp. 63 e 64).

A ludicidade é uma necessidade da criança em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O brincar facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Neste sentido, Carvalho afirma que:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante." (1992, p.14)

E acrescenta, mais adiante:

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se portanto em jogo."(1992, p. 28).

O que importa, neste caso, é o processo em si de brincar, algo que flui naturalmente, pois a única finalidade é o prazer, a alegria, a livre exploração do brinquedo. Diante dessas informações sobre o prazer de se aprender brincando, sobre a facilidade que o professor tem em conduzir uma aula, partindo da curiosidade dos alunos.

Os jogos e as brincadeiras têm um papel fundamental no processo de aprendizagem das crianças porque através dessa ferramenta os educadores podem desenvolver as habilidades dos seus educandos dentro de sua faixa etária de idade.

Segundo Piaget (1978): "O jogo é sinônimo de construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensório motor e pré-operatório". Os jogos ganham significado para a criança na medida em que se desenvolve, agindo sobre os objetos a partir da livre manipulação de matérias variados, estruturando seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação, e finalmente, à lógica.

Para Puga e Silva (2008, p. 5) a sociedade contemporânea traz

prejuízos para a infância, nela, pois,

“(...) as crianças perderam o espaço e a segurança das ruas e calçadas, com isso perderam também parte da liberdade na escolha das suas brincadeiras e companheiros”. Isto piora com os inchaços das cidades, apartamentos pequenos que impedem as interações, e com a modernidade as crianças não querem doar seus tempos com brincadeiras, pois, tem muitas responsabilidades mais importantes como, “cursos de informática, línguas, danças, esportes, etc.”

Corroborando este raciocínio, de Puga e Silva (2008, p. 5) defendem que, “materializa-se na Brinquedoteca a ideia desse espaço para brincar, como uma realidade concreta e organizada”, que respeita e considera a infância sem favorecer a competitividade e cobranças inconvenientes. Assim, neste espaço democrático obtêm-se contato com diversos objetos, sendo respeitado o direito de escolhas, bem como o que fazer, estimulando o criar e recriar as situações.

Pode-se dizer que a brinquedoteca é um espaço que permite na contemporaneidade, o resgate em vivenciar o lúdico esquecido pelas pessoas, e negado às crianças. Mas, acima de tudo, como destaca Cunha (2001, p. 16), ela tem a função de “fazer as crianças felizes, este é o objetivo mais importante”.

A disseminação rápida das Brinquedotecas ocasionou numa diversidade nos modos de concebê-la e nas funções a ela destinados.

Conforme Santos (1995, p. 9),

[...] as brinquedotecas classificam-se em função de diferentes fatores, entre eles, a situação geográfica, as tradições e as culturas de cada povo, o sistema educacional, os materiais e espaços disponíveis, os valores, as crenças e os serviços prestados; entretanto, independente de cada tipo, é sempre preservado o aspecto lúdico como fator primordial que assegura o direito da criança de brincar.

É importante que as escolas de educação infantil gerem um espaço mais proveitoso para a criança, com diversos tipos de jogos que estejam estimulantes e apropriados para as crianças. Assegurando uma continuidade entre a vida familiar e escolar, valorizando o jogo como uma onda iniciativa, então, oferecer um espaço para descobertas, para que o aluno possa ter oportunidade de escolha e iniciativa.

Durante anos a escola foi responsável em construir a identidade da infância e hoje essa escola tem diante de si uma infância oriunda de camadas sociais heterogêneas, onde impera a indisciplina, o medo, a violência, a criminalidade.

Desta forma, este espaço lúdico vem se concretizando a cada dia, como espaço privilegiado para a criança vivenciar situações que exijam o cumprimento de obrigações e deveres subjetivamente de acordo com a realidade contextualizada no

espaço onde esteja instalada.

Segundo Hypolitto (2001, p. 176), a presença da Brinquedoteca no meio institucional, "não deverá existir apenas para distrair as crianças, mas sim deverá preocupar-se com a formação do ser humano integral e com o período de vida no qual ele está sendo cultivado"

3.4 BRINQUEDOTECAS

Para falar sobre a brinquedoteca, é importante conhecermos mais sobre a construção do ser criança. Um dos elementos fundamentais nesta construção é a família. Ela desempenha papel primordial no desenvolvimento da criança, é nela que a criança vai aprender as primeiras palavras, começa a entender o mundo tendo como referência sua família e pessoas próximas. Por isso, a comunicação entre os pais e os filhos é importante para o desenvolvimento do modo de falar fluente ou não. Depois da família, outro elemento importante é a escola, sendo peça fundamental no desenvolvimento da aprendizagem da criança. Em um primeiro momento este novo espaço é encarado com estranhamento pelas crianças.

O ato de brincar leva a criança a começar perceber as regras sociais existentes; a aprender a conviver em grupo; aprender a dividir o que tem com as outras crianças e consegue associar conhecimentos que ela já conhece com conhecimentos que ela desenvolve no decorrer da brincadeira. Corroborando com esse pensamento, Nicolau e Dias (2003) destacam o pensamento de Piaget quando afirma que "a criança é concebida como um ser dinâmico que a todo o momento interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas".

Ao reconhecermos o processo de aprendizagem infantil, fica cada vez mais evidente a importância da presença do professor no ensino. O professor mediador precisa contribuir para o processo de aprendizagens significativas que levam ao desenvolvimento psíquico da criança. Para tal, as atividades propostas devem criar situações de interação, levando o aluno a trocar ideias, discutir sobre determinados assuntos e chegar a resultados satisfatórios, aprendendo a respeitar os diferentes modos de pensar dos outros colegas.

Ainda no Brasil, em 1984, foi também fundada a Associação Brasileira de Brinquedoteca (ABB) por Nylce Helena da Silva Cunha, sem fins lucrativos. Essa Associação tem por propósito assessorar as instituições que visam implantar Brinquedotecas e/ou incentivar o desenvolvimento de estudos relacionados à área ou ainda promover cursos preparatórios para formar os mediadores deste local lúdico - a

Brinquedista.

Vale dizer que a presença da Brinquedoteca no ambiente educacional não deve ser definida apenas como uma alternativa de espaço, ou ainda, uma das opções de atividade extraclasse a ser implantada, mas deve sim ser reconhecida como um espaço obrigatório que favorece a todos os envolvidos no espaço de aprendizagem.

Acreditar que a implantação de uma brinquedoteca escolar resume-se apenas à compra e organização de brinquedos; a pintar e colorir paredes com motivos infantis e à designação de um adulto para cuidar das crianças enquanto brincam, é reduzir grosseiramente as suas possibilidades de instrumento de aprendizagem.

Para Schlee (2008, apud SANTOS, 2008 p. 45), a Brinquedoteca escolar deve ser concebida como um laboratório de experiências lúdicas que reconhece a presença de dois protagonistas, o professor e o aluno.

Assim:

Uma Brinquedoteca deve ser encarada como uma espécie de laboratório onde dois grupos de usuários diferenciados são convidados a desenvolver uma série de atividades numa relação que se poderia chamar dialética. Já que, com resultado das atividades desenvolvidas, as transformações das ideias acabam por determinar as transformações da matéria, e vice-versa. Ou seja, um laboratório onde um primeiro grupo de usuários estuda, cria pesquisa, elabora e confecciona uma série de alternativas lúdicas; enquanto o outro grupo (mesmo que sem saber) testa cada alternativa, aprovando-a ou não (independentemente dos objetivos buscados através do trabalho lúdico).

Mas, já para Noffs (2001, p. 160), a brinquedoteca é:

[...] um espaço onde a criança, utilizando o lúdico, constrói suas próprias aprendizagens, desenvolvendo-se num ambiente acolhedor, natural e que funciona como fonte de estímulos para o desenvolvimento de suas capacidades estéticas e criativas, favorecendo ainda sua curiosidade.

Não divergindo deste conceito, Cunha (1995, p. 38) define a brinquedoteca como, “um esforço de salvaguarda a infância, nutrindo-a com elementos indispensáveis ao crescimento saudável da alma e da inteligência da criança”. Por este motivo, este ambiente lúdico propicia momentos de exploração, de sentimentos, experimentações, imaginações e construção de normas e alternativas, objetivando a resolução de conflitos que acometem por meio das brincadeiras.

Diante da diversidade de conceitos e definições que não se limitam a si mesmos, mas sim são eles reflexos da realidade em que estão inseridos, Bezerra

(2006, p. 1), Puga e Silva (2008, p. 1) destacam alguns dos objetivos da brinquedoteca:

[...] proporcionar um espaço lúdico, valorizando o ato de brincar de forma espontânea; resgatar o espaço e o tempo de brincar; possibilitar o acesso a brinquedos; orientar sobre a adequação e utilização dos brinquedos; desenvolver hábitos de responsabilidade; resgatar brincadeiras, incentivando sua valorização como atividade geradora de desenvolvimento intelectual, emocional e social; propiciar a construção de conhecimentos; estimular o desenvolvimento da concentração e atenção; oportunizar a expansão de habilidades e potencialidades; desenvolver a criatividade, a sociabilidade e a sensibilidade; incentivar a autonomia e o sentimento de autoestima; repassar aos professores e às famílias informações sobre conhecimentos a respeito da importância do brincar e sobre o desenvolvimento do aluno na brinquedoteca.

Analisando a citação acima, podemos destacar que ao distorcermos o real significado deste espaço, corrompemos a formação humana da infância, reduzindo-a simplesmente, a saber, reproduzir os saberes impostos pelos adultos, sem saber protagonizar as expressões de sua própria vida de crianças.

Para expressar melhor esse pensamento, Kishimoto (1999, apud SOUSA, 2008, p. 1) definiu a brinquedoteca como, “um espaço de animação sociocultural que é encarregado da transmissão da cultura infantil como também pelo desenvolvimento da socialização, integração social e construções das representações infantis”.

Compreender este espaço lúdico não se traduz apenas no seu conceito e objetivos, é preciso também conhecer a sua função. Para tanto, Santos (1997, p. 62) busca descrever a principal função da brinquedoteca nos dias atuais, destacando:

[...] não sendo apenas laboratório criado para a criança, onde é ela livre para brincar e o profissional, para pensar, discutir, analisar e pesquisar o valor do brinquedo no seu desenvolvimento. Da mesma forma, é um equívoco pensar que a finalidade da brinquedoteca é atender somente o público pré-escolar. A função da brinquedoteca, na atualidade, quando as crianças têm cada vez menos tempo e espaço para brincar e, os adultos não exercerem a sua ludicidade é de proporcionar espaços lúdicos.

Vale lembrar que, por mais que a brinquedoteca seja um local ideal para trabalhar o lúdico de forma saudável e prazerosa à criança, onde se aprende brincando, é fundamental que nela não falte a presença de um “Brinquedista”. Este profissional atua mediando às situações e ações lúdicas com a criança, neste espaço lúdico.

Noffs (2001, p. 173) afirma que:

A brinquedoteca é um espaço onde o conhecimento a ser adquirido tem possibilidade de ser trabalhado em suas significações e o conhecimento já adquirido tem a possibilidade de ser ressignificado, permitindo dessa forma o desenvolvimento integral, harmonioso e a aprendizagem infinita da criança, sob a mediação do profissional deste espaço, o educador-brinquedista.

Para concluir acredita-se que a Brinquedoteca deve ser um espaço que desafia a construção de aprendizagens, em que o brincar e o aprender desempenham uma função indissociável expressos no jogo, na brincadeira e no brinquedo, tudo isso sendo mediado pelo professor ou pelo Brinquedista.

4 METODOLOGIA

Com o objetivo de identificar o hábito de leitura e do uso da ludicidade dos alunos do 3º ano do ensino fundamental de algumas escolas estaduais e municipais, o presente trabalho utilizou da estratégia do levantamento de dados para realizar essa pesquisa.

Nessa pesquisa, foi utilizado o questionário que, é um importante instrumento de coleta de dados para uma pesquisa social. A pesquisa foi realizada num total de 20 alunos.

Foi interessante observar que todos os que colaboraram com o trabalho demonstraram interesse e disponibilidade em responder ao questionário, muitos até queriam colocar o nome na pesquisa. Raciocinar nas questões propostas fez os alunos se aperceberem do real valor que se deve ao usar a brincadeira na hora de ler.

Na primeira pergunta do questionário procurou-se identificar o gosto pela leitura. Caso o aluno entrevistado não gostasse de ler, na próxima pergunta haviam alguns motivos alistados. Para os alunos que respondessem que gostavam de ler, buscou-se verificar a frequência de leitura dos livros, como selecionam a publicação, como são adquiridos, se tem hábito de frequentar uma biblioteca, o que entendem por leitura, se tem dificuldades de entender o que lê, o que para ele é ser um bom leitor, onde costuma lê e o que o incentivaria ao hábito da leitura.

Para a elaboração do questionário procurou-se usar uma forma mais diretiva, com questões fechadas, porém em algumas perguntas há espaço para uma alternativa pessoal. Foi utilizado um vocabulário adequado à faixa etária para o nível de ensino escolhido.

Após a análise dos dados dos questionários foram feitos gráficos cuja interpretação procurou superar o sentido literal das palavras de forma que possibilitasse uma análise mais completa do assunto.

O resultado da pesquisa abriu oportunidades para entender o universo do aluno, o que ele pensa sobre o assunto, o que poderia melhorar no ambiente escolar, como são seus hábitos de leitura, e o que ele espera do professor e da escola.

4.1 ANÁLISE DE DADOS

A seguir é apresentado o resultado final obtido após a análise dos dados coletados com o questionário.

4.2 DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Para essa pesquisa, foram considerados como dados para Identificação: Sexo (Masculino/ Feminino), ano que está cursando (3º ano), idade do aluno 9 (anos) e origem educacional (Pública).

Foram entrevistados 20 alunos do 3º ano do ensino fundamental, desses 37,1% dos alunos eram do sexo masculino.

4.3 INTERPRETAÇÃO DOS GRÁFICOS

Observando os gráficos podemos ponderar sobre os resultados apresentados por eles e tirar algumas conclusões.

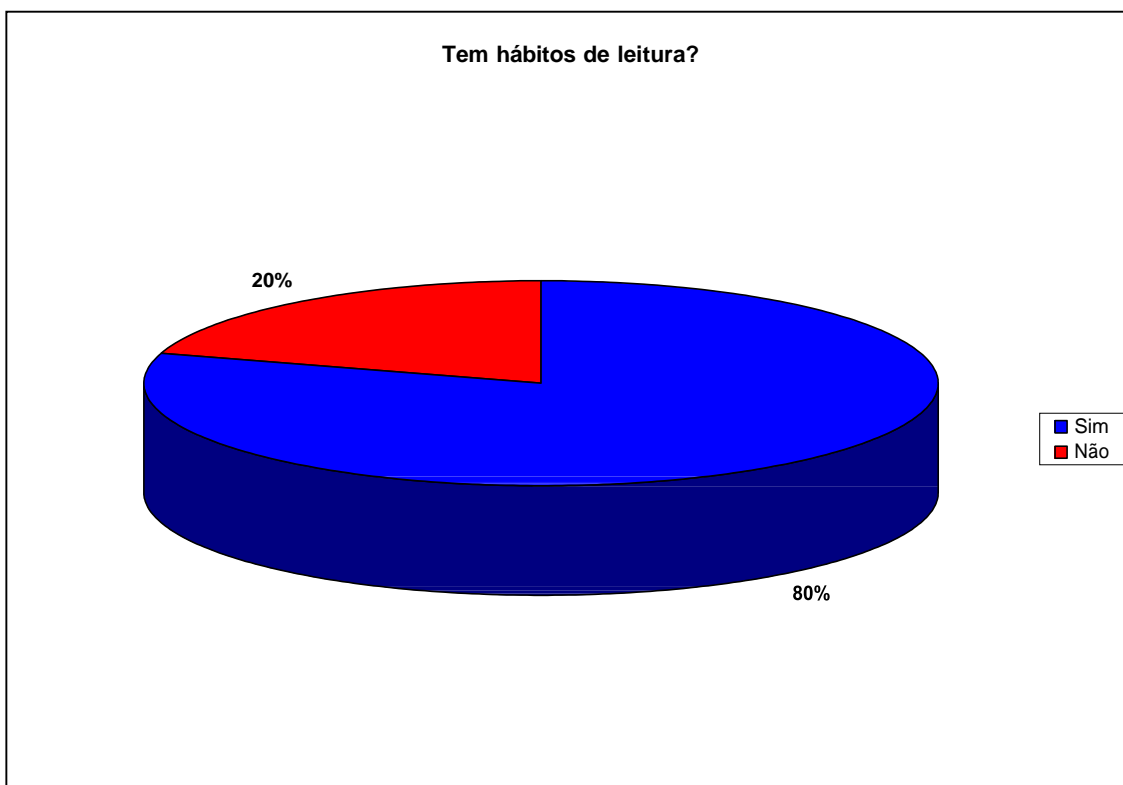


Gráfico 1 - Hábito de Leitura

Ao perguntar aos alunos se gostavam de ler, constatou-se, como mostra o gráfico 1, que 80% dos alunos responderam que gostam de ler. Enquanto

que, 20% dos alunos disseram não gostar de ler. Fez-se necessário tal questionamento, pois, conforme Paviani (2006):

[...] o ato de ler nem sempre é passível de objetivação. Ele também implica motivos, desejos, paixões, vontade, enfim um conjunto de fatores que, nos levam para um âmbito de subjetividade que nem sempre é reconhecida.

Os dados obtidos demonstram que a grande maioria dos alunos que responderam ao questionário apresenta gosto por leitura.

O gráfico 2 tem à disposição dos dados conforme as respostas que dificultam a base de leitura para cada aluno.

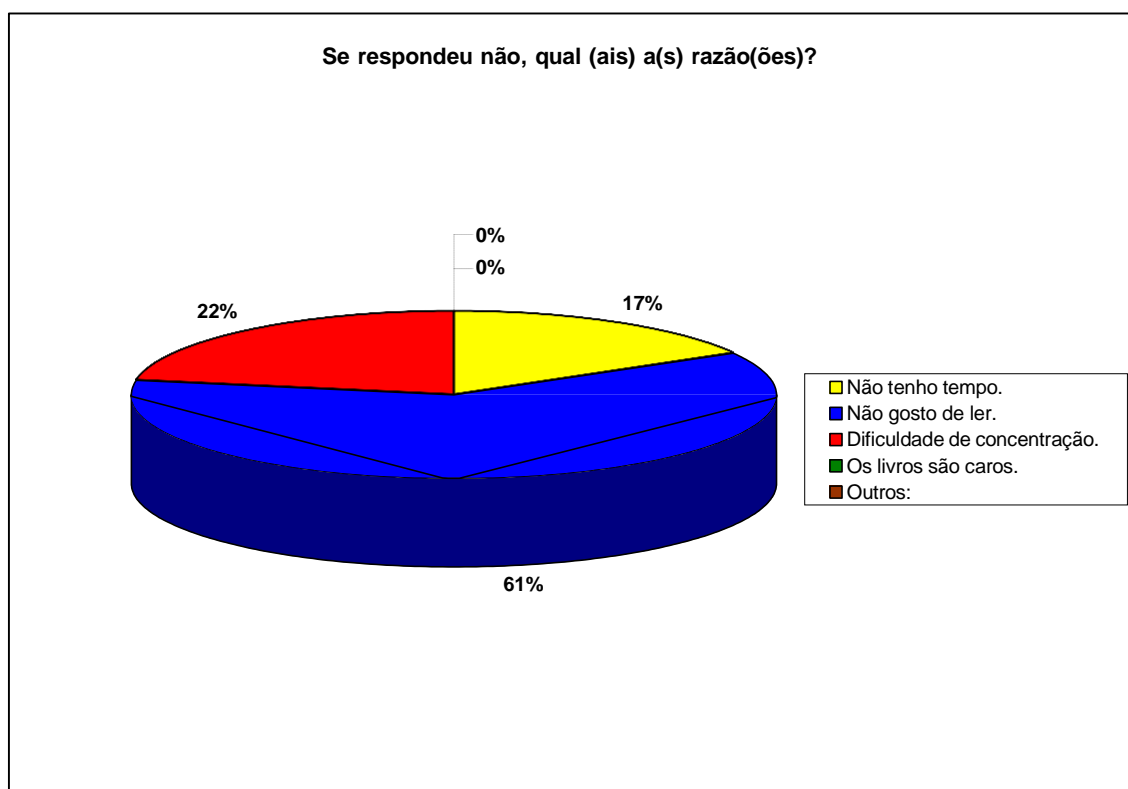


Gráfico 2 - **Quais as Razões**

Das razões alistadas pelos alunos para não lerem, conforme o gráfico 2, 61% responderam não gostar de ler, 22% alegam dificuldade de concentração, 17% não tem tempo. O que pode estar acontecendo para o desinteresse do aluno em relação à leitura na escola? É possível que o desinteresse do aluno muitas vezes aconteça pela falta de atitude do professor perante a leitura. O fato do professor não gostar muito de ler, pode refletir negativamente nas aulas, não sendo motivador o suficiente para contagiá-lo para uma boa leitura. Se as aulas de leitura são sempre as mesmas, com as mesmas atividades, sem dar espaço para a criatividade, certamente os alunos não despertarão para

necessidade do gosta pela leitura.

Não conseguir concentrar-se ao ler pode também fazer o aluno perder rapidamente o interesse pelos livros.

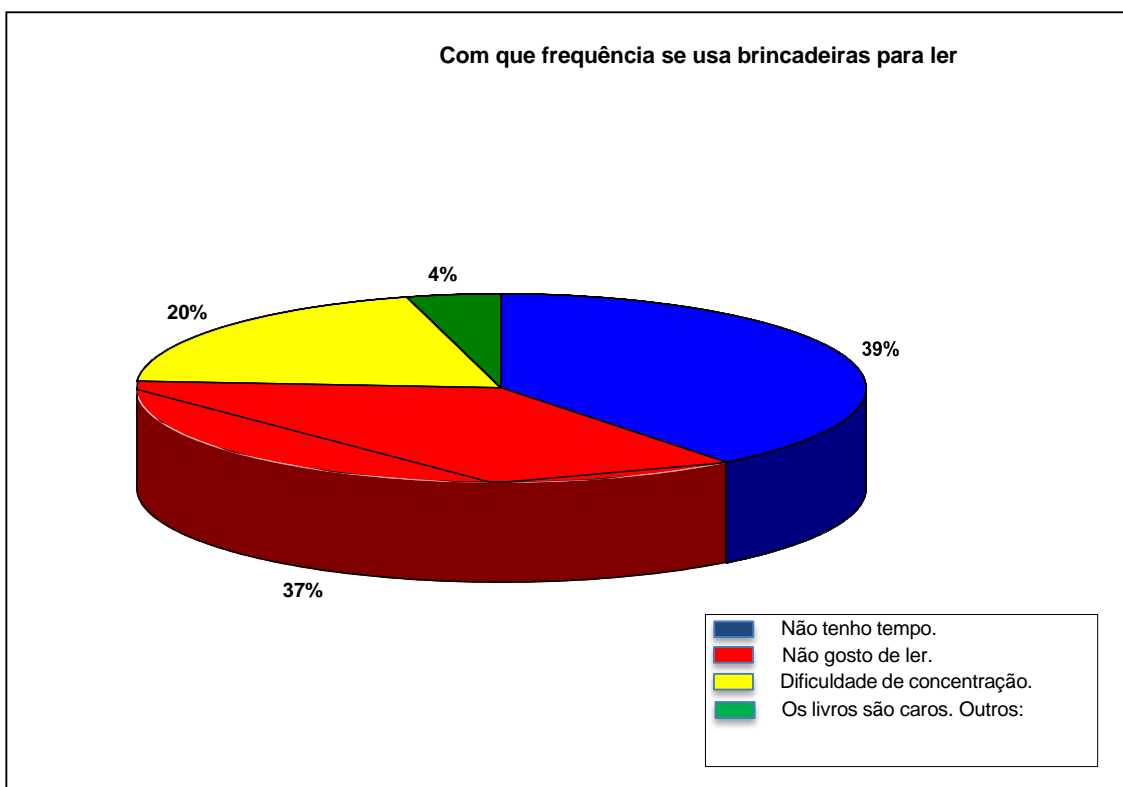


Gráfico 3 – frequência se usa brincadeiras para ler

Dentre os que afirmavam gostar de ler, 39% efetuam a leitura diariamente, ao passo que 37% semanalmente, 20% mensalmente e apenas 4% realizam leitura anualmente.

É preciso criar nos alunos o hábito de frequentar e usar as bibliotecas. É possível que muitos alunos nunca tenham ido a Biblioteca Municipal, ou nem mesmo tenham ouvido falar. A facilidade dos sites de busca na internet tem feito muitos estudantes utilizar dessa praticidade ao invés de se deslocarem para uma biblioteca.

Os professores poderiam incentivar seus alunos, programando visitas a brinquedotecas, para que eles tenham acesso a leituras substanciais, leituras de qualidade e que passem a conhecer novos autores envolvidos em meios a brincadeiras.

5 CONCLUSÃO

Não é fácil a tarefa de inculcar nos alunos a importância da leitura. É preciso que o professor seja crítico e reflita muito sobre sua prática pedagógica e, se necessário, fazer mudanças. Ele precisa amar o que faz e se preocupar verdadeiramente com o valor que a leitura pode significar na formação do aluno. Para isso, o professor precisa buscar orientações que o direcionem da melhor forma possível, no exercício de sua profissão. Exercício esse que exige do professor muita persistência e dedicação. Para tal, a escola precisa ser parceira do professor, ajudando-o a se capacitar e a ter um pouco de autonomia na indicação de livros.

A finalidade da estruturação deste texto foi a de apresentar a importância dos jogos no processo de aprendizagem e de também esclarecer as questões sobre a atividade lúdica e o lúdico nas ações humanas.

O jogo e o lúdico por constituírem atividades fundamentais no aprendizado e também por serem, juntamente com o brinquedo, elementos importantes para o desenvolvimento da criança, ressaltamos a sua importância no contexto escolar.

O jogo e as brincadeiras são tão importantes para a criança como o trabalho é para o adulto e, por isso, deve ser respeitada, incentivada e aproveitada, principalmente no cotidiano escolar. O jogo enquanto um recurso pedagógico possui grande valor educativo e pode contribuir significativamente para o aumento das possibilidades de aprendizagem da criança, pois por meio deste recurso ela poderá vivenciar situações de ensino e aprendizagem exercendo sua criatividade, expressividade, interagindo com outras crianças e construindo suas relações sociais.

No contexto educacional, é necessária por parte do educador uma reflexão sobre os processos que envolvem a aprendizagem e que esta aprendizagem depende também do processo de ensino. Neste texto, discutimos o papel do lúdico e do jogo no desenvolvimento do sujeito. E este processo tende uma forma final que é a aquisição do pensamento operatório formal.

Através do jogo, que possui uma característica lúdica, pode-se concretizar o papel fundamental da ação educativa: que é levar o homem a pensar sobre seu papel no mundo e assim ser capaz de mudar o mundo e a si próprio.

Portanto, torna-se necessário uma formação continuada do educador para atender as exigências de uma sociedade em transformação, de um ensino que possibilite uma aprendizagem inteligente e não somente uma memorização de determinados conceitos ou fórmulas. Para atingir o intuito da

educação, que a formação de um cidadão ativo e reflexivo, uma nova atuação docente torna-se necessária, uma ação com fundamentação teórica que sustentará a sua prática.

É preciso condições de trabalho para a formação de leitores. O empenho de todos é importante para que sejam criados bons programas de leitura, que sejam discutidos e refletidos o papel da leitura, e os benefícios que ela poderá proporcionar ao aluno em sua vida. Por exemplo, a escola precisa dar todo suporte para que o aluno tenha um espaço reservado à leitura, que disponha de biblioteca acessível, servindo de fonte de informação e entretenimento, com acervo atualizado e diversificado de livros, revistas, jornais e etc.

Deve-se criar também, nas salas de aula, o hábito e o gosto pela leitura, através de leituras individuais e coletivas, e a leitura em voz alta para que os alunos sejam estimulados a ler não só no ambiente escolar, mas em todas as oportunidades, fazendo isso não só porque é necessário, mas por ser prazeroso, pois apenas por meio da leitura serão formados cidadãos autônomos e conscientes.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais devem servir de eixo orientador para a elaboração do plano de ensino de qualidade nas escolas a fim de garantir a cidadania do aluno.

A pesquisa realizada com alunos do 3º ano do ensino fundamental foi bastante apropriada, pois mostra um pouco a realidade de algumas escolas e algumas necessidades dos alunos quanto ao que fazer para estimular a leitura em sala de aula. Os alunos estão sedentos de informações e cabe aos docentes procurar meios e métodos apropriados para suprir tais necessidades. Muito Já se escreveu sobre a importância da leitura em sala de aula, porém fica sempre o apelo para o engajamento por parte de todos os que fazem parte dessa tarefa belíssima que é o de ensinar.

REFERÊNCIAS

BAMBERGER, Richard. **Como incentivar o hábito da leitura**. São Paulo: Ática, 2008.

BROUGÉRE, Gilles. Brinquedo e Cultura. V. 43. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/portugues.pdf>>. Acesso em: 11/01/2020.

COUTINHO FILHO, Fernando Batista. **Hábito de leitura dos acadêmicos do curso de ciências contábeis**. 2009. 56 f. Trabalho de conclusão de Curso (Ciências Contábeis) - Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, 2009. Disponível em: <http://www.grupos.com.br/group/ccon-unimontes2009/Messages.html?action=download&year=09&month=11&id=1257601711128098&attach=MONOGRAFIA_FINAL_formatada%20Dislane.doc>. Acesso em: 11/01/2020

DMITRUK, H. B. (Org.) **Diretrizes de metodologia científica**. 5. ed. Chapecó: Argos, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Hollanda. **Dicionário Aurélio escolar da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 41. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário eletrônico Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007.

LOURENÇO, Clóvis Roberto Benedetti. **Ler é sublinhar com a voz as palavras essenciais**. 13 ago. 2008. Disponível em: <<http://www.gilbertoschneider.com.br/cultura.php>>. Acesso em: 12/01/2020.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete (Org.). Educação e ludicidade. Salvador: UFBA, 2004

NOFFS, N. A. **A brinquedoteca na visão psicopedagógica**. In: OLIVEIRA, V. B. de (Org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 3. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MAGRO, Maria Celeste. Estudar também se aprende. São Paulo: EPU, 1979.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura**. São Paulo: Brasiliense, 1982.

MATOS, Francilene Lima de. **Leitura em sala de aula**. 2001. 42 f. Monografia (Especialização em Administração Escolar) - Conjunto Universitário Cândido Mendes, Rio de Janeiro, 2001. Disponível em: <<http://www.portaladm.adm.br/Metodologia/4.pdf>>. Acesso em: 11/01/2020.

PAVIANI, Neires Maria Soldatelli. **Hábito da leitura como uma prática cultural**. Caxias do Sul: Educus, 2006.

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

PICANÇO, Zilda Ferreira; PEREIRA, Francisca Elisa de Lima. **A importância da leitura e sua aplicação no ambiente escolar da educação de jovens e adultos**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf3/tcc_aimportancia.pdf>. Acesso em: 3 abr. 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1998.

RANGEL, Mary. **Dinâmica de leitura para sala de aula**. 4. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1990.

RESENDE, Vânia Maria. **Literatura infantil e juvenil: vivências de leitura e expressão criadora**. Rio de Janeiro: Saraiva, 1993.

SILVA, Divina Aparecida da; ARAÚJO, Iza Antunes. **Auxiliar de bibliotecas: técnicas e práticas para formação profissional**. 4. ed. Brasília: Thesaurus, 2003.

SILVA, Ezequiel T. **Leitura e realidade brasileira**. Porto alegre: Mercado Aberto, 1997.

SILVA, Maria José Rigoldi da; FECCHIO, Miguel. *Leitura: hábito ou gosto?*. **Akrópolis**, Umuarama, v. 12, n. 3, jul./set., 2004. Disponível em: <<http://revistas.unipar.br/akropolis/article/viewFile/408/373>>. Acesso em: 3 abr. 2010.

SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **Brinquedoteca a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SILVA, Simone Bueno Borges da; BRITO, Sonia Maria Pietro Romolo. **O jogo intertextual entre livro didático e outros textos: perspectivas interdisciplinares**. Disponível em: <http://www.letramento.iel.unicamp.br/publicacoes/public_silvaebrito/silvaebrito.html>. Acesso em: 3 abr. 2020.

WISNIEWSKI, Ivone Aparecida; POLAK, Avanilde. *Biblioteca: contribuições para a formação do leitor*. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 9., 2009. Anais... Curitiba: PUCPR, 2009. Disponível em: <http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2009/anais/pdf/3102_1701.pdf>. Acesso em: 2 Mar. 2020.

BIBLIOGRAFIA CONSULTADA

CHARTIER, Anne Marie; HEBRARD, Jean. **Discurso sobre leitura: 1880-1980**. Ática, 1995.

FREITAS, Manuel da Costa. Hábito. In: **Logos**: enciclopédia luso-brasileira da filosofia, v. 2. Lisboa. São Paulo: Editorial Verbo, 1999.

KLEIMAN, Angela B. (Org.). **Os significados do letramento**. Campinas: Mercado de Letras, 1995.

LAJOLO, Marisa. Do mundo da leitura para a leitura do mundo. In: ZILBERMAN, Regina (Org.). **Leitura em crise na escola: as alternativas do professor**. São Paulo: Ática, 2002.

LAJOLO, Marisa; ZILBERMAN, Regina. **A formação da leitura no Brasil**. São Paulo: Ática, 1996.

SILVEIRA, Ana Paula. **Orientação monográfica**: orientações para o TCC. Curso de Graduação em Letras. Tele-aula 24 fev. 2010, Módulo 7, 1º Semestre de 2010, Aula 1, Noturno. Notas de aula

ZILBERMAN, Regina. **Leitura em crise na escola: as alternativas do professor**. 7. ed. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1986.

ANEXOS

ANEXO A - QUESTIONÁRIO

HÁBITO DE LEITURA

Pretendemos conhecer as tuas atitudes e hábitos face à leitura. Para isso, pedimos-te que respondas ao questionário que se segue. Muito obrigada!

Escola:

Série:

Idade:

Sexo:

1-Tem hábitos de leitura?

() Sim.

() Não.

2- Se respondeu não, qual (ais) a(s) razão(ões)?

() Não tenho tempo.

() Não gosto de ler.

() Dificuldade de concentração.

() Os livros são caros.

() Outros: _____

3-Com que frequência se usa
brincadeiras para ler

() Livros.

() Jornais.

() Revistas.

() Outros: _____

4- Usa-se com frequência a brinquedoteca

() Sim

() Não