



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

LEIDYANE MARIA DE FIGUEIREDO

**A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS
NO COTIDIANO ESCOLAR**

CAJAZEIRAS - PB

2009

LEIDE DAYANA LEITE FERREIRA

**A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS
NO COTIDIANO ESCOLAR**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Plena em Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Professora Ma. Maria Janete de Lima.

CAJAZEIRAS - PB

2009



F475i Figueiredo, Leidyane Maria de.
A importância das práticas lúdicas no cotidiano escolar
/ Leidyane Maria de Figueiredo. - Cajazeiras, 2009.
63f. : il.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia)Universidade
Federal de Campina Grande, Centro de Formação de
Professores, 2009.

Contém Bibliografia.
Não disponível em CD.

1. Jogos e brincadeiras. 2. Educação lúdica. 3.
Ludicidade. 4. Construção do comportamento. 5. Aprendizagem
através de jogos. I. Lima, Maria Janete de. II.
Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de
Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

LEIDYANE MARIA DE FIGUEIREDO

**A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS LÚDICAS
NO COTIDIANO ESCOLAR**

Monografia aprovada em ____/____/____.

Prof^ª. Ms. Maria Janete de Lima
(Orientadora)

UFCG-CAJAZEIRAS
2009

**“Que a criança corra, se divirta,
caia cem vezes por dia,
tanto melhor,
aprenderá mais cedo a se levantar”**

ROSSEAU

**Agradeço a Deus, criador de todas as coisas,
por mais esta conquista de vida.**

**Dedico este trabalho a todas as crianças que brincam.
E as pessoas que me auxiliaram a caminhar na trilha deste sonho,
em especial, a minha querida mãe a quem amo e que me ajudou
com sua simplicidade de ser, ao meu esposo que tantas noites
madrugou a me esperar, e a todos os professores que de certa
forma, também, me tornaram professora.**

RESUMO

O presente trabalho que tem como título "*A importância das atividades lúdicas no cotidiano escolar*" apresenta algumas características pertinentes a ação lúdica envolvida no âmbito educacional e como a brincadeira configura-se num espaço aberto para a afetividade, para as aprendizagens e principalmente para a construção do conhecimento. O lúdico é abordado como um leque de possibilidades para representação reflexiva sobre o outro, além de permitir o aperfeiçoamento de potencialidades individuais e do coletivo, tanto no que diz respeito ao desenvolvimento da linguagem, do cognitivo, do afetivo e do psicomotor. Neste trabalho são apresentadas ideias e teorias de como incorporar a ludicidade nas salas de aula com objetivos claros e condizentes com que os teóricos compreendem e como envolver a aprendizagem e a ludicidade das crianças promovidas por atividades planejadas e organizadas por um projeto coerente e educativo. Enfim, o processo de construção de conhecimento é muito amplo, mas a colaboração entre o lúdico e as aprendizagens ajudam nas questões da formação do sujeito reflexivo e ativo na realização de diversas atividades exigidas em sala de aula e especificamente, em torno do ato de brincar, como instrumento de possibilidades e desenvolvimento de habilidades e saberes.

Palavras-chave: lúdico – conhecimento – aprendizagem – brincar.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
CAPÍTULO I – APRESENTAÇÃO	12
1.1 Brincar: um direito da infância.....	14
1.2 O papel mediador dos educadores	19
1.3 Brinquedos e infância	21
CAPÍTULO II – PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	23
2.1 Estudo de caso	23
2.2 Análise de dados	24
2.3 Análise das contribuições da metodologia de pesquisa que envolvem os educandos	25
2.4 Análise das contribuições da metodologia de pesquisa que envolvem os educadores	35
2.5 Análise das contribuições da prática do estágio supervisionado	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS	54
REFERÊNCIAS	56
ANEXOS	58

INTRODUÇÃO

Este estudo que tem como título "*A importância das práticas lúdicas no cotidiano escolar*" apresenta algumas características pertinentes as atividades lúdicas. Este trabalho de pesquisa foi desenvolvido na Escola Municipal Maria Aurita da Silva localizada na cidade de Sousa visando a observação e análise de como o lúdico está inserido no cotidiano escolar, especificamente no ensino da Educação Infantil e quais as contribuições que a ludicidade traz para as aprendizagens escolares.

Ao ingressarem na escola, as crianças já têm uma série de conhecimentos sobre movimento, corpo e cultura corporal, frutos de experiência pessoal, das vivências dentro do grupo social em que estão inseridas e das informações veiculadas pelos meios de comunicação.

Logo, se as crianças não puderem brincar, conviver com outras crianças, explorar diversos espaços, provavelmente suas competências serão restritas.

Neste contexto, a escola configura-se como um espaço diferenciado onde terão que ressignificar seus movimentos e atribuir-lhes novos sentidos, além de realizar novas aprendizagens. Por isso, em nosso estudo, investigamos como as atividades lúdicas ajudam no desenvolvimento de habilidades cognitivas e na construção do conhecimento, pois é necessário afirmar, que durante a infância a criança precisa interagir com outro e o lúdico apresenta características suficientes para o desenvolvimento adequado do cognitivo infantil.

A interação da criança acontece quando lhe é dada condições para que ela aconteça em situações diversificadas para a promoção da aprendizagem e nesse trabalho é apresentado percursos possíveis para potencializar a interação e o desenvolvimento cognitivo que propiciem o bem-estar através da brincadeira.

Desta maneira, é papel das atividades recreativas, através de jogos esportivos e brincadeiras, possibilitar que crianças e adolescentes desenvolvam capacidades físicas, verbais e intelectuais nas quais permitam que o ambiente de

desenvolvimento da aprendizagem se torne mais prazeroso, estimulante e inclusivo, promovendo efetivamente a participação e a diversão de todos.

Para tanto, também identificamos, na observação, a necessidade que o ambiente escolar tem de promover atividades coletivas organizadas pela ludicidade, pois é através dessas atividades que são propostos desafios que apresentam de fato características para o desenvolvimento do cognitivo integrado permeados pelas práticas sociais mais significativas dos indivíduos envolvidos pela integração do coletivo.

A criatividade e a imaginação são inerentes quando se fala de crianças e a proposta lúdica favorece bastante o reconhecimento que entre a necessidade de brincar e os agentes potencializadores que os jogos e as brincadeiras permitem no desenvolvimento de aprendizagens e esse foi um ponto observado em nossa pesquisa.

E por último, identificamos os tipos de brincadeiras e os jogos que mais desafiam e envolvem as crianças e de que forma seria possível a interação entre crianças de diferentes faixas etárias e épocas.

Portanto, este estudo apresenta como temática central, a análise da contribuição que as atividades esportivas e recreativas têm no âmbito da aquisição do conhecimento e aprendizagens, favorecendo o bem-estar físico e psicológico dos educandos e conseqüentemente contribuindo para obtenção de aprendizagens e o uso das habilidades que envolvam raciocínio.

No capítulo I deste trabalho apresentamos os diversos autores que discorrem sobre a temática da ludicidade na educação e suas teorias que relatam experiências que são desenvolvidas com atividades lúdicas. Abordamos desde as características mais remotas da importância do brincar até os tempos modernos e como isso está sendo analisado por especialistas da contemporaneidade. Apresentamos também como o lúdico se tornou uma característica essencial para o desenvolvimento da cognição e como o mesmo envolve diversas aprendizagens, além de apresentar propostas de

inclusão lúdica dentro do cotidiano escolar e o papel mediador dos educadores neste âmbito educacional.

No segundo capítulo abordamos os modelos de pesquisa realizados neste trabalho e de que forma este estudo contribui para a perspectiva lúdica no cotidiano escolar. Este capítulo foi dividido em três etapas: análise das contribuições dos discentes, análise das contribuições dos docentes e análise da prática de estágio. A primeira etapa coloca a visão que os alunos têm sobre a brincadeira que é algo natural no período da infância e como estes compreendem as suas aprendizagens dentro da escola. A segunda etapa é caracterizada pelas experiências dos docentes e como o contexto lúdico está inserido na sua prática; e a terceira etapa do segundo capítulo coloca os pontos essenciais da prática docente que são envolvidas pelo lúdico e a análise dessas contribuições.

Enfim, este estudo pretende verificar a importância do desenvolvimento na aprendizagem em consequência da prática de atividades recreativas e esportivas no cotidiano escolar.

CAPÍTULO I

No decorrer dos anos, a atividade lúdica tem chamado a atenção por sua contribuição tanto para a saúde física do indivíduo, como também, para uma boa formação cognitiva do conhecimento, causado pelo bem-estar psicológico, ajudando no desenvolvimento individual e coletivo no modo de ser e do agir em sociedade, nesta concepção, Tubino (2001, p. 20) afirma que,

A participação consciente e crítica da atividade física esportiva permite, sem dúvida, uma valorização qualitativa do modo de fazer esporte. A prática lúdica, quando práxis, contribui para o conhecimento humano, oferecendo condições para o surgimento de novos fatos esportivos, sociais e culturais.

Neste sentido, as atividades recreativas envolvem vários aspectos da vida afetiva, corporal, cognitiva, social e emocional, tendo os educandos à possibilidade de inventar novas formas de conceber a realidade social em que vivem, haja vista que eles servem de base para a construção de conhecimentos e valores sociais. Com base nesta afirmação Maluf (2005, p. 17) argumenta que *“o ato de recrear oportuniza as crianças e aos adolescentes o enriquecimento de suas próprias capacidades e a sociabilidade”*.

Todos os jogos em sua origem e desenvolvimento estão estreitamente ligados a relações sócio-culturais, constituindo assim, em um fenômeno social, sendo afirmado por Tubino (2001, p. 57) quando diz que *“o esporte é um fenômeno social que atingiu níveis complexos nas diversas sociedades”*. O que Tubino coloca como atividade esportiva pode ser entendida no meio educativo como uma ação lúdica, uma recreação, uma brincadeira. E em meio a esta afirmação, as brincadeiras, como instrumento pedagógico, precisam integrar-se à educação e suas finalidades desenvolvendo uma formação para a cidadania e a orientação para a prática social ao alcance de todos e os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (Educação Física: 1997, p. 28) estabelece este critério quando, [...] *adota uma perspectiva metodológica de ensino e aprendizagem que busca o desenvolvimento da autonomia a cooperação, a participação e a afirmação de valores e princípios democráticos*.

A proposta é que os educandos sejam capazes de participar de atividades corporais recreativas que se tornem em uma alternativa saudável para o dia-a-dia na escola e fora dela e que resgate de forma lúdica e construtiva o brincar educando. De acordo com Maluf (2005, p. 18),

As atividades recreativas têm importância fundamental na educação e também na formação de todo ser humano, tanto em seus aspectos fisiológicos, quanto nos psicológicos e sociais. Permitindo que os educandos desenvolvam a criatividade, a coordenação, a memorização, o vocabulário.

Mas por onde começar? As propostas de inovações pedagógicas que dizem a respeito da leitura e da escrita, consideram o próprio conhecimento adquirido antes mesmo da criança entrar na escola, assim como afirma Paulo Freire que, *a leitura do mundo antecede a leitura da palavra*. Pois se quanto a leitura a criança já entra nas instituições com um leque de conhecimentos, o que diríamos das atividades lúdicas?

Neste sentido, os brinquedos e as brincadeiras devem cumprir com o modo como a criança já lida com suas habilidades motoras, respeitando o ponto de partida de seu conhecimento prévio, emergindo a que ponto se pretende alcançar através da contribuição com as atividades lúdicas, por isso, Freire (1994, p.113)

antes de pretender equiparar o nível das habilidades motoras aos dos modelos teóricos, devem-se levar em conta pelo menos dois aspectos: 1º) cada conduta motora tem uma história a ser considerada; 2º) o conhecimento corporal, tanto quanto o conhecimento intelectual deve ser significativo, isto é, referir-se a um contexto do mundo vivido, ter correspondência na experiência concreta da criança.

E cada vez mais, a preocupação com ludicidade no ensino vem crescendo, e uma maneira de incentivar os educandos, é buscar o desenvolvimento de alguma atividade recreativa dentro das práticas esportivas, servindo então, como instrumento pedagógico para executar determinadas habilidades por meio da descoberta do prazer e de se brincar. E com base nos Parâmetros Curriculares Nacionais, (Educação Física: 1997, p. 27-28),

A escola deve dar oportunidades a todos os alunos para que desenvolvam suas potencialidades, de forma democrática e não seletiva, visando seu aprimoramento como seres humanos, garantindo o acesso dos alunos as práticas da cultura corporal, contribuindo para a construção de um estilo pessoal de exercê-los e oferecer instrumentos para que sejam capazes de apreciá-los criativamente.

Portanto, cabe a escola trabalhar com repertório cultural local, partindo de experiências vividas e resgatando algumas brincadeiras, mas também, garantir o acesso a experiências que os educandos não teriam fora da escola. Partindo dessa diversidade de experiências as instituições educativas devem partir do pressuposto de que brincar torna o cidadão mais democrático e participativo. Portanto, deve-se organizar atividades que compreendam a necessidade cultural nos vários tempos históricos, tomando decisões sobre encaminhamentos individuais e coletivos, avaliando de forma a ajustar sua prática às reais necessidades de aprendizagens dos alunos.

1.1 Brincar: um direito da infância

Atualmente, quando pensamos na infância, nos lembramos do jogo, do faz-de-conta e de tudo aquilo que enriquece a imaginação da criança. Consideramos principalmente que a criança é um ser lúdico e que brinca para interagir com o meio em que vive. Pois, "*brincar, praticar esportes, divertir-se*", são direitos já assegurados a todas as crianças, conforme determina a *Lei nº. 8069, de 13 de julho de 1999 (ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE – ECA)*, em seu artigo 16, inciso IV.

Diante das afirmações acima citadas, o brincar é a forma mais natural de uma criança agir e expressar-se; e preservar sua espontaneidade é colaborar para a sua saúde emocional. Através do brinquedo ela estabelece contato com o mundo ao seu redor e se apropria dele dentro dos limites de suas possibilidades: explora, descobre, transforma, exercita suas capacidades e constrói seu conhecimento. Por ser o tipo de atividade mais característica da infância, o brincar é também a forma mais adequada de estimulação que se pode lhe oferecer. Os brinquedos, sendo convites ao brincar, são facilitadores do processo ensino-aprendizagem.

Porém, se observarmos a história da brincadeira, percebemos que nem sempre foi esse o pensamento que norteou a sociedade, embora as crianças tenham demonstrado interesse pelo brincar.

Durante muito tempo, a infância não tinha o seu próprio espaço social e, dessa forma, as crianças não eram vistas como seres que necessitavam de cuidados próprios e de uma educação voltada inteiramente para elas. Apesar de o jogo assumir papéis distintos e específicos, quando se tratava da fase infantil ele assumia uma relação linear entre adultos e crianças. Diante destas constatações Almeida (1998, p.19) coloca que,

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, de lutas eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação, e a educação representava a sobrevivência.

Ou seja, as sociedades primitivas eram sociedades comunitárias nas quais todas as atividades eram partilhadas em comum tanto para adulto quanto para crianças. Todos trabalhavam e jogavam juntos, pois tudo era comum a todos, todos participavam. Neste sentido, o que se entendia por cultura também era entendido como jogo. Era nesta perspectiva que a educação era transmitida, no instante em que conviviam também aprendiam, era resolvidas questões em comum para todos. Para tanto, não havia divisão; educação era tudo quanto se passava nas comunidades, a própria cultura se responsabilizava pela "transmissão" de saberes. No entanto o jogo, a ludicidade perpassava todas as atividades de modo a não necessitar de local, grupo ou tempo específico para acontecer.

Diante desta constatação, precisamos entender que as atuais instituições escolares devem entender que o jogo, a brincadeira serve e ajuda, em muito, nas questões da aquisição de conhecimentos. Devemos entender que as questões cognitivas podem ser resolvidas com essa participação de todos em atividades que envolvam prazer e

aprendizagem juntos. A brincadeira é entendida muitas vezes como “*mero*” passatempo pode e deve estar presentes nas atividades que envolvam a criatividade e a participação tanto de crianças com também da comunidade, dos pais, da escola e de outros grupos que possam colaborar para o desenvolvimento saudável de determinadas aprendizagens.

Sabemos que nem sempre a fase infantil foi respeitada como um período que requer determinadas atenções, porém atualmente existe muitos estudiosos que compreendem que esse período da vida requer muito mais atenção que as demais, pois é nessa fase que se constitui muitas características que perpassam toda a vida e isso só se tornou possível pelo aparecimento de psicologias desenvolvidas especialmente para crianças.

Já na época que antecede à sociedade industrial, o período da infância limitava-se apenas a mais tenra idade, quando a criança necessitava dos cuidados básicos essenciais à sua sobrevivência. E portanto, tendo suas condições físicas garantidas, a criança passava então a dividir o mesmo espaço social com os adultos, entre jogos e brincadeiras, sob o pretexto de uma melhor socialização. Desta forma, o brincar, por durante muito tempo, foi visto apenas como uma recreação ou um momento em que se livrava a criança das preocupações do mundo adulto. Observando esta participação infantil no mundo adulto, Almeida (1998, p. 19-20) apresenta um pensamento,

Na Grécia antiga, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de infância, segundo ele a educação propriamente dita deveria começar aos sete anos. Mesmo entre os egípcios, romanos os jogos serviam para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões de vida social.

Com esta afirmação, observamos que, desde comunidades primitivas até povos mais civilizados os jogos serviam de preservação da identidade cultural da sociedade. Então, por meio de brincadeiras as crianças aprendiam de forma interativa com os adultos as regras, os valores e os conhecimentos necessários para um convívio social, assim perfaziam a educação transformando desde crianças

maneiras de adquirir as ideias fundamentais para um desenvolvimento adequado em sociedade.

Nas últimas décadas, a brincadeira vem sendo discutida e referendada pela perspectiva sociocultural, a qual estabelece que a brincadeira seja uma forma de a criança conhecer a realidade interagindo com o meio em que vive e que, a partir daí, pode-se concretizar um vínculo com a educação. Diante desta reafirmação e do reconhecimento que as crianças estabelecem e merecem sobre o “conhecimento infantil” está sendo resgatado através do direito de brincar. Este se apresenta como um dos direitos da cidadania e cotidianamente defendido legalmente, assim, Macioli (2006, p. 106) cita,

Os direitos da criança são enumerados e reafirmados em determinações legais como: a Declaração dos Direitos Humanos da ONU em 1948, os Direitos da Criança em 1959, a Constituição Federal Brasileira de 1988, o Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA – de 1990, a nova redação dada à Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, isto é, a Lei 9394 de 1996, o estabelecimento das Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil pelo Conselho Nacional de Educação em 1998 e o Plano Nacional de Educação de 2001.

Nos últimos anos, têm-se assistido a mudanças nos padrões do que é oferecido às crianças em relação ao ato de brincar. Na vida escolar e no cotidiano das crianças a cada vez menos tempo para a brincadeira. Os brinquedos industrializados e a televisão ficaram mais importantes que as brincadeiras baseadas na criatividade e nas interações sociais. O empobrecimento das famílias leva muitas crianças a trabalhar mais cedo ou impede a aquisição de brinquedos. As mudanças no uso e na ocupação do solo urbano, a expansão da violência e as alterações nas relações sociais reduziram o espaço físico disponível para as crianças, especialmente nas cidades de maior porte.

É necessário entender que, a brincadeira não é um mero passatempo, ela ajuda no desenvolvimento das crianças, promovendo processos de socialização e descoberta do mundo. É possível superar os problemas existentes e oferecer melhores condições de desenvolvimento às crianças, ampliando e valorizando o espaço e as oportunidades de brincadeira. A brincadeira é uma experiência livre para a criança e

deve ser vivenciada da melhor forma possível, pois é por ela e através dela que a criança desperta suas habilidades mais precisas para um bom desenvolvimento, que conduzirá durante toda a sua vida. A ludicidade, porém, em seu contexto geral, deve considerada coerente, tanto em relação à criança como ao adulto, pois ela envolve todas as capacidades da criança, demonstrando, através do brincar, a personalidade, a criatividade, a imaginação, entre outras habilidades. Trata-se de descobrir a si e ao mundo pelo simples ato de brincar, pois, demonstrando a ação e imaginação, a criança se motiva a alcançar seus objetivos.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida. Neste sentido Dohme (2003, p.88) afirma que

As crianças normalmente tem uma noção de ética e de valores acentuada que passe, às vezes, despercebida pelos educadores. A observação de crianças em um jogo demonstra, muitas vezes, a lealdade e a justiça que permeia as relações entre os pequenos. O envolvimento com o jogo irá permitir que se discutam aspectos de ética e de valores, dando contexto à discussão.

Assim, por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro. Ainda que em postura de adversário, a parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõe as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe à prova as aptidões testando limites. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de permanecer concentrado e outras habilidades.

No entanto, é necessário que se tenha muita diversidade nas experiências oferecidas nas instituições de ensino, pois só assim a criança pode exercer o desenvolvimento da criação e das aprendizagens através de intervenções lúdicas planejadas.

1.2 O papel mediador dos educadores.

Para que a aprendizagem ocorra, de fato, através da ludicidade são necessários professores comprometidos com a criação de situações lúdicas. O planejamento e organização dessas situações de aprendizagens dependem de uma intervenção direta do educador para com as crianças, permitindo assim, que as mesmas possam explorar e experimentar o universo da brincadeira.

E trabalhar com jogos é o reconhecimento dessa prática natural da infância, pois o jogo é a mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. Convivemos dentro das escolas com certos preconceitos, entre eles, o de que jogar e brincar são atividades reservadas somente para o horário do recreio; ou, em sala de aula é necessário ter seriedade, permanecer em silêncio porque, nesses horários, são ensinadas 'matérias importantes'.

Outros, no entanto, acreditam que o lúdico permeia a oferta de brinquedos sem a intervenção no espaço da brincadeira, para a criança descobrir o seu mundo e interagir com o meio e com outras crianças. Porém, não basta apenas a oferta de certos brinquedos, nem muito menos horário reservado para tal fim, é necessário um projeto educativo que envolva a reflexão e o desenvolvimento cognitivo das crianças através de uma ação efetivamente organizada no âmbito da ludicidade. O educador deve colocar em suas escolhas e disposições dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras suas hipóteses sobre a infância e a importância do brincar. A atividade educativa que se realiza no trabalho pedagógico voltado para a perspectiva lúdica deve observar as crianças brincando e fazer disso oportunidades para reelaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho.

Os educadores podem, a partir de observações nas salas de aula, analisar os aspectos cognitivos existentes na individualidade pertinente em cada sujeito e a assim, permitir que os jogos possam funcionar como elemento de avaliação de comportamento e uma ligação com valores que cada um de seus alunos tem. O educador também poderá aplicar jogos que exercitem mais ou menos alguns

aspectos, fazendo com que os alunos venham estabelecer parâmetros para a discussão e desenvolver conhecimentos por eles necessitados.

Para perceber melhor a brincadeira e o próprio ato de brincar, deve se investigar para estimular situações de aprendizagens. O projeto educativo que se baseie na intencionalidade com objetivos claros e oportunos para a educação infantil deve permitir que a criança fique atenta à seus próprios conhecimentos e ao mundo que lhe rodeia.

Para Dohme (2003, p. 114), *o educador precisa conhecer o seu aluno e valorizar as habilidades que ele possui criando oportunidades para que ele possa desenvolvê-las, potencializá-las e harmonizá-las ao seu projeto de vida*. Entretanto, as situações lúdicas de aprendizagem precisam ser preparadas por pessoas que conheçam os recursos que possam utilizar, para saber se são adequadas às suas propostas e se atendem às necessidades do nível de desempenho das crianças. Se o educador não souber explorar o jogo, não poderá adaptá-lo as condições individuais das crianças nem manifestará interesse e segurança ao lidar com eles.

Os jogos funcionam como uma oportunidade de conviver com regras, e este convívio não se limita à aceitação e a obediência, mas também leva a criação de uma normatização, criação de regras. Eles são importantes dentro do processo de aprendizagem porque através deles são desenvolvidos habilidades operatórias que envolvem comparação, identificação, análise, síntese e generalização e assim, o aprender se torna mais significativo e prazeroso. E claro, cabe ao educador condições indispensáveis como conhecimento, flexibilidade e criatividade para disponibilizar recursos pedagógicos que favorecem a relação espontânea dos alunos em busca pelo conhecimento.

É necessária uma visão abrangente da educação quando se trata de educar de maneira lúdica, as atividades exigem diversificação e planejamento mais largo, Montessori *apud* Dohme (2003, p.117), coloca que *ação e experimentação estão de acordo com uma metodologia que utiliza o jogo como mecânica para aprender através de situações que privilegiem a iniciativa e a cooperação*.

E nesse sentido de privilegiar a ação educativa que o educador deve contribuir com sua intervenção pedagógica envolvendo os aspectos cognitivos com situações de aprendizagens permeadas pela perspectiva lúdica respeitada pelo objetivo principal que é o da interação de aprendizagens. Assim, o lúdico se torna mais uma ferramenta evidente de contribuição para o desenvolvimento natural da educação infantil.

1.3 Brinquedos e infância

O universo infantil está presente em cada um de nós. As experiências vividas na fase infantil deixa diversas marcas em nossa vida, mesmo sem sabermos disso, e acabamos carregando por outras fases através dos nossos gestos, nas falas e nos costumes. Tudo o que presenciamos e vivemos na infância fica como se fosse um arquivo que volta uma vez ou outra e, fazem parte da história pessoal e social, estando escondidos esses “bens e/ou males” vivenciados na infância, guardados ou não na nossa memória. Uma criança aprende melhor quando brinca. E essa brincadeira tem que ser espontânea livre, sem pressão, para que ela possa interagir na condição da liberdade e do descobrimento do mundo e das coisas.

O ser humano ele brinca desde a mais tenra idade. A criança pequena traz consigo o impulso da descoberta, é curiosa, tem vontade de pegar, não apenas observar. Existe há necessidade de lidar com o concreto, de apreender o objeto. Enquanto criança, é um impulso natural, o abstrato ainda não existe. A ação na infância ele surge para satisfazer desejos imediatos, por isso que o brinquedo favorece o prazer e satisfação na infância, pois ele alimenta uma vontade natural da criança que é brincar.

Para a criança a finalidade de brincar é alegria e a satisfação da necessidade de um desejo natural, quando esse prazer é atingido com qualidade a brincadeira pode torna-se uma ferramenta de possibilite uma aprendizagem. Em Dohme (p. 90, 2003) encontramos que os jogos,

Além do descompromisso e do ambiente alegre, os jogos irão proporcionar momentos para que os participantes se conheçam

melhor e, conseqüentemente, tenham oportunidades de encontrarem nos outros atitudes e habilidades que causem admiração, que combinem com a sua maneira de pensar, que causem vontade de conhecer melhor o outro. São caminhos para se erigirem amizades.

Neste sentido, a brincadeira configura-se num espaço aberto para a afetividade. Em que se criam laços de amizade e possibilidades para representação reflexiva sobre o outro, além de permitir o aperfeiçoamento de potencialidades individuais e em grupo no desenvolvimento da linguagem, do cognitivo, do afetivo e do psicomotor.

Tudo se transforma em objeto para desenvolver uma brincadeira. A criança mexe com os dedos, inventa vozes, esconde as mãos, descobre os pés, faz sumir e aparecer, inventa coisas e, esse jeito de lidar com a realidade, já têm aspectos de brincadeira. A sociedade de uma forma geral vem proporcionando alguns produtos para que a criança possa conviver com uma cultura mais lúdica para o mundo infantil, pois de acordo com Dohme (2003, p. 93), *“O convívio com a fantasia proporcionado pelas atividades lúdicas leva a criança a construir uma cultura própria, que vem a ser o produto da interpretação das propostas culturais fornecidas pela sociedade adulta”*. Não basta, porém, que a criança permaneça em seu mundo infantil, ela precisa de estruturas que colaborem com o processo de construção da imaginação, pois o exercício da fantasia e da imaginação leva a elaboração do pensamentos possibilita caminhos ao conhecimento.

Essas atitudes são uma forma da criança estar se descobrindo e compreendendo o mundo que lhe cerca, assim a criança está sempre inventando e reinventando o mundo que lhe cerca. São muitas as formas de brincar. É muito difícil encontrar uma criança que não brinque. O faz-de-conta tem um sentido amplo durante a infância pois é através do espírito imaginativo, exploratório e inventivo que a criança se insere num contexto lúdico. Um pedaço de pau, uma pedra, uma fogueira, uma folha, um som, uma pessoa são materiais que favorecem sugestões que vão de encontro com a imaginação da criança criando possibilidades que podem virar brinquedos e assim gerando vínculos entre a imaginação e criatividade.

CAPÍTULO II

2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS:

2.1 ESTUDO DE CASO:

Utilizaremos esse procedimento ao selecionarmos apenas um objeto de pesquisa, obtendo grande quantidade de informações sobre o caso escolhido e, conseqüentemente, aprofundando seus aspectos. Diferencia-se dos estudos quantitativos porque estes últimos buscam obter informações padronizadas sobre muitos casos. Matos apud Roesse (2001, 45)

O referido projeto de pesquisa será desenvolvido a partir de observações no espaço escolar da "ESCOLA MUNICIPAL MARIA AURITA DA SILVA", contando com a participação efetiva dos dezesseis educandos do nível III da Educação Infantil da especificada escola, contaremos com a colaboração dos gestores e da supervisora. A escola conta com quadro de trezentos e seis estudantes, tendo em vista que o espaço se torna restrito para a prática condizente a demanda existente.

Para a realização deste projeto serão utilizadas três etapas que subsidiarão a pesquisa sobre a contribuição que a prática recreativa exerce sobre a aprendizagem dentro do cotidiano escolar.

Na primeira etapa serão coletados dados através da observação do lúdico dentro do espaço escolar e de que maneira estas brincadeiras são realizadas e aproveitadas pelos educandos, e também educadores.

Na segunda etapa partiremos para aquisição descritiva das características que constituem os educandos na vivência com a prática recreativa. Estes dados serão coletados por questionário, no qual se fará um levantamento sobre o processo de aprendizagem através da participação nos jogos esportivos e brincadeiras.

Além disso, também serão coletados por questionários, em um terceiro momento, dados que servirão de subsídios para identificação de quais atividades coletivas e individuais podem ser acrescentadas para o lazer dentro do espaço que a escola dispõe ou oferece.

Com estas técnicas de coleta de dados buscar-se-á meios para analisar qual a importância da prática recreativa no espaço escolar.

Para realizarmos este estudo, optamos pela Escola Maria Aurita da Silva localizada na cidade de Sousa, bairro Centro.

Realizamos este estudo almejando alcançar os objetivos explícitos inicialmente. Para essa realização utilizamos uma observação sistemática em busca de entendermos e coletarmos dados para subsidiar nosso estudo, bem como a temática em questão: *o lúdico na sala de aula*.

Dessa forma, utilizamos como instrumento de coleta de dados a aplicação de questionários para obtermos as informações necessárias e entendermos a questão em estudo. Nesse contexto, o estudo de caso foi realizado com base no aprofundamento dos aspectos que delimitam e permeiam as informações sobre o lúdico nas escolas.

2.2 ANÁLISE DOS DADOS

A pesquisa foi realizada com dezessete alunos e duas professoras, das séries iniciais, do ensino fundamental da Escola Municipal Maria Aurita da Silva, localizada na cidade de Sousa.

Inicialmente, todos se sentiram dispostos a contribuir com a pesquisa, por se tratar de um tema, muitas vezes pertinente a escola, porém, surgiram algumas dificuldades de compreensão por parte dos educandos, pelos termos utilizados e por eles ainda desconhecidos, como: *videoteca, ludoteca, brinquedoteca* e dessa forma

foi necessário uma breve explanação sobre os termos atuais e, contudo, se sentiram até entusiasmados por terem constado com essas disposições atuais da escola.

Os docentes, no entanto, pareceram dispostos a colaborar com o estudo e de fato contribuíram através de suas experiências e idéias descritas e relatadas nos questionários.

2.3 ANÁLISE DAS CONTRIBUIÇÕES DA METODOLOGIA DE PESQUISA QUE ENVOLVEM OS EDUCANDOS

O questionário dos alunos foi aplicado a dezessete crianças com faixa etária entre quatro a seis anos de idade. As questões de múltiplas escolhas foram referentes a prática lúdica na escola e como eram utilizadas nos diferentes espaços independentemente à atividade escolar utilizada, seja na matemática, em português, meio ambiente, artes e até mesmo na educação física.

Foram apresentadas dez questões objetivas que favoreceram a facilidade de compreensão dos discentes. Com relação a faixa etária não saber ler fiz algumas ilustrações no quadro negro para uma melhor compreensão das crianças. A questão inicial tratava de quais brinquedos citados eram utilizados na escola, como: dominó, cordas, bolas e material dourado.

Unanimamente, os dezessete alunos responderam que já utilizaram na sala de aula os três primeiros brinquedos, mas o material dourado não foi mostrado na pesquisa como sendo um brinquedo utilizado nas aulas de matemática, ou até mesmo, na forma de estímulo a aprendizagem. Desta maneira, fica demonstrado que o brinquedo só é avaliado, ainda, como uma forma de passatempo em algumas escolas, pois os brinquedos citados apresentam características de recreação.

A segunda questão, abaixo citada, tratou de atividades que são desenvolvidas coletivamente: *“Você já participou dessas atividades na escola. Sugestões: 1 – teatrinho; 2 – fantoches; 3 – rodas (cantigas); 4 – contação de histórias”*. Quinze alunos declararam que participaram de atividades com fantoches e dezessete alunos evidenciaram a participação em rodas e na contação de histórias e nenhum

aluno declarou ter participado de teatros escolares, demonstrando assim, que a escola precisa ainda melhorar na questão de uma participação mais elaborada, pois, segundo Dohme (2003, p. 17),

Na ludoeducação, o teatro pode ser visto como meio através do qual passamos uma mensagem: as crianças assistem a uma peça de teatro, seja ela profissional, ou amador escolhida pelos educandos, pela qualidade do enredo. Este pode ser produzido por pais e professores, especialmente visando determinado foco educacional. Mas, pode também ser considerado como uma técnica utilizada para as crianças produzirem teatro.

Esta técnica pode ser iniciada de forma com que a criança observe o seu papel em relação à própria construção de sua linguagem, potencializando assim, a sua capacidade de construir o conhecimento.

Ao se perguntar sobre o que é uma ludoteca (um termo novo para os estudantes) fizemos questão de não dificultar a compreensão e colocamos apenas duas supostas respostas, porém, houve bastante contradição, pois, os discentes não demonstraram através de suas respostas que apresentaram o que realmente compreendiam sobre uma ludoteca, apenas dois dos alunos, marcaram que esse *espaço é reservado para brincar com diversos jogos pedagógicos*, os demais marcaram as duas alternativas. Então o que podemos observar em nossas crianças são menos oportunidades de brincar tanto livremente, como em espaços reservados para esses fins.

Dessa forma, a escola esta se tornando ausente em seu papel de contribuição em melhoria da cultura, que deve permear a infância, pois Crepaldi afirma (p. 175) que

O jogo e brincadeira aparecem de maneira privilegiada na infância, com comportamento social da criança e até, como contraposição a palavra trabalho. Os adultos, muitas vezes, utilizam o faz-de-conta para ensinar comportamento sociais, regras e costumes para as crianças.

Neste sentido, as instituições escolares devem reconsiderar a importância do brincar criando mecanismos que adotem a perspectiva lúdica, de modo que seja ressaltado o brincar como ação mediadora na aprendizagem.

Na quarta questão, procuramos observar como que se relacionavam as crianças como o espaço reservado para desenvolver de forma lúdica a aprendizagem, como: *as salas de vídeo, aulas de pintura, brinquedoteca, ludoteca e biblioteca*. E considerado que, de forma normal, os dezessete alunos declararam participar de aulas nas salas de vídeo e na biblioteca, porém, não citaram aulas de pintura e nem a brinquedoteca, e apenas dois dos alunos declararam que na escola havia ludoteca. Ao observarmos aquelas repostas um pouco contraditórias, pois um citaram que a escola possuía e outros não conheciam, indagamos o porquê, porém, os mesmos defenderam que na escola havia alguns jogos pedagógicos feitos de madeira e por isso, acreditavam já haverem participado de ludoteca.

Porém, o que podemos constatar, é que algumas escolas não priorizam a ludoeducação da forma mais adequada, pois, se formos analisar, as crianças passam muito tempo nas escolas e para Crepaldi (p.178) *cabe ao educador não só acompanhar a atividades como promover oportunidades para a criança desenvolver-se organizando espaços, disponibilizando objetos e materiais que possam enriquecer a brincadeira*.

Dessa forma, cabe ao educador o papel de estimular a construção do aprender com o brincar, pois o trabalho direto com crianças exige do educador algumas competências pertinentes ao ensino infantil.

E ao perguntarmos o que eles achavam o que deveria compor uma brinquedoteca, colocamos nas opções os ambientes mais necessários em uma brinquedoteca como: *o cantinho da leitura, a sucateca, o teatrinho, mesas de atividades e laboratórios*, pois, segundo Azevedo (2008, p. 71) *“a brinquedoteca pode possuir vários ambientes ou cantinhos de acordo com sua finalidade”*. No entanto, quatro discentes disseram que deve ter um cantinho da leitura. De acordo com Azevedo (2008, p.72), o cantinho da leitura,

Deve possuir tapete e almofadas caso a criança queira ler um livro deitada no chão. Os livros devem estar em estantes acessíveis as crianças e ser utilizados como brinquedos diferentemente do uso escolar. Esse espaço objetiva estimular um contato prazeroso da criança com os livros e com o ato de ler.

Logo, observamos que alguns estudantes acreditam que a leitura deve ser encarada como hábito voltado ao prazer de brincar, e, portanto, vemos a necessidade de priorizar a questão da leitura com o hábito de brincar. Porém, ficou caracterizado, pela pequena quantidade de respostas, que a escola em pesquisa não prioriza a leitura como momento que pode envolver prazer e aprendizagem.

Em relação à sucateca, as dezessete crianças disseram que ela deve compor uma brinquedoteca, pois, Azevedo (2008, p. 73) coloca que a sucateca, *é lugar onde ficam as sucatas (coisas que podem servir para fazer outras coisas). As sucatas poderão estar agrupadas em caixas plásticas, ou papelão e baús.*

Neste sentido, a sucateca serviria como espaço de contribuição para o desenvolvimento de atividades diversas, servindo até mesmo para uma idéia ecológica de recolhimento de alguns tipos de materiais. Sendo assim, a sucateca se tornaria um espaço de criação e participação dos estudantes, e podemos, também, perceber que as próprias crianças entram em consonância sobre a necessidade de promover espaço que envolva o ambiente pelo fato do aproveitamento de materiais como também exercer o ato de brincar com estes.

Na terceira opção, do que se deve ter na brinquedoteca, colocamos o teatrinho e apenas, três dos alunos marcaram como sendo uma atividade própria da brinquedoteca. Ficando assim, evidente que não existe um trabalho específico voltado para a questão da dramatização e da representação na escola. Dohme (2003, p. 47) coloca que,

A dramatização reveste-se de grande interesse inicialmente por ter grande apelo atrativo, tanto por parte de quem a produz e de quem a apresenta, como por parte de quem assiste. Tem beleza estética, artística, é o momento de encontro onde se exercita a sociabilidade, seja pelo ponto e vista dos autores, ou do ponto de vista do público. É um importante agente de formação cultural.

Visando o brincar como elo entre a aprendizagem e a construção da identidade cultural, o teatrinho subsidiaria uma importante relação entre os educandos e a as características culturais, presentes a realidade apresentada por cada grupo de indivíduos, já que o teatro realizado como meio educativo trabalharia coletivamente

a aprendizagem. A forma como o teatro pode ser realizado, depende como a brinquedoteca é organizada. Azevedo (2008, p. 72) propõe que o teatrinho *pode ser feito de madeira ou papelão resistente. Deve contar com alguns fantoches para que as crianças possam manuseá-los e criar histórias.*

Em relação à mesa de atividades, dezesseis dos alunos responderam que deveria haver na brinquedoteca, visando que este seria mais um suporte de participação dos alunos na produção de atividades referentes a este ambiente. Azevedo (2008, p. 72) classifica que as mesas de atividades da seguinte forma *pode ser uma mesa maior, ou mesinhas pequenas, com cadeiras do tamanho das crianças para que elas possam utilizá-las individualmente ou em grupos e realizar atividades.*

Assim, daríamos as crianças à liberdade para a exploração de variados tipos de brinquedos, além do que, estaríamos proporcionando o desenvolvimento de suas habilidades de reconhecer diferentes tipos de objetos e materiais através da manipulação de jogos e brinquedos de suas preferências.

Colocamos a opção de que se seria possível um laboratório de ciências no espaço da brinquedoteca e apenas uma das crianças pesquisadas responderam que seria possível. Demonstrando assim, que o grupo pesquisado já analisa de forma coerente o que poderia fazer parte de um espaço voltado ao desenrolar de brincadeiras. A criança atual permite analisar situações que elas possam verificar a construção da aprendizagem. Pois, de acordo com Dohme (2003, p. 130),

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exercite o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e mitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes. Quais, como, e quando usar esses instrumentos lúdicos, é tarefa do professor, que determinará os objetivos e o planejamento de como irá alcançá-los.

Dessa forma, a brinquedoteca se caracteriza como um espaço que colabora com a facilidade de aprender brincando e por possuir um ambiente agradável capaz de fazer com a ludicidade proporcione a percepção do mundo e o resgate da cultura dos indivíduos e seus grupos.

Para verificarmos o nível de habilidade que os discentes já possuíam em relação aos seus próprios atos de brincar, observamos que as brincadeiras já faziam parte do seu dia-a-dia. Os alunos tiveram as suas opções: *amarelinha*, *pega-pega*, *pular corda*, *trenzinho*, *futebol de pares* e *boca de forno*. Estas por sua vez são brincadeiras que, historicamente, vão perpassando algumas gerações e que de certa forma estimula a representação simbólica dos sujeitos, pois, caracterizam algumas fazes da infância.

No jogo da amarelinha, quinze dos entrevistados declararam já terem participado desta brincadeira. No entanto, no jogo de pega-pega (uma atividade que basicamente não utiliza de materiais diversos, apenas a própria atividade corporal e as próprias regras de atuação) a resposta foi unânime: os dezessete alunos já participaram desta brincadeira.

Na atividade de pula corda, quinze crianças declararam ter participado da brincadeira.

Na atividade lúdica que representaria um trenzinho que pode ser também considerada uma atividade coletiva, dezesseis dos alunos declararam ter participado de forma ativa.

A quinta opção da questão verificou a participação dos entrevistados no futebol de pares e sete dos alunos disseram ter participado deste tipo de jogo. E por ultima opção, colocamos a brincadeira *boca de forno*, onde há uma simulação de reis e súditos, apenas um dos alunos declarou ter participado deste jogo.

Esta questão procurou identificar a relação sócio-cultural que a criança vivencia em sociedade e os diversos papéis que a escola deve exercer em função de um desenvolvimento cultural que o jogo acarreta para a construção da identidade individual e coletiva dos sujeitos, como também, para caracterizar um determinado grupo, sendo assim, Camargo (p. 125)

O jogo por ser considerado como uma grande família que apresenta manifestações diferentes, no entanto, procedem de uma mesma árvore genealógica. Neste caso, entendemos que vários jogos correspondiam apenas aos vários galhos, ou ramos de uma mesma árvore, sendo, portanto, participes de um mesmo tronco, guardando elementos comuns e específicos, que os tornam próximos, mas que garantem uma relativa distância e identidades próprias.

Neste sentido, o jogo seria um grande campo, onde as crianças vivenciam de forma livre e autônoma o relacionamento social. Assim, a escola apresenta uma íntima relação com o social. É nela que o elemento brincar constitui situações que promovam um espaço de construção cultural e mediador de aprendizagem.

No âmbito afetivo, o brincar também favorece situações pertinentes que propiciam significados muito importantes. Ao contrário do que muitos pensam, o ambiente lúdico também deve ser envolvido pela afetividade, pois, torna a atividade ainda mais prazerosa e oportuniza conhecer e valorizar o próximo criando um clima de aproximação e compreensão.

Neste sentido, a sétima questão verificou com quem as crianças gostavam de brincar. E o que podemos verificar foram os seguintes aspectos: apenas oito crianças afirmaram que brincavam com seus pais; quinze disseram que brincavam com os irmãos; dezesseis que brincavam com a professora; e dezessete gostavam de brincar com os amigos, 100%.

Para tanto, vale salientar que a presença dos pais está em desvantagem em relação ao papel exercido pelos educadores, pois de acordo com a pesquisa os pais estão deixando a cargo da escola a responsabilidade de aprendizagem pelo divertimento que a brincadeira promove. E portanto, mais um motivo para que as instituições educativas desenvolvam projetos que expressem, através da brincadeira, a afetividade e auto-estima. Em geral, a ludicidade é expressa nos cotidianos escolares, portanto, cabe (DOHME, 2003, p. 135)

O educador aproveitar exemplos obtidos nas atividades lúdicas trazê-los para situações cotidianas. Fazer com que as crianças participem do estabelecimento de regras mostrar como elas contribuem com o objetivo de todos e principalmente mostrar confiança em que ele será capaz de segui-las, poderá formar um aluno ético.

Então, quando colocamos o lúdico como colaborador da aprendizagem, estamos falando da determinação de espaço em que se possa exercer a criatividade e a liberdade provocada por o “descompromisso” que o ambiente lúdico proporciona. É importante lembrar que através do lúdico é possível desenvolver um processo de construção da autoconfiança das crianças demonstrado pelos sentimentos individuais e coletivos.

Sendo assim, o educador precisa criar oportunidades para que a criança se desenvolva e potencialize a sua forma de aprender. Nesta perspectiva, na oitava questão perguntamos aos alunos quais brinquedos a professora utilizava na sala de aula. Entre os que foram citados estavam os *fantoches, brinquedos com massa de modelar, reciclagem com jornais e utilização de garrafas plásticas e materiais diversos*. E as respostas foram conclusivas: apenas um aluno declarou ter brincado com fantoches, nos deixando perceber que faltam oportunidades para a expressão da oralidade e lingüística que os fantoches promovem.

A criança, naturalmente, tem a necessidade de expressar suas emoções, e, a utilização dos fantoches permitiria trabalhar a expressão, ou como recurso e fator para dramatizações, para Dohme (2003, p. 102)

O convite que a ludicidade de uma dramatização encerra terá muitas chances de vencer uma timidez inicial, o exercício de apresentações constantes no seio do pequeno grupo de sua classe irá contribuir como uma estabilidade capaz de enfrentar “públicos maiores” em oportunidades futuras, que certamente acontecerão em sua vida profissional e social.

Valendo, também, observar que as atividades lúdicas citadas favorecem o desenvolvimento da criatividade, pois, através da criatividade a criança expressa algumas referências adquiridas em seu processo educativo e cultural. As demais questão ficaram claras pois os dezessete alunos disseram terem brincado com atividades citados.

Em relação a produção ou confecção de brinquedos, a amostra pesquisada apresentou características muito pertinentes para a utilização da massa de modelar

como material que favorece o aspecto lúdico da brincadeira, pois, permite a criança a liberdade e a criatividade. Segundo Azevedo (p. 75) *é pela brincadeira que a criança vai lhe dar com os conteúdos da realidade, conseguindo resolver seus conflitos e expor a sua maneira de compreender o mundo.*

Sendo assim, é necessário haver o objetivo claro quanto ao manuseio e uso de materiais, pois, só o fato de utilizar livremente não garantirá a aprendizagem, é preciso combinar o objetivo com a criatividade.

Quando perguntamos se já trabalharam com a reciclagem de jornais os alunos relataram que já utilizaram a reciclagem como recurso lúdico. Neste sentido, Dohme (2003, p. 109) diz que *o trabalho com arte oferece as crianças uma oportunidade de autoexpressão, que vai enriquecendo as suas habilidades manuais, estéticas e desenvolvendo cada vez mais a criatividade.*

Logo, ao se trabalhar na perspectiva lúdica, podemos inserir nelas várias características que englobam diversas áreas do conhecimento. Na quarta opção perguntamos se num trabalho lúdico da sala de aula foram utilizadas garrafas plásticas, os alunos entrevistados garantiram que já manusearam esse material interagindo também com a questão da preservação ambiental. Podendo assim, observarmos que a construção da aprendizagem lúdica é bastante variada e é caracterizada por diversas condições de acordo com o objetivo que se pretende alcançar.

A nona questão verificou o universo lúdico dentro da questão literária. *De que forma a literatura infantil se assemelha com a ludicidade do aprender?* E nela perguntamos que tipos de histórias eles mais gostavam de ouvir entre *fábulas, desenhos em quadrinhos, contos e a própria literatura infantil universal*, pois, sabemos que as histórias segundo Dohme (2003, p. 94) *preparam a estrada para o pensamento coerente.* Sendo assim, o pensar exige o ato do senso crítico e, portanto, as histórias auxiliam na formação pessoal dos sujeitos.

A criança ao ouvir histórias convive com a fantasia e a imaginação. Esse exercício leva a criança construir uma cultura própria, elabora seus pensamentos e conclui

com suas interpretações. Dessa forma, o interesse dos pesquisados foi bastante notório em relação aos gêneros literários. Obtivemos a preferência dos dezessete alunos nos quatro gêneros literários pesquisados. E concluímos que, em relação a literatura infantil e os momentos de leitura são bastante explorados e que as crianças apresentaram bastante entusiasmo e interesse por esse tipo de conhecimento.

Assim, as histórias podem fornecer enredos apropriados a condução de auxiliar na superação de algumas crianças com dificuldades nos dias atuais, pois, segundo Dohme (2003, p. 94)

No momento em que uma história está sendo narrada, cada criança acompanha fazendo pequeno julgamento acentuadamente devido ao caráter maniqueísta da maioria deles, especialmente as histórias de fadas. Porque será que essa madrasta é tão má? Será que o pequeno e frágil duende não se perderá na selva? E também toma partido, o que frequentemente se manifesta pela torcida que faz por determinados personagens.

Logo, se a escola oferecer oportunidades da criança expandir seu universo infantil através da leitura, mais rápido conseguirá construir uma mensagem educacional voltada para o processo educativo onde a criança se tornará sujeito ativo da sua própria aprendizagem.

O brincar não significa apenas recrear. É um universo mais amplo de significados e interações com diversas atividades. As brincadeiras variam de acordo com o tempo e lugar, atualmente a escola recebeu o papel de assumir as reflexões da ação pedagógica na aprendizagem e por isso deve cumprir seus desígnios com os propósitos adequados.

A décima pergunta analisou o que as crianças mais gostam de fazer na escola, entre assistir vídeos, ler, brincar no intervalo, brincar com brinquedos, pintar e resolver problemas matemáticos. Obtivemos unanimidade em quase todas as opções, exceto na resolução de problemas matemáticos que obteve a preferência de quinze alunos. No entanto, os demais, sem exceção teve a preferência da maioria como: *assistir vídeos, ler, brincar na recreação, na utilização de brinquedos e pinturas.*

Podemos notar em nossa observação que as crianças dificilmente se opõem as atividades lúdicas e que de forma geral ao utilizar o jogo, o processo educativo se torna mais prazeroso, pois, segundo PEREIRA (2002) *apud* MARCIOLI (p. 114) afirma que *trazer a brincadeira para a escola não é uma questão “de receitas” pois os educadores precisam se colocar num constante quadro de inquietações, reflexões e revisões de sua prática educacional.*

Ou seja, é necessário considerar a educação em seu aspecto mais amplo, possibilitando desenvolvimento não só de conhecimentos, mas também em vários aspectos: físico, intelectual, afetivo, social, artístico, espiritual e ético. E ao se considerarem as atividades lúdicas como esse fator de mediação, tornaremos mais efetivas e adequadas as aprendizagens.

2.4 ANÁLISE DAS CONTRIBUIÇÕES DA METODOLOGIA DE PESQUISA QUE ENVOLVEM OS EDUCADORES

O questionário das professoras foi aplicado a duas docentes da Escola Maria Aurita da Silva que aqui serão identificadas como as professoras W.P. e M.L. As mesmas trabalham com crianças e sabem da necessidade da existência de espaço e tempo para a criança brincar, comunicar e revelar seus sentimentos e experiências.

A primeira questão tinha por objetivo verificar como as educadoras percebiam o tema abordado no contexto escolar: *“Em sua opinião, os jogos, os brinquedos e o lúdico se assemelham ou se diferenciam no contexto escolar”? Por quê?* Resposta da professora: W.P.- *“Se assemelham, pois é através da brincadeira e dos jogos que o lúdico ganha um fim prático, que é a aprendizagem”.* Resposta da professora M.L.: *“Se assemelham. Porque são instrumentos/meios que o educador possa trabalhar para o desenvolvimento da aprendizagem do educando.”*

De fato as professoras compreendem que o lúdico favorece o desenvolvimento da aprendizagem através de jogos e brincadeiras. Assim fica evidente que as docentes tem consciência do seu trabalho efetivo na sala de aula, e como discorre Camargo (p. 117),

As reflexões sobre o papel do jogo, do brinquedo e da brincadeira não são atuais. Em diferentes épocas e contextos, esse tema tem ocupado pensadores de diversas áreas do saber. Com a mesma intensidade com este tema ocupa, o status que o jogo tem assumido na sociedade, em especial, na educação.

Atualmente, a presença destes termos não se faz uso não só nas instituições escolares, como também em clubes, hospitais infantis e até mesmo em algumas repartições particulares que visam o bem-estar dos indivíduos como também uma preocupação mais efetiva aos relacionamentos sociais.

Dessa forma, os educadores procuram fornecer subsídios para as crianças possam absorver a interação entre o social e o escolar com o lúdico promove na constituição da aprendizagem. No entanto, a segunda questão indagou: *“De que maneira o lúdico melhora os níveis de aprendizagem do educando?”* Resposta da professora W.P.: *“O lúdico é de fundamental importância nessa fase (primeiros anos escolares) da criança, pois a brincadeira faz parte constante do seu mundo; assim, a aprendizagem acontece de forma natural nesse contexto lúdico.”* Resposta da professora M.L.: *“O lúdico melhora os níveis de aprendizagem do educando desde que o educador trabalhe o lúdico acompanhando, orientando e observando os seus efeitos.”*

Ao analisarmos as questões, observamos que os docentes possuem duas preocupações: inserir as crianças no contexto educacional a partir da sua própria vivência e como a escola, mas propriamente o educador lida com a construção do conhecimento através do lúdico. Segundo Mukina *apud* Mascioli (p.110), *é através da possibilidade lúdica e simbólica permitida pelo jogo que a criança satisfaz seus desejos de conviver com o adulto, reproduzido suas relações e suas atividades de trabalho.*

Logo, se a criança conviver com a diversidade na sala de aula como desenhar, modelar, recortar, construir, pintar, correr, falar, tanto mais rápido absorverá a influência que a ludicidade promoverá. Mas, para se promover certa diversidade de atividades em sala de aula ou até mesmo em ambientes específicos é necessário haver uma organização prévia. De fato, envolver o lúdico numa perspectiva

construtivista do conhecimento não é tarefa fácil, por isso na terceira questão perguntamos as educadoras? *“O planejamento escolar está voltado para uma perspectiva de inclusão de atividades que abordam o lúdico?”* A resposta da professora M.L. foi muito abreviada e não podemos tirar uma conclusão bem específica, ela apenas respondeu que *“Sim”*; não deixando evidente seu pensamento a respeito do planejamento. Resposta da professora W.P.: *“Deveria estar mais, incluindo atividades lúdicas diariamente na rotina escolar. Infelizmente, nossas escolas, muitas vezes, não dispõem de recursos e de estrutura física para tal. E aí que entra o esforço de nós, professores, para improvisarmos com os recursos que dispomos e usar a criatividade.”*

O que a professora W.P. coloca que ainda faltam recursos na escola, inevitavelmente, é verdade, pois a busca da efetivação do ensino de qualidade destinada à infância é sem dúvidas, um campo a se intensificar o trabalho. De acordo com Mascioli (p. 112) existe a

necessidade do trabalho de profissionais na área que sejam capacitados e apaixonados, mas que exerçam sua prática dentro de uma proposta pedagógica de qualidade; que respeite a criança e que possibilite oportunidades no processo ensino-aprendizagem para que através da brincadeira a criança aprender e desenvolver-se e interiorizar o mundo.

No entanto, em sociedade contemporânea, na qual estamos vivenciando, não podemos esquecer que o universo da criança está marcado pelas novas tecnologias da informação e da comunicação e que de certa forma, influenciou a construção do conhecimento e deve ser considerado.

Nesse contexto, o planejamento contribui para atingir os objetivos propostos pela brincadeira e pelos jogos. É necessário o educador fazer um cronograma que envolva o ensinar, o aprender de forma a contribuir com a satisfação das partes envolvidas, tanto os educandos como educadores. Como afirma Crepaldi (p. 181)

Planejar é inerente ao trabalho do educador, ensinar as crianças a planejar suas atividades também. É preciso refletir sobre o processo de trabalho como um todo. O que planejamos foi cumprido? Quais as dificuldades e facilidades que encontramos no decorrer da

atividade? O que precisaremos rever para a próxima vez? As crianças gostaram, envolveram-se nas atividades? O que elas disseram? Responder essas perguntas torna a brincadeira terreno fácil para aprender a aprender, conviver, desenvolver-se como professor também.

O planejamento escolar proporciona um refazer constante das práticas pedagógicas. O lúdico, entretanto, necessita ainda mais dessa práxis no contexto escolar, pois já que muitas escolas reservam apenas o intervalo para essa atividade e nem se requer esses momentos são orientados e conduzidos pela escola.

Por isso perguntamos o seguinte na quarta questão: *Você acha que o momento de recreação (intervalo) na escola deve ser o único horário reservado para o brincar?* A professora W.P. respondeu: *“Não, pois o lúdico deve estar presente em vários momentos, uma vez que a brincadeira e os jogos permitem uma melhor aprendizagem das crianças.”* Enquanto que, a professora M.L. concordou: *“Não, há brincadeiras que podem e devem ser aplicadas sob orientação do professor e através delas o conhecimento e a aprendizagem sejam efetivadas através dos mesmos. Socialização lúdica do desenvolvimento”.*

As professoras definiram que o lúdico deve permear vários momentos na sala de aula ou em ambientes adequados e que determinadas brincadeiras servem para melhorar a aprendizagem e a socialização do conhecimento. Fica evidente que nem todas as atividades requerem o jogo como mediador exclusivo, porém é necessário a sua presença para facilitar a aprendizagem. De acordo com Camargo (p.135)

Entendemos que o espaço educacional não é espaço exclusivo do jogo. Todavia, entendemos também que sua presença deve ser assegurada e vista como um elemento extremamente favorável ao desenvolvimento e a aprendizagem das crianças.

Esse aspecto lúdico na aprendizagem da criança só é possível através da mediação do professor, pois é através de sua figura que a construção do conhecimento é desenvolvida. E na quinta questão perguntamos: *Qual o papel fundamental do professor ao se desenvolver atividades lúdicas na sala de aula?* Ambas, as professoras pesquisadas concordaram que o educador deve ter o papel de orientador da aprendizagem. Professora W.P.: *“Ao se desenvolver atividades lúdicas, o principal papel do professor é o de orientador”.* Professora M.L.: *“O papel*

fundamental do professor é orientar, acompanhar e observar". Então as respostas das professoras entram em consonância com Crepaldi (p. 180), cabe ao professor *planejar brincadeiras e jogos considerando a realidade local que contribua para o sucesso da brincadeira e até para a ampliação dessas atividades e do número de crianças participantes.*

O educador se torna um instrumento muito ativo na realização das atividades lúdicas, pois dele parte todo o processo educativo: planejar, realizar e avaliar as transformações educacionais efetivadas e permitidas pelo lúdico.

Então, na sexta questão pedimos que as professoras citassem atividades que elas consideravam lúdicas. A professora W.P. apresentou um leque maior de atividades: *"Joguinhos de dominó, da memória, caça-palavras, cruzadinhas, jogo com dados, cineminha, cantigas de roda, músicas, contação de histórias, quebra-cabeças, mímicas, encenações, fantoches, etc."*. A professora M.L. citou menos sugestões de atividades que ela considerava lúdicas, porém a resposta entra em consonância com a da professora W.P.: *"Jogos, quebra-cabeça, jogo de memória, adivinhações, histórias, músicas, dança, etc."*

É importante salientar que a diversidade de brinquedos e a variedade com tipos de brincadeiras favorece um interesse maior das crianças, pois elas quanto mais se brinca mais desejo se tem pela prática e quando se é oferecido a diversidade mais curiosidade e mais vontade de experimentar a criança apresenta. No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil Volume 3(1998, p.198) apresenta com referência a diversidade desses materiais,

Os recursos materiais usados pelo professor não precisam necessariamente matérias didáticos tampouco circunscritos aquilo que a instituição possui. Há várias organizações governamentais e não-governamentais que dispõem de um acervo de livros, filmes, etc. e que podem ser registrado para empréstimos. É importante que o professor considere as pessoas da comunidade, principalmente as mais idosas, como importantes fontes de informação e convide-as para compartilhar com as crianças os conhecimentos que possuem a respeito de certo modo de ser, viver e trabalhar da comunidade local, das características de paisagens distantes, daquilo que se transformou no lugar onde as crianças vivem.

Logo, se as crianças puderem conviver com a interação puderam desenvolver habilidades específicas para abranger o seu desenvolvimento cognitivo e melhorar sua capacidade de viver na coletividade.

Na sétima e oitava questão buscávamos analisar se as professoras pesquisadas compreendiam o lúdico como favorecimento para um bom desenvolvimento educativo e se era possível diagnosticar problemas de aprendizagem a partir da utilização de brincadeiras: *“A fantasia e o faz de conta fazem parte do mundo infantil. Mas, até que fase você acredita que as atividades lúdicas favorecem um bom desenvolvimento educativo?”* – *“Você acredita que as brincadeiras favorecem o diagnóstico de algumas dificuldades de aprendizagem?”* Por quê?

O que podemos apreender enquanto as respostas das professoras que elas compreendem sobre a importância que a educação lúdica promove. A professora W.P. acredita que *“as atividades lúdicas devam estar presentes em todo o nível fundamental I, variando de aspecto de acordo com a fase de cada criança”*. Ao analisarmos esta resposta é necessário salientar que a docente cita as fases da criança como fator importante para a real contribuição que o lúdico promove nas crianças. É evidente que não se pode propor brincadeiras inadequadas para idade da criança, até mesmo a própria linguagem do educador influencia no desenvolvimento de um jogo ou de uma brincadeira. Já a professora M.L. cita que *“o lúdico é essencial na educação infantil, mas não deixa de ser também instrumento de aprendizagem durante toda a fase do fundamental I”*.

O que as educadoras colocaram de fato estar condizente com a compreensão do lúdico, pois é necessário que se respeite às fases entre a idade do 0 anos de vida até os 12 anos, e esse período é compreendido nas fases escolares entre a Educação Infantil e a primeira fase do Ensino Fundamental.

Isto quer dizer que em cada etapa do desenvolvimento a criança tem esquemas específicos para assimilar e apreender a realidade que lhe cerca. Os jogos, assim como qualquer outra atividade da criança, passam por diferentes níveis do desenvolvimento cognitivo (estágios de pensamento em que a criança se situa).

E o autor Jean Piaget cita quatro fases de desenvolvimento psicogenético da criança e, paralelos a estas, descobriu quatro amplos estágios no desenvolvimento do conhecimento infantil: de 0 a 2 anos a criança não apresenta nenhuma noção de regras. Brinca consigo mesma, de acordo com seu hábito e desejo, essa fase é chamada de sensório – motora. De 2 a 6 anos as crianças adquirem a noção da existência de regras e começam a querer “jogar” com outras pessoas, de preferência mais velhas, essa fase é chamada de pré-operatório; Dos 7 aos 11 anos a criança já apresenta uma compreensão das regras do jogo e passa então a ter objetivos de “vencer”, compreende o que é correto no jogo, essa fase é chamada das operações concretas; e a partir dos 12 anos começa a fase das operações formais, o abstrato começa a fazer da compreensão do jogo mentais, das hipóteses e do planejamento.

Então, o que as professoras colocaram como respeitar as fases da crianças esta de consonância com que Piaget coloca com estágios de desenvolvimento.

Em relação ao diagnóstico de problemas de aprendizagens a abordagem lúdica auxilia na tentativa de esclarecer a ocorrência de algum problema. Azevedo (2008, p. 20) concluiu em seus estudos que

O termo “dificuldades de aprendizagem” não pode ser entendido como sinônimo de “distúrbio”. A diferenciação conceitual entre ambos é necessária, pois implica postulações teóricas, metodológicas, políticas e educacionais, por parte dos profissionais que diagnosticam e intervêm sobre eles sobretudo no âmbito escolar.

Assim é necessário uma maior atenção com relação as dificuldades da aprendizagem. Vejamos a resposta da professora W.P.: “ *é no envolvimento e na participação de cada aluno, nas atividades propostas, que conseguimos detectar suas limitações e prováveis dificuldades*”. Professora M.L.: “ *É também nas atividades lúdicas que o professor pode perceber alguns tratornos de aprendizagens*”

Considerando o que Azevedo colocou precisamos fazer um diagnóstico muito peculiar em relação a questao das dificuldades. Não basta apenas alguns critérios de professores é necessário porém que haja um trabalho mais específico em relação

a níveis mais elevados de transtornos de aprendizagens, mas é evidente que é preciso analisar essas dificuldades para depois entrar com uma intervenção mais elaborada. Azevedo (2008) diz que

Jogar com a criança numa perspectiva diagnóstica permite ao profissional reconhecer e compreender seu mundo interno, suas necessidades, ansiedades básicas e os mecanismos que se encontram na base dessas relações objetais. Permite, ainda, conhecer e reconhecer como os vários ambientes onde a criança vive configuram sua forma de perceber a si mesma e sua relação com o mundo.

Ou seja, por meio da atividade lúdica a criança expressa os seus conflitos e seria num espaço voltado para esse fim que se tornaria possível o diagnóstico de alguns problemas, assim como uma brinquedoteca, que na realidade, é um espaço criado para se desenvolver atividades lúdicas. E neste sentido perguntamos as docentes: "*cite quais brincadeiras podem ser desenvolvidas neste ambiente*". A professora W.P. sugeriu o seguinte: "*na brinquedoteca pode-se envolver várias brincadeiras que favoreçam a aprendizagem tais como: uso de brinquedos educativos, jogos variados, gibis, livros*". A professora M.L. foi talvez um pouco mais ousada: "*Jogos, danças, campeonatos*".

Quando analisamos a questão podemos perceber que as docentes pesquisadas acreditam que a prática lúdica auxilia a aquisição de aprendizagens que colaborem com o desenvolvimento infantil.

Na última questão abordamos o fator da música. E perguntamos "*A musicalização apresenta aspectos que auxiliam no desenvolvimento psicológico das crianças. Neste sentido, esta modalidade faria parte do lúdico? Justifique*". Resposta da professora W.P.: "*As músicas, na fase infantil, são um excelente recurso para a aprendizagem. Elas estão intimamente ligadas a alegria, a diversão, a própria fantasia e ao faz-de-conta das crianças, por isso elas fazem parte do lúdico*". Professora M.L.: "*Sim, porque através da música o educador tem como observar o desenvolvimento da atenção, oralidade, expressão física e social do aluno.*"

A música trabalha com o interior humano, desperta emoções, tem características harmoniosas, favorece relações, propicia desafios, torna o sujeito mais calmo. Todas essas características podem ser aliadas a ludicidade. Dohme (p. 108, 2003) coloca

Assim, a música aliada a outra forma lúdica, como por exemplo, as histórias podem criar um clima especial em que as crianças poderão navegar obtendo experiências ricas, únicas e o que é mais importante: contidas no seu próprio interior, autônomo em relação ao meio externo.

Por estas razões, é claro que música pode e deve ser inserida no contexto lúdico pois desenvolve a concentração, disciplina, além de desenvolver a participação e a afetividade que permeia a construção das aprendizagens.

Enfim, o que podemos concluir em relação as contribuições das docentes foram: o contexto escolar está sempre permeado pelo fazer pedagógico e a prática docente tem uma visão crescente em relação as questões que perpassam a práxis, ou seja, o saber e o fazer pedagógico estão caminhando juntos, porém, ainda há muito o que se realizar no que diz respeito ao desenvolvimento lúdico nas salas de aula. Existe a compreensão de que se deve fazer, mas existe, ainda, uma distância inegável entre as teorias e a realização prática.

2.5 ANÁLISE DAS CONTRIBUIÇÕES DA PRÁTICA DO ESTÁGIO SUPERVISIONADO:

O estágio supervisionado teve o período de quatro semanas, que foi compreendido entre os dias vinte e um de setembro até o dia vinte três de outubro do ano de dois mil e nove. O mesmo realizou-se em uma escola municipal localizada na cidade de Sousa chamada Maria Aurita da Silva e teve como objetivo a prática docente para a análise das contribuições lúdicas no âmbito educacional.

Dividiremos nossa análise em quatro momentos que equivalem justamente as quatro semanas de aplicações que fizemos e que pudemos observar as reais condições do lúdico na sala de aula e como ele protagonizou a aprendizagem dos educandos.

Para tanto, tentamos desenvolver em nossa prática a busca pela construção do conhecimento permeado por práticas lúdicas e construtivistas, não como fator único de possibilidades, mas como dimensão educacional, pois buscamos abordar durante o estágio o comprometimento das atividades através de projetos.

Na primeira semana trabalhamos incluindo a semana do trânsito, porém nosso primeiro dia de aula começamos com uma conversa informal onde especificávamos um cronograma de nossas aulas. Explicamos as crianças, que sempre iríamos iniciar nossas aulinhas ouvindo músicas, cantando, contando histórias, fazendo atividades diversas e esse momento seria chamado de acolhida e que, não deveria passar de quarenta minutos. E claro, por se tratar de crianças, não se espantaram, pois não se tratava de novidades, mas apenas um novo olhar sobre o que já faziam.

O primeiro dia de aula coincidiu com o dia da árvore e portanto buscamos trabalhar com esse tema. Trouxemos para a sala de aula um folha grande de papel madeira, lápis coloridos, folhas de vários tipos de plantas, restos de madeira da serralharia e pequenas sementes. Em seguida, apresentamos os materiais as crianças e perguntamos: *"Vocês sabem para que trouxemos esses materiais?"* E as mais divertidas respostas surgiram: *"Escrever, colar, pintar, desenhar..."*, e finalmente uma criança disse: *"Brincar, tia!"* Então explicamos que era o dia em que comeramos sobre as árvores e que elas são muito importantes para todos nós. Logo depois, iniciamos a confecção do cartaz onde procuramos desenvolver a participação das crianças, as mesmas colaram os materiais e fizeram suas próprias árvores em papel sulfite e depois fizemos a apresentação individual de cada árvore valorizando cada trabalho como muito importante, mas, também deixamos exposto na sala de aula o cartaz grande confeccionado pelas crianças.

Em seguida, escrevemos em folhas de cartolinas os nomes das partes das plantas para iniciarmos a introdução da letra "L"; Como se trata de uma letra fácil as crianças logo identificaram e contamos para elas a história da letra e pedimos que a identificassem no alfabeto móvel. Usamos também o flanelógrafo para mostrar a letra "L" para que, em seguida, as crianças escrevessem a letra no caderno.

A partir do segundo dia de aula até o quinto dia desenvolvemos o projeto: "*Trânsito legal*", pois se tratava da semana do trânsito. Iniciamos a aula do dia vinte e dois de setembro com uma brincadeira chamada "Carrinho de mão", onde as crianças formam duplas e tem um caminho a ser percorrido uma criança carregando a outra, e no meio do caminho tem alguns obstáculos e regras a serem seguidas, no final vence o que fizer mais pontos ao obedecerem as regras do trânsito. Em seguida, apresentamos gravuras com vários tipos de transportes terrestres, aéreos e aquáticos, mas quem identificava onde esses transportes eram utilizados eram as crianças, as mesmas pintaram e colaram alguns meios de transportes em atividades desenvolvidas para esse fim. Neste mesmo dia, trabalhamos os numerais de zero a onze. Para iniciar distribuimos os numerais para um grupo de crianças e para o outro grupo, as respectivas quantidades e começamos a brincadeira: cada criança tinha que encontrar seu par e formar as duplas. A brincadeira foi bem divertida e barulhenta, mas teve êxito, pois quando a criança não encontrava seu par, começava de novo a contar e a buscar seu número correto e terminamos a aula com um ditado numérico-quantitativo, pois a criança escrevia o número e tinha que desenhar a quantidade respectiva, assim como havia descoberto no jogo.

No terceiro dia envolvemos o projeto "*Trânsito legal*" com a questão do despertar o interesse pela a leitura. No primeiro momento apresentamos um pequeno poema em que as crianças identificariam a palavra *trânsito* e rerepresentariam a consoante "L". Em seguida, apresentamos a música "Motorista", que rapidinho as crianças aprenderam e começaram a cantar. No segundo momento, escolhemos algumas crianças para imaginarem que estavam dirigindo um carro e que teriam que parar no semáforo e perguntamos: "*Quais são as cores que tem neste semáforo*" Resposta óbvia das crianças: "*Verde, amarelo e vermelho*"; em seguida, explicamos o significado que cada cor representava e culminamos a aula pintando um semáforo com tinta guache e cola colorida.

No quarto dia de aula buscamos vários materiais recicláveis para a montagem de uma maquete do trânsito. Caixas de remédio, de fósforos, de pasta de dentes se transformaram em veículos; palitos de picolé, de fósforos e canudos se transformaram em pessoas, postes de iluminação, árvores. Tudo foi se transformando e se modificando em uma maquete que representava o trânsito e que

podemos mostrar as crianças algumas coisas que podem e que não podem acontecer no trânsito. No segundo momento, trouxe para a sala de aula a "*Caixa Surpresa*" e fomos pedindo às crianças que imaginassem o que teria dentro dela. Muitas respostas surgiram: "*brinquedos, um carro, um lápis, caderno, nada, foto...*" tudo o que se pode imaginar entre as crianças, menos uma *lata*; depois que apresentamos o objeto mostramos como se escrevia a palavra e pedimos que dissessem o nome da letra inicial. Terminamos a aula deste dia cantando a música da letra "L".

Para concluirmos a semana do trânsito confeccionamos o semáforo grande com diversos tipos de materiais, onde cada criança pudesse colar o seu e dizer o que aprendeu sobre o trânsito; cantamos a música "*Motorista*" e, em seguida, formamos um trezinho que tinha que atravessar um caminho riscado no chão. Para finalizarmos as atividades da letra "L", confeccionamos um livrinho para a colagem de um mural da letra e colagem de palavras que iniciam com "L". E assim, concluímos nossas atividades da primeira semana de forma que pode envolver a aprendizagem e a ludicidade das crianças promovidas por atividades planejadas e organizadas por um projeto coerente e educativo.

Há segunda semana realizou-se entre os dias e oito de setembro a dois de outubro e foi desenvolvido um projeto que envolveu o meio ambiente, mas que teve como tema "*As plantas e suas partes*" com o objetivo de apresentar as crianças à planta como um todo, mas que cada parte que a compõe tem sua importância e função. Vale lembrar, que durante a semana tentamos interdisciplinar as atividades tanto português, matemática com o projeto em execução.

Estamos no sexto dia de estágio e começamos a aula com um quebra-cabeça de uma árvore. Mostramo-lo montado, em seguida, fomos desmontando, neste momento as crianças observavam muito atentas. Então perguntamos: "*Vocês perceberam quantas partes tem esta árvore?*" E logo responderam: "*Cinco!*" Perguntamos novamente: "*Sabem como se chamam?*" E alguns disseram de uma parte e de outra não. Desenhamos então uma árvore e chão e começamos explicar que cada parte é responsável por alguma coisa. Dissemos também que iríamos ver

cada parte por vez. A parte do primeiro dia seria o "CAULE". No segundo momento pedimos que cada criança desenhasse e pintasse o seu caule, de forma que neste desenho estivesse colocado o que havia entendido sobre a sua função e para que ele podia servir aos homens. Neste dia, pedimos a crianças que trouxessem de casa vários tipos de folhas, pois no dia seguinte iríamos conhecer a importância desta parte da planta.

Sétimo dia de estágio: introduzimos o numeral doze utilizando as folhas que as crianças trouxeram de casa. Iniciamos contando quantas folhinhas cada um havia trazido, depois juntamos a quantidade total, em seguida, contamos apenas o número que iríamos apreender naquele dia que seria o numeral doze. Depois que contamos coletivamente, escrevemos em um cartaz o número e depois escolhemos doze crianças para desenharem doze folhas para ficar representado o número e a quantidade respectiva.

No dia trinta de setembro é comemorado o dia da Bíblia, então aproveitamos este dia e levamos as crianças para a sala de leitura e apresentamos a Bíblia infantil. Tivemos uma conversa informal sobre aquele livro e explicamos que nele há muitas histórias e que também escrito muitas coisas sobre Deus e sobre seu filho Jesus. Lemos uma historinha bíblica de uma coleção que havia na biblioteca e a partir desta leitura introduzimos a letra "M". Pedimos as crianças que identificassem a letra e em seguida traçasse no ar e falasse a sua pronúncia. No segundo momento do oitavo dia de estágio, continuamos o projeto sobre as plantas. Apresentamos a RAIZ através da brincadeira "Segura o outro" na qual as crianças formavam pares, uma seria a raiz a outra o tronco e assim mostraria a importância da raiz com a função de dar sustentação e alimentação a planta, da mesma forma a criança teria de se comportar.

No nono dia de aula, iniciamos a aula com a "Caixa surpresa". Nela havia dois objetos que seriam utilizados durante a aula: uma mala e uma flor. Novamente, como em outra aula, perguntamos o que as crianças achavam que havia dentro da caixa e muitas respostas surgiram. Fomos dando algumas pistas até a aluna "Carla" disse: "Ah, tia, isso aí tem uma flor!". A criança acertou parte, mas mostramos o que a havia na caixa. Começamos então com a flor, primeiro cantamos a música das

flores e depois falamos porque as flores fazem parte da planta. Fizemos uma dinâmica das flores onde cada criança desenhou uma flor num pedaço de cartolina, como se fosse um cartão, e entregou a um coleginha de sala e pedimos que escrevesse, é claro de sua forma, o que ele sentia em relação ao seu amigo. No segundo momento, utilizamos a malinha, escrevemos no quadro a palavra "MALA" e perguntamos as crianças se elas conheciam as letrinhas daquela palavra, depois mostramos as sílabas e por último a juntamos e formamos a palavra. Pedimos as crianças falassem para que servia a mala, como e quando era usado e por fim pedimos que escrevessem a palavra e fizesse o desenho.

Para concluirmos a segunda semana de estágio, apresentamos a última parte da planta: "*FRUTOS*". Fizemos uma correspondência com a alimentação das crianças, fomos perguntando quais eram as frutas que elas mais gostavam de comer, as que nunca tinham comido e quais tem vontade de comer. Em seguida, entregamos para as crianças a massa de modelar em diversas cores para a construção de alguns tipos de frutos, pois, além de trabalhar a percepção das formas e tamanho dos frutos, atividades com massa de modelar favorece o desenvolvimento da coordenação motora fina e promove a socialização com outras crianças. Para a culminância deste projeto utilizamos o cineminha, feito de material reciclável, no qual apresentamos em forma de história as partes da planta. Para a reapresentação da letra "M" brincamos de "Macaco Simão" onde as crianças escondiam objetos, mas aquele que o encontrasse deveria falar em voz alta: "*Macaco Simão eu encontrei o objeto (diria o nome do objeto e com que letra começa)*". Se a criança não acertasse sairia da rodada e podia participar em outra vez. E assim, de forma lúdica e divertida concluímos proveitosamente nossa segunda semana de aula.

Podemos considerar que a terceira semana de estágio foi a mais satisfatória em termos da promoção da ludicidade. Iniciamos a semana com o projeto para semana da criança no qual intitulamos como "*Somos Especiais*", durante esta semana procuramos desenvolver atividades que melhorassem as questões afetivas, interativas e de auto-estima da criança através do lúdico.

Estamos no nosso décimo primeiro dia de aula no estágio e começamos com a inauguração da brinquedoteca da escola. Primeiro houve a campanha de

arrecadação de brinquedos doados por crianças maiores e de outras escolas, pois sabemos que muitos brinquedos se tornam, às vezes, inúteis nas mãos de algumas crianças, por isso entendemos que essa campanha ajudou em muito na formação de nossa brinquedoteca. Recebemos brinquedos de todos os tipos: de montar, de empilhar, jogos educativos, bonecas, carrinhos, instrumentos, dominós, cordas, bolas e fomos montando tudo o que foi possível. A nossa brinquedoteca adquiriu ainda uma casinha de teatrinho de fantoches, além de que, a escola já possuía sala de vídeo e biblioteca, então durante esta semana podemos explorar bastante esses espaços.

Deixamos que as crianças pudessem descobrir naturalmente cada novidade que encontravam dentro brinquedoteca. Depois orientamos que cada uma pegasse aquele que mais gostou e descrevesse em palavras, porque escolheu aquele brinquedo, como brinca com ele, se já havia brincado antes. Foi muito divertido e principalmente educativo. Aproveitando esse espaço de descontração das crianças exploramos os direitos da Criança, onde mostramos gravuras que representavam cada direito, nesse momento as crianças interagiram e podemos sentir que elas estavam muito a vontade para falar sobre cada direito apresentado. Acreditamos que esse entusiasmo foi favorecido pela descontração que o ambiente causou.

No décimo segundo dia de aula criamos "FILREPOC" (filme, refrigerante e pipoca) desenvolvido na sala de vídeo da escola. Apresentamos o filme "O segredo dos animais" que contou a história de animais muito amigos que vão em busca de um mesmo objetivo, enquanto, as crianças assistiam ao filme, comiam e bebiam pipoca com refrigerante. Nossa ideia de passar um filme que tratava dos animais também tem vistas no projeto da semana seguinte que trabalhará a importância dos animais em nossas vidas. Após o intervalo, pedimos às crianças que representasse através de desenhos o momento do filme que mais gostaram e em seguida, houveram as apresentações dos desenhos de cada aluno, os mesmos também explicavam o que tinham gostado e o que havia desenhado.

No dia sete de outubro, que correspondia ao décimo terceiro dia de estágio fizemos a contextualização sobre a semana da criança. Apresentamos o poema: "Ser Criança" e pedimos que cada aluno procurasse uma letra que já conhecia,

mostrasse, lesse e escrevesse em seu caderno. Depois fizemos uma produção textual através de desenhos intitulado de "Meu brinquedo preferido", onde a criança deveria desenhar o seu brinquedo predileto e dessas produções confeccionamos um mural com mesmo título.

No décimo quarto dia de estágio fizemos um passeio com as crianças. Fomos ao Centro Social Urbano, onde havia um espaço mais amplo para o desenvolvimento de atividades recreativas mais significativas como: dança das cadeiras, engole corda, corrida do saco, dança do ovo, estoura balão, morto vivo, dança das cadeiras ao contrário, apresentação de músicas, chega primeiro e muitas outras brincadeiras que divertiram as crianças. Houve até banho de bica onde as crianças levaram roupas de banho e brincaram bastante, além do lanche e muito picolé para comemorarmos a semana da criança. Acreditamos que este dia foi muito proveitoso, pois, podemos observar como cada criança se comporta diante de determinadas situações e a forma como elas interagem com outras crianças.

Para a culminância dessa semana foi produzido pelos alunos do terceiro ano a dramatização da história infantil "João e Maria" e aproveitamos para explorar um pouco sobre a importância da família na vida da criança. Pedimos às crianças que tentassem caracterizar as pessoas com as quais viviam, seus nomes e sua importância para sua vida. Depois refizemos as brincadeiras que havíamos feito durante o passeio, só que desta vez na sala de aula e quem fosse "vencendo" iria recebendo os "prêmios", mas que na verdade todos receberam as lembranças compradas pela escola e pelos professores.

Enfim, na nossa terceira semana de estágio, realmente podemos favorecer um espaço voltado para muitas brincadeiras e para o aprendizado lúdico.

Nossa quarta semana foi também desenvolvida através de projetos educativos e pedagógicos. Nosso último projeto foi intitulado de "Os animais em nossas vidas", este teve como objetivo a caracterização dos grupos de animais e demonstração de sua importância na vida de todos.

Iniciamos o décimo sexto dia de estágio ao dia treze de outubro. Começamos a aula de forma interdisciplinar, pois introduzimos uma nova letra do alfabeto através do animal: RATO. Começamos por perguntar as crianças o que elas sabiam sobre o rato: *“Ele é grande ou pequeno? Onde vive? O que gosta de comer?”* E assim, fomos percebendo como as crianças percebiam este animal e quais os conhecimentos prévios que já possuíam. Logo, depois apresentamos o cartaz com a gravura do rato e a palavra-chave e pedimos que as crianças observassem as letras que formavam o nome, em seguida destacamos a letra inicial e reunimos o grupo de meninas e grupo de meninos para competir quem pronunciava mais corretamente a consoante em estudo. Depois escrevemos a letra e seu grupo silábico e fizemos seu traçado no ar, por fim concluímos a aula cantando a música dos animais.

Começamos a aula do dia catorze de outubro com brincadeira do mudo, escolhia-se uma criança onde se cochichava em seu ouvido o nome de algum animal que deveria ser imitado e o restante da turma deveria descobrir que animal era, quem adivinhasse primeiro faria a próxima imitação e assim podemos começar aula de forma divertida e criativa. Para dar continuidade ao projeto sobre os animais, utilizamos a confecção de um álbum dos animais, no qual iam pesquisando, recortando, colando, apresentando cada grupo de animais trabalhado. Neste dia, pesquisamos sobre os animais domésticos e selvagens e fizemos a diferenciação entre estes dois grupos, daqueles que podemos ter em casa e daqueles que devem viver em florestas, campos, livres em meio à natureza. Foi proveitoso, pois podemos perceber que as crianças se sentem curiosas em relação aos animais e se sentiram instigados ao procurar gravuras em livros, revistas e jornais usados.

No décimo oitavo dia começamos a aula com gênero literário muito importante e fácil de trabalhar com crianças que são as fábulas, elas apresentam lições claras e boas de interagirem com o contexto infantil. Os personagens das fábulas em geral são animais, por isso, apresentamos duas fábulas nesta aula. A primeira fábula foi *“A lebre e a tartaruga”* que tem como moral o cuidado e a diligência, vencem os que tem a força física. Esta história foi desenvolvida no primeiro momento através de fantoches no teatrinho da brinquedoteca, e assim as crianças participaram e foi muito interessante a colaboração que os educandos pode dar, pois quando os personagens terminaram de apresentar a história as crianças continuaram a

conversar sobre as atitudes da lebre e da tartaruga como se estivessem fazendo uma avaliação da forma como os personagens se comportavam. No segundo momento da aula, houve a contação da história, e novamente foi trabalhada uma outra fábula: "A raposa e a cegonha". Houveram muitas participações e intervenções das crianças, por isso pedimos para que algumas crianças recontassem a história e que no final destacasse os pontos que mais havia gostado. Para terminamos os trabalhos com fábulas pedimos para que elas registrassem em seus álbuns dos animais os quatro animais que foram apresentados através das fábulas.

No penúltimo dia de estágio, levamos para a aula várias gravuras xerografadas e coloridas de animais dos quais iríamos trabalhar naquele dia. Os grupos que nós apresentamos foram dos animais terrestres, aquáticos, animais que mamam, que voam, que nascem de ovos e os animais úteis e nocivos ao homem. Como estes grupos de animais era bastante complexos para as crianças apenas os apresentamos e fizemos a continuidade da confecção do álbum. Porém, escolhemos um animal bem conhecido pelas crianças para introduzirmos uma nova consoante: SAPO. E novamente utilizamos o método da conversação-inicialização: "Vocês conhecessem um sapo? Onde ele vive? Qual a sua alimentação" Depois cantamos as músicas: "O sapo não lava o pé e sapo-cururu", em seguida, pedimos as crianças para traçar e pronunciar a palavra-chave e para concluirmos a aula contamos a história da letra através de desenhos.

Por fim, nosso último dia de estágio realizou-se no dia vinte seis de outubro e como culminância das nossa atividades fizemos no pátio da escola a exposição dos trabalhos realizados pelas crianças: os álbuns do animais, dramatizações, histórias contadas pelas crianças e uma ginástica historiada do sapinho contada pelo educador e com os alunos fazendo os movimento sugeridos na dinâmica. Em seguida, fomos para a sala de leitura onde ouvimos a contadora de histórias Maria do Desterro com o incentivo do Centro Cultural Banco do Nordeste que apresentou a história "Festa no Céu" e fez uma belíssima dramatização e concluimos nossas atividades confeccionando origamis de animais como a do urso, do hipopótamo e da zebra.

Assim, diante da construção de tantas atividades lúdicas, recreativas e interativas concluímos o nosso trabalho de aplicação no estágio supervisionado, cientes de que fizemos o melhor e muito mais as crianças contribuíram com suas vivências do que nós com as nossas experiências, ficando evidente que o trabalho lúdico no âmbito educacional exige muito mais do que uma simples atividade desenvolvida pela brincadeira, exige conhecimento, planejamento e disposição para se fazer sempre mais e melhor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho sobre "A importância das práticas lúdicas no cotidiano escolar" podemos concluir que os jogos e as brincadeiras tem grande relevância na construção do conhecimento. Na *Escola Maria Aurita da Silva* desenvolvemos um trabalho além dos eixos da aprendizagem na sala de aula, buscamos desenvolver atividades que envolvessem habilidades e conhecimentos que vinham da realidade do aluno para que então pudéssemos partir para um novo conhecimento.

No entanto, o que podemos concluir é que existem muitas especificidades entre o ato de brincar e a condição educativa da escola. É certo afirmar que a brincadeira é o tipo de atividade mais característico da infância, e que brincar é a forma mais adequada que se pode oferecer as crianças. No brincar não há expectativas de desempenhos, entretanto, pode-se aproveitar o interesse dos despertados pelos brinquedos e utilizá-los como recursos através dos quais as aprendizagens sejam abordadas de forma concreta.

É por essas razões que as situações lúdicas precisam ser preparadas por pessoas que procurem conhecer recursos adequados as propostas de trabalhos e que atendem as necessidades do nível do desempenho das crianças.

Podemos perceber também vários fatores contribuem para a estimulação das aprendizagens como espaços específicos para determinadas atividades, assim como os momentos de leitura em bibliotecas, trabalhos com materiais recicláveis na sucateca, trabalhos manuais que consistem em exercícios sensório-motor como pinturas, desenho, recortes, colagem, entre outros podem ser realizados em espaços livres ou até mesmo na biblioteca.

E diante de muitas observações e análises conseguimos responder a principal pergunta deste trabalho: "Por que brincar?". Entretanto o que podemos apreender foram várias características para essa pergunta. Por meio da brincadeira as crianças conseguem resolver conflitos internos e a ansiedade devido a livre sensação que a situação lúdica promove; estimula e ativa o cérebro, conseqüentemente, desenvolve a criatividade, a competência intelectual e a confiança em si mesmo; motiva através dos desafios propostos pela regras das brincadeiras e dos jogos; desenvolve a

percepção de si mesmo e do outro através da descoberta da brincadeira; e por proporcionar prazer e diversão, o que é natural no período da infância e por estas características citadas, acreditamos que a importância das práticas lúdicas no cotidiano escolar, além de promover as aprendizagens, faz com que as crianças adquiram conhecimento pelo prazer e pela condição de transformação de informação em conhecimento que a ludicidade aborda.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação lúdica: prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos**. 9ª edição. São Paulo, SP: Edições Loyola, 1998.

ANTUNES, Celso. **As inteligências múltiplas e seus estímulos**. Campinas, SP: Papirus, 1998.

ANTUNES, Celso. **Manual de técnicas de dinâmica de grupo de sensibilização de ludopedagogia**. 12ª edição. Petrópolis – RJ: Vozes, 1997.

AZEVEDO, Antonia Cristina Peluso de. **Brinquedoteca no diagnóstico e intervenção em dificuldades escolares**. 2ª edição. Campinas, SP: Ática, 2008.

BENJAMIN, Walter. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. 3ª edição. São Paulo: Summus, 1984.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. Educação Física. Brasília: MEC, 1997.

CAMARGO, Ricardo Leite, CARNEIRO, Tuxen. **O jogo e a educação**. In ANGOTTI, Maristela. Educação Infantil: Para quê, para quem e por quê? Campinas, SP: Alínea, 2006.

CREPALDI, Roselene. **Brincar de construir brinquedos**. In ANGOTTI, Maristela. Educação Infantil: Para quê, para quem e por quê? Campinas, SP: Alínea, 2006.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos no aprendizado**. Petrópolis, RJ, 2003

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE – ECA. Lei nº 8.069 de 13 de julho de 1999.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro**. Teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1994.

MACIOLI, Suselaine Aparecida Zaniolo. **Brincar: um direito da infância e uma responsabilidade da escola**. In ANGOTTI, Maristela. Educação Infantil: Para quê, para quem e por quê? Campinas, SP: Alínea, 2006.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades recreativas: para divertir e ensinar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

MATOS, Kelma Socorro Lopes de. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer**. Fortaleza-CE. Edições Demócrito Rocha, 2001.

OLIVEIRA, Kenya Paula Moreira. Educação física e vida com qualidade: uma questão de hábito. **Revista Mundo Jovem**. Porto Alegre, RS: Editora PUCRS, fevereiro, 2007.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. 2ª edição. Rio de Janeiro, RJ. Zahar, 1975.

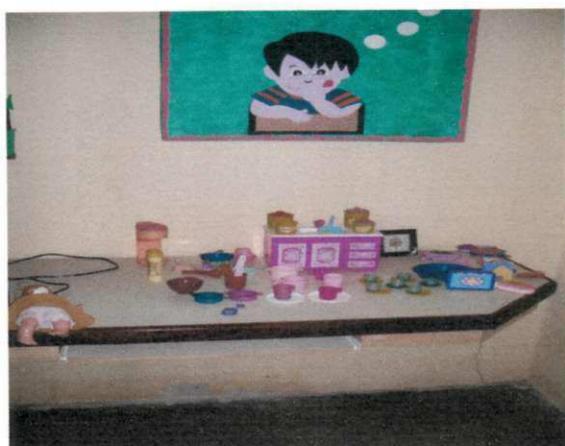
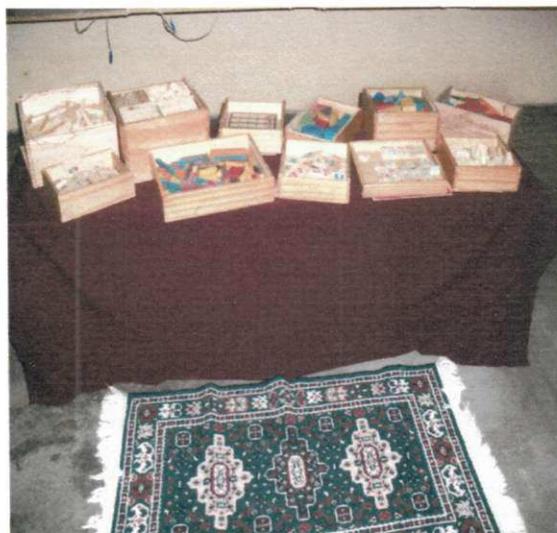
QUEIROZ, Tânia Dias. **Pedagogia de projetos interdisciplinares: uma proposta prática de construções do conhecimento**. São Paulo: Rideel, 2001.

SIAULYS, Mara O. de Campos. **Brincar para todos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

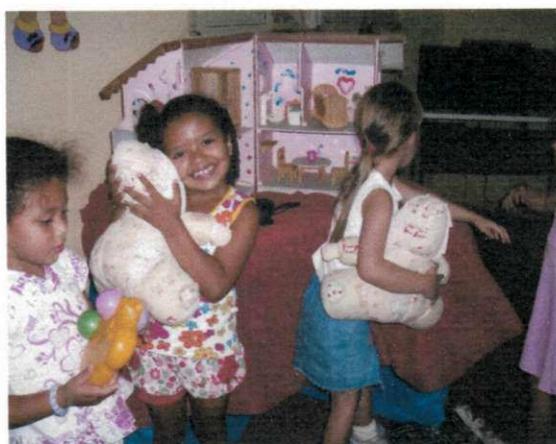
TUBINO, Manoel José Gomes. **Dimensões sociais do esporte**. São Paulo: Cortez, 2001.

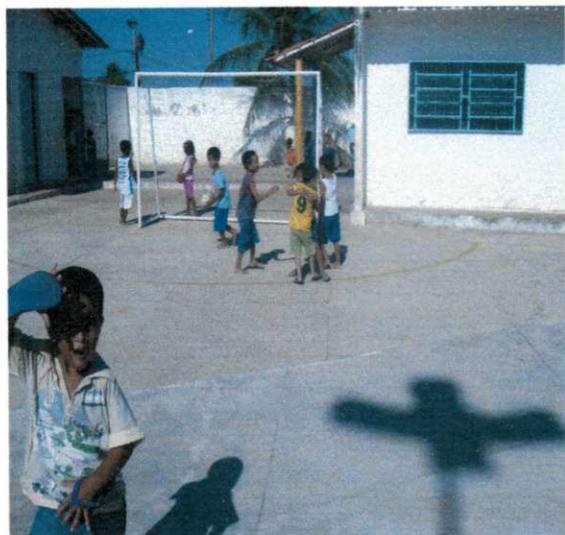
WINNICOTT, D. W. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Imago, 1975.

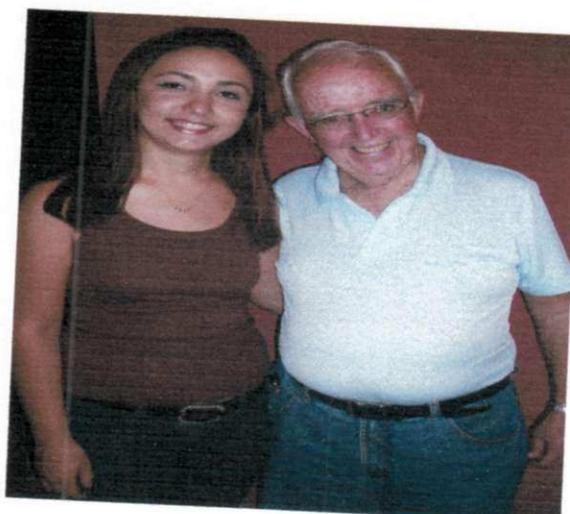
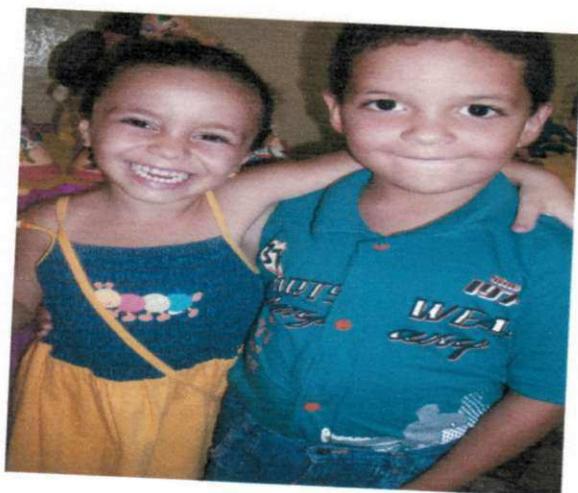
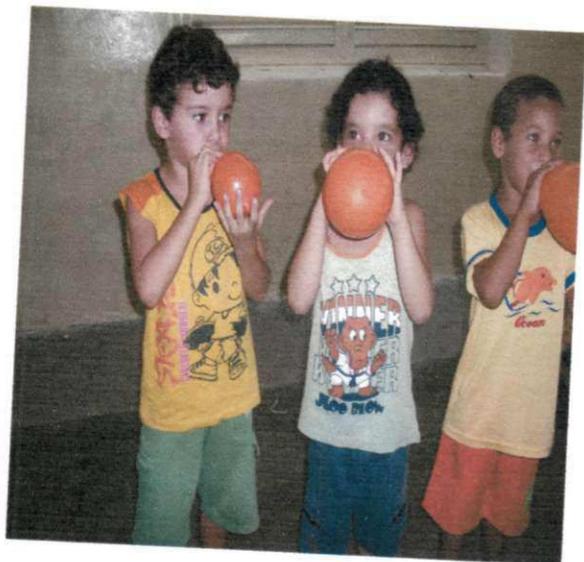
ANEXOS











QUESTIONÁRIO

Escola: E.M.E.F. Maria Aurita da Silva
Formação: licenciatura em História
Série: Jardim II
Tempo de trabalho na instituição: 3 anos

- 1) Na sua opinião, os jogos, as brincadeiras e o lúdico se assemelham ou se diferenciam no contexto escolar? Por quê?
- 2) De que maneira o lúdico melhora os níveis de aprendizagem do educando?
- 3) O planejamento escolar está voltado para uma perspectiva de inclusão de atividades que abordam o lúdico?
- 4) Você acha que o momento de recreação (intervalo) na escola deve ser o único horário reservado para o “brincar”?
- 5) Ao se desenvolver atividades lúdicas na sala de aula, qual o papel fundamental do professor?
- 6) Cite atividades que você considera lúdicas.
- 7) A fantasia e o faz-de-conta fazem parte do mundo infantil. Mas, até que fase você acredita que as atividades lúdicas favorecem um bom desenvolvimento educativo?
- 8) Você acredita que as brincadeiras favoreçam o diagnóstico de algumas dificuldades de aprendizagem? Por quê?
- 9) A brinquedoteca é um espaço criado para desenvolver atividades lúdicas. Cite quais atividades podem ser desenvolvidas neste ambiente.
- 10) A musicalização apresenta aspectos que auxiliam no desenvolvimento psicológico das crianças. Neste sentido, esta modalidade faria parte do lúdico? Justifique?

QUESTIONÁRIO

1) Dos brinquedos abaixo, quais você utiliza na escola:

- dominó
- cordas
- bolas
- material dourado

2) Você já participou destas atividades na escola:

- teatrinho
- fantoches
- roda (cantiga)
- contação de estórias

3) O que é uma ludoteca?

- É uma sala que contém vários tipos de jogos pedagógicos.
- É a recepção da escola.

4) Na escola que você estuda tem:

- sala de vídeo
- aulas de pintura
- brinquedoteca
- ludoteca
- biblioteca

5) Na sua opinião, o que deve ter em uma brinquedoteca:

- cantinho da leitura
- sucateca
- teatrinho
- mesa de atividades
- laboratórios de ciências

6) Marque um (X) nas brincadeiras que você já brincou:

- amarelinha

- pega-pega
- pular corda
- trenzinho
- futebol aos pares
- boca de forno

7) Quem brinca mais com você?

- seus pais
- seus irmãos
- sua professora
- seus amiguinhos

8) Você já fez com sua professora alguns desses brinquedos?

- fantoches
- brinquedos com massa de modelar
- reciclagem com jornais
- utilização de garrafas plásticas

9) Quais os tipos de histórias que gosta de ouvir:

- fábulas
- desenhos em quadrinhos
- contos
- literatura infantil

10) O que você mais gosta de fazer na escola:

- assistir vídeos
- ler
- brincar no recreio
- brincar com brinquedos
- pintar
- resolver problemas de matemática