

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

**O LÚDICO**

**FRANCINEIDE DE PAIVA GONÇALVES**

**PB  
2010**

FRANCINEIDE DE PAIVA GONÇALVES

## O LÚDICO

Monografia apresentada à disciplina de Estágio Supervisionado em Docência do Curso de Pedagogia da Unidade Acadêmica de Educação, do Centro de Formação de Professores na Universidade Federal de Campina Grande, como exigência parcial para conclusão de curso.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Ms. Débia Suênia da Silva Sousa.

CAJAZEIRAS-PB  
NOVEMBRO-2010

---



G6351 Gonçalves, Francineide de Paiva.  
O lúdico / Francineide de Paiva Gonçalves. - Cajazeiras,  
2010.  
40f.

Monografia(Licenciatura em Pedagogia)Universidade  
Federal de Campina Grande, Centro de Formação de  
Professores, 2010.  
Contém Bibliografia.  
Não disponível em CD.

1. Lúdico. 2. Jogos e brincadeiras. 3. Educação  
Infantil. 4. Atividades lúdicas. I. Sousa, Débia Suênia da  
Silva. II. Universidade Federal de Campina Grande. III.  
Centro de Formação de Professores. IV. Título

CDU 37.091.33

A Deus, por ter me dado forças, coragem, sabedoria e garra para conquistar mais um sonho.

Ao meu esposo Elizomar e filhos Athirson e Lorranny, pela compreensão, amor e confiança.

A orientadora professora Ms. Débia Suênia da Silva Sousa, pela compreensão, apoio, incentivo e ensinamentos que guardarei para sempre.

A todos os demais professores da UFCG, que me proporcionaram grandes ensinamentos.

As minhas colegas de curso que sempre me entenderam em especial a Miqueline, Leidiclere e Jucielly, pelo carinho, apoio e amizade que construímos.

## AGRADECIMENTOS

A Deus, por ter me iluminado a todos os momentos.

A meus filhos Athirson e Lorranny, e o meu esposo Elizomar, pelo apoio, segurança e por terem aberto mão de tantas horas de lazer para me auxiliarem nessa caminhada.

A minha mãe Neuzete, que mesmo muito distante estava sempre ao meu lado em orações e com palavras de segurança.

Aos meus irmãos Francisco, Belita, Márcia e em especial a Tânia, que sempre me ajudaram e incentivaram quando me sentia incapaz.

A minha sogra Francisca, pelas palavras de conforto e forças quando me achava desmotivada.

A todos os professores em especial a professora Débia Suênia, por ter sido o pivô desse trabalho através de suas orientações.

A todos que fazem a UFCG, pelo acolhimento.

A todos os cajazeirenses, por terem me recebido sempre de braços abertos.

A todos meus tios e sobrinhos que sempre me incentivaram, em especial o meu tio Edison Arantes e sua esposa Lucia, pela força e confiança.

Ao Professor Francisco das Chagas Marques de Oliveira, graduado pela Universidade Federal da Paraíba – Campus Cajazeiras, pela revisão ortográfica deste trabalho.

Muito obrigada a todos!

O brincar viabiliza a construção do conhecimento de forma interessante e prazerosa, garantindo nas crianças a motivação intrínseca necessária para uma boa aprendizagem, até convertê-las em adultos maduros, com grande imaginação e autoconfiança.

*Ângela Cristina Munhoz Maluf*

## RESUMO

Esta monografia apresenta a importância de trabalhar o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, tendo sempre em mente que os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo da criança. Sabendo da importância do brincar na educação infantil, o trabalho inicia-se com uma breve definição do que é o lúdico. Também aborda a prática desenvolvida pelos educadores e as dificuldades apresentadas pelos mesmos em trabalhar com esse instrumento facilitador da aprendizagem integrando aos conteúdos. Nesse sentido, é destacada a apresentação dos educandos sobre a utilização do lúdico no desenvolvimento da aprendizagem, identificando a importância das atividades lúdicas como suporte na aprendizagem para o desenvolvimento das potencialidades afetiva, criativa, cognitiva e social da criança. A pesquisa, ainda, aborda as vivências do Estágio Supervisionado em Docência, no qual enfatiza dentre outros aspectos a utilização do lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de uma pesquisa com abordagem qualitativa, na qual se utilizou como instrumentos de coleta de dados a observação, entrevistas, fontes documentais, constituídas por um Portfólio, com os planos de aula e as atividades desenvolvidas durante o estágio, e um diário de campo. Conclui-se que é essencial não esquecer que, se a criança brinca espontaneamente, a atuação dos educadores não pode ser improvisada. No entanto, percebe-se que as escolas precisam valorizar e trabalhar mais com o lúdico, para que tenham alunos motivados a aprender de forma prazerosa.

**Palavras-chave:** Lúdico. Aprendizagem. Desenvolvimento. Prática-reflexiva.

## ABSTRACT

This monograph presents the importance of working the play in the teaching and learning process, always bearing in mind that the games, toys and funs are part of the child's world. Knowing the importance of play in early childhood education, the work begins with a brief definition of what is the play. It also approaches the practice developed by educators and the difficulties presented by them in working with that learning facilitator instrument integrating the contents. In that sense, it is outstanding the students' presentation about the use of the play in the development of the learning, identifying the importance of play activities in learning as support in the development of the child's emotional, creative, cognitive and social potentialities. The research also discusses the experiences of Supervised Internship in Teaching, in which emphasizes among other aspects the use of the play in the teaching and learning process. It is treated of a research with qualitative approach in which was used as instruments of data collection the observation, interviews, documentary sources, consisting of a portfolio, with lesson plans and activities developed during the internship, and a daily field. It is concluded that is essential to remember that if a child plays spontaneously, the educators' performance cannot be improvised. However, it is noticed that the schools need to value and work more with the play, so that they have motivated students to learn in a pleasant manner.

**Keywords:** Play. Learning. Development. Reflexive Practice.



## LISTA DE FOTOGRAFIAS

**FOTOGRAFIA 1** - Atividades impressas de português, sobre: leitura e escrita ..... 34

**FOTOGRAFIA 2** - Atividade de matemática, sobre: maior, menor bingo, coluna ordem crescente ordem decrescente, letras e escrita por extenso ..... 34

## CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A presente monografia reflete a importância do lúdico no desenvolvimento infantil. Esta questão tem sido bastante discutida pela escola e a sociedade escolar. Assim, parte-se do pressuposto que para estas instituições o lúdico não contribui no processo de aprendizagem escolar.

O lúdico é fundamental na relação didática do ser humano. A falta de estímulos e objetivos nas atividades lúdicas aplicadas pelos professores afetam o desenvolvimento dos educandos. A partir daí escolhi esse tema na perspectiva de identificar o lúdico como conteúdo no contexto educativo que permita que a criança investigue e construa sua realidade social.

Neste estudo, pretende-se analisar o lúdico no desenvolvimento infantil, compreender a importância do mesmo sob a ótica do educando, a relação do lúdico com o ensino aprendizagem e como os educandos reagem às atividades escolares que são desenvolvidas através da ludicidade.

O estudo busca analisar a importância do lúdico no desenvolvimento infantil na Escola Municipal de Ensino Fundamental “Rômulo Pires”, localizada na Rua Deocleciano Nunes de Resendo, S/N na cidade de Sousa – Paraíba.

Para fundamentação teórica, tomei como referência; Almeida, Angotti, Dohme, Gonçalves, Kishimoto, Maluf, Matos, Oliveira, Pinto, Santos, Severino e Vigotsky. Enquanto graduanda do curso de pedagogia o tema se torna importante, pois através dos estudos realizados ao longo da vida acadêmica foi possível identificar a utilização do lúdico como recurso didático na Educação Infantil que deve ser uma ação intencional e sistematizada pelo professor.

A partir das colocações apresentadas, percebe-se a importância de trabalhar o lúdico no processo ensino – aprendizagem possibilitando ao aluno ações de desenvolvimento da linguagem, memória, sentimento, valores e atitudes, no intuito de formar alunos críticos e participativos na escola e como cidadãos que reivindiquem seus direitos e cumpram com seus deveres.

Em sua estrutura a monografia é dividida por capítulos, referências e anexos.

O primeiro capítulo trata da metodologia, de como foi feito o processo de análise para a realização da monografia. Essa investigação caracteriza-se por ser uma pesquisa qualitativa

e descritiva, ou seja, é uma pesquisa direcionada ao longo do seu desenvolvimento. Não busca enumerar ou medir e não emprega instrumental estatístico para a análise dos dados.

Entendemos ao segundo capítulo a importância da ludicidade como um aspecto facilitador do resgate ao prazer de aprender e o papel da educação em formar pessoas críticas e criativas.

Apresentamos no terceiro capítulo a análise dos dados, a partir das concepções dos educando frente o objeto de estudo (lúdico), feitas através de entrevistas e observações realizadas na escola Rômulo Pires.

O quarto capítulo apresenta uma análise da complementação do estágio supervisionado em docência.

## SUMÁRIO

<b>CONSIDERAÇÕES INICIAIS</b> -----	08
<b>CAPITULO I - PERCURSO METODOLÓGICO</b> -----	10
1.1 Local da pesquisa -----	11
1.2 Sujeito da pesquisa-----	11
1.3 Instrumentos de coleta de dados-----	11
1.4 Tipo de pesquisa-----	12
1.5 Abordagem da pesquisa-----	13
1.6 O Diário de Campo e o Portfólio: estágio e suas fontes documentais-----	13
<b>CAPITULO II - O LÚDICO COMO FATOR INFLUENCIADOR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL</b> -----	15
2.1 Breve histórico -----	16
2.2 O papel educacional das atividades lúdicas -----	17
2.3 O jogo (instrumento de formação ou alienação?) -----	18
2.4 A criança, a educação e o brinquedo -----	19
2.5 Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança -----	20
2.6 A criança, o jogo e o brinquedo -----	22
2.7 Dificuldades em trabalhar com o lúdico -----	24
<b>CAPITULO III - COMPREENSÃO DOS ALUNOS REFERENTE AO LÚDICO</b> -----	26
3.1 Construindo aprendizagem lúdica significativa -----	27
<b>CAPITULO IV- ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DOCÊNCIA</b> -----	30
4.1 Relação, Formação Acadêmica e Estágio -----	31
4.1.1 Professora regente e estagiária -----	32
4.2 Atividades-----	32
4.3 O desempenho dos discentes -----	33
4.4 Recursos -----	35
4.5 Avaliação -----	35
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> -----	36
<b>REFERÊNCIAS</b> -----	37
<b>ANEXOS</b> -----	39

# **CAPÍTULO I**

## **1. METODOLOGIA DO ESTUDO**

Neste capítulo será abordada a metodologia que utilizei para a construção e estruturação do estudo. Assim, foram abordados: sujeito e local da pesquisa, os instrumentos de coleta de dados, o tipo da pesquisa e a abordagem da pesquisa.

## **1.1 Local da pesquisa**

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental “Rômulo Pires”, situada à Rua Deocleciano Nunes de Resende, s/n na cidade de Sousa-PB. A mesma consta em sua estrutura física 17 dependências, sendo 05 salas de aula que funcionam nos turnos matutinos e noturnos, atendendo da Educação Infantil ao 8º ano e a EJA. Sendo um ambiente afetivo e acolhedor.

## **1.2 Sujeito da pesquisa**

O sujeito da pesquisa se constitui de 26 alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, que teve como amostra 20% dos alunos, totalizando 05 alunos; como critério de escolha a professora realizou sorteio para participarem da entrevista. O sujeito da pesquisa segundo Gonsalves “é imerso em uma situação-problema que é objeto de investigação do sujeito investigador”. (2007, p. 71). Nessa Perspectiva, num processo de pesquisa, o investigador interage com o sujeito e através dessa produzem-se os dados.

## **1.3 Instrumentos de coleta de dados**

A coleta de dados teve como instrumento inicial a entrevista semi-estruturada, que de acordo com Matos “Essa é uma entrevista mais aberta que a estruturada, o que possibilita maior flexibilidade nas respostas e a obtenção de falas que podem enriquecer ainda mais a temática abordada”. (2002, p. 63). Nessa perspectiva, essa entrevista nos ajudou a entender como o lúdico é trabalhado pela professora e a visão dos educandos sobre o nosso objeto de estudo.

A realização da coleta dos dados se deu no dia 27 de outubro de 2009, na turma de Educação Infantil da Escola “Rômulo Pires”.

Dando continuidade ao trabalho acadêmico, retornei a escola para realizar a observação sobre a realidade da escola investigada, solicitando o Projeto Pedagógico Curricular, o calendário acadêmico e o plano de ensino. Foi feito ainda uma visita à biblioteca

e uma análise a postura da gestão frente o cotidiano escolar. Conseqüentemente foi feita observação direta na sala do professor, considerando-se as características profissionais do educador, a organização dos conteúdos, as orientações didáticas, os recursos utilizados, a reação dos alunos diante da metodologia, a organização temática, análise do processo avaliativo, a autonomia professor-aluno, a interação e cooperação entre professor-aluno e a participação dos pais na vida escolar de seus filhos.

Continuando o trabalho, foi feita uma entrevista com o docente questionando-o sobre a importância do planejamento para as atividades docentes, as etapas a serem alcançadas no plano, a importância da metodologia para o processo de ensino-aprendizagem, os aspectos e estratégias usadas no processo avaliativo, os desafios e as dificuldades que ambos enfrentam no ensino-aprendizagem, a forma que família participa nesse processo de ensino-aprendizagem, a sua opinião sobre as tecnologias e se o docente as utiliza e qual a sua contribuição na elaboração do Projeto Pedagógico Curricular.

E para finalizar esta etapa do trabalho, foi realizada uma entrevista com 05 alunos, servindo de amostra para saber suas concepções e opiniões sobre como o professor trabalha os conteúdos, de que forma as dificuldades são trabalhadas, se as práticas metodológicas levam os discentes a se relacionarem e refletirem, qual a relação professor-aluno, o que acha de ir à escola, se os jogos podem lhes trazer algum aprendizado e qual a importância dos jogos e brincadeiras na hora do intervalo.

Por fim, esse momento proporcionou fazer uma análise mais precisa acerca das atividades, estratégias, dificuldades e também se pôde identificar os problemas e as causas que ocasionaram tais problemas, pois a “observação é todo procedimento que permite acesso aos fenômenos estudados. É etapa imprescindível em qualquer tipo de modalidade de pesquisa”. (SEVERINO, 2007, p. 125).

#### **1.4 Tipo de pesquisa**

Foi utilizado para este trabalho o estudo de caso, aonde Gonçalves nos diz que: “Estudo de caso é o tipo de pesquisa que privilegia um caso particular, uma unidade significativa, considerada suficiente para análise de um fenômeno”. (GONÇALVES, 2007, p. 69). De caráter explicativo a pesquisa diz que “[...] pretende identificar os fatores que contribuem para ocorrência e o desenvolvimento de um determinado fenômeno”

(GONSALVES, 2001, p.68), assim aprofundando o conhecimento da realidade explicando tudo em questão.

Também como fonte de informação será utilizada a pesquisa de campo, que de acordo com Gonçalves é “[...] o tipo de pesquisa que pretende buscar a informação diretamente com a população pesquisada. A pesquisa de campo é aquela que exige do pesquisador um encontro mais direto com o sujeito [...]”. (GONSALVES, 2001, p. 68).

Nessa perspectiva a pesquisa foi realizada sem intervenção por parte do pesquisador, fazendo levantamentos com o objeto em seu ambiente.

## **1.5 Abordagem da pesquisa**

Segundo a natureza dos dados foi utilizada a análise de pesquisa qualitativa, pois esta: “[...] preocupa-se com a compreensão, com a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão às práticas, o que impõe ao pesquisador uma abordagem hermenêutica”. (GONSALVES, 2001, p. 69).

Nesse sentido, é uma pesquisa que refere-se mais aos fundamentos epistemológicos. Nesta perspectiva busquei o melhor caminho metodológico para o desenvolvimento da referida pesquisa, considerando os posicionamentos dos entrevistados e fazendo relação com os teóricos aqui citados.

## **1.6 O Diário de Campo e o Portfólio: estágio e suas fontes documentais**

Através das narrativas do diário de campo, do portfólio constituído pelos planos de aula é que me remeto às memórias que serão relatadas no quarto capítulo, buscando fazer uma relação entre o estágio e o objeto de estudo, que é o lúdico.

Dessa forma me reporto às experiências e sensações que foram vividas em sala de aula, assim como as atividades e posturas que estão arquivadas nas nossas fontes documentais. Nossos arquivos que aqui foram citados foram construídos de acordo com as necessidades da turma e do momento, pois eram flexíveis e nos serviram de base para nossa vida acadêmica e em especial a profissional.



Aguçando minhas lembranças, trago boas recordações de como foi o processo do estágio, o entusiasmo nosso, as realizações de atividades lúdicas como outras que ficaram guardadas em nossas memórias, o que me remeto a elas para aqui relatá-las, pois:

Ao rememorar uma situação, não conseguimos simplesmente suspender a vida atual para voltar ao passado, para percebê-lo tal como se deu. O corpo que lembra está ancorado no presente, enredado em múltiplas redes que emprestam significado a sua existência. A lembrança é assim, de alguma forma, relativizada pelas condições em que é recuperada [...] (BARTHES, 1997, p. 7).

Nesse prisma podemos afirmar que as memórias aqui retomadas nos dão suporte para fazer com segurança a análise do estágio supervisionado em docência.

## **CAPÍTULO II**

### **2. O LÚDICO COMO FATOR INFLUENCIADOR NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL**

Não é fácil convencer os educadores da importância do lúdico no desenvolvimento infantil. Para tanto, reflito neste capítulo a importância da ludicidade como um aspecto facilitador do resgate ao prazer de aprender. As brincadeiras por mais simples que sejam, são fontes de estímulo ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança, portanto, também é uma forma de auto-expressão.

Sendo assim, pretendo trabalhar nesse capítulo alguns aspectos importantes, como: breve histórico sobre o lúdico; o papel educacional das atividades lúdicas; o jogo, instrumento de formação ou alienação?; a criança; a educação e o brinquedo; os jogos no desenvolvimento e na formação da criança; a criança, o jogo e o brinquedo e as dificuldades em trabalhar com o lúdico.

## 2.1 Breve Histórico

Quando falamos sobre o lúdico é preciso fazermos uma retrospectiva histórica e social, ou seja, a atividade lúdica é construída de acordo com a cultura, como é toda atividade humana.

No século XVIII, na obra de Emílio de Rosseau o jogo aparece como categoria social. Entende-se jogo como uma atividade com regras, linguagem cultural específica, presença de objetos e determinadas habilidades necessárias para seu desenvolvimento.

Na visão de Vigotsky, nas sociedades primitivas as atividades eram realizadas em grupo, aonde mulheres, crianças, adultos, e até os idosos brincavam e jogavam juntos. As crianças aprendiam de forma prazerosa com os mais velhos. Cada cultura ou sociedade possui sua forma de viver e conviver com o lúdico.

Na cultura da sociedade antiga, o espaço não era dividido para crianças e adultos, todos dividiam o mesmo espaço. Nessa sociedade a criança era vista como um adulto em miniatura, que de acordo com Oliveira,

[...] quando a criança atravessa o período de dependência de outros, para ter atendidas as suas necessidades físicas, passava a ajudar os adultos nas atividades cotidianas, em que aprendia o básico para sua integração no meio social. Nas classes sociais mais privilegiadas, as crianças eram geralmente vistas como objeto divino, misterioso, cuja transformação em adultos também se fazia pela direta imersão no ambiente doméstico [...]. (2007, p.58).

Pode-se perceber que nessa cultura o brincar era tido apenas como uma forma de se distrair e passar o tempo. Há certa desvalorização do brincar nessa sociedade, visto que, para Almeida (2000), “o brincar é uma necessidade e um direito de todos. O brincar é uma experiência humana rica e complexa”.

Na sociedade industrializada as atividades lúdicas ficaram ainda mais limitadas, pois a mulher teria menos tempo para brincar com seus filhos, colocando-os mais cedo em creches e pré-escolas, ficando a educação das crianças a critério das instituições, que eram tradicionais e não realizavam as atividades escolares com as atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas, ou seja, existia uma dicotomia do educar e o lúdico.

Como sabemos o brincar é um dos direitos da criança, como no documento da ONU 20-11- 1959, diz que:

[“...] A criança deve ter todas as possibilidades de entregar-se aos jogos e as atividades recreativas, que devem ser orientadas para os fins visados pela educação, a sociedade e os poderes públicos devem esforçar-se por favorecer o gozo deste direito”. (Declaração Universal dos direitos da Criança, 1959).

É preciso que o educador compreenda o que é brincar, conceituando jogo, brinquedo e brincadeira, para que os mesmos trabalhem melhor as atividades lúdicas.

## 2.2 O papel educacional das atividades lúdicas

Algumas instituições até conseguem esclarecer de forma correta o lúdico, pois o tem como instrumento de apoio sério e necessário para o desenvolvimento infantil. Já outras instituições ainda não conseguem ter esta visão construtivista, fazendo do lúdico uma diversão e um passatempo desvinculando da aprendizagem, ou seja, uma brincadeira descompromissada, quando na verdade o importante é entender que,

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante. Seus objetivos, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço, sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade. (ALMEIDA, 1974, p.31-32).

É na brincadeira que a criança constrói um espaço de transição entre o mundo interno e externo, bem como na construção do processo como sujeito.

Trabalhar de forma lúdica é oportunizar a criança um espaço de experiências que irão ajudá-la a se expressar, interagir, relacionar-se diante das atividades, utilizando-se da ludicidade. O educador terá um diagnóstico das dificuldades prazerosas no qual a criança poderá obter um maior desempenho educacional e construir o seu próprio conhecimento. Assim, evitaria,

[...] a existência de um descompasso entre as conquistas legais e teóricas e as práticas pedagógicas desenvolvidas nas instituições educativas que atendem crianças de 0 a 6 anos de idade. Esse descompasso evidencia que muito ainda há por fazer para que as crianças sejam realmente reconhecidas como sujeitos de direitos. (ANGOTTI, 2006, p.90).

Portanto, a sala de aula pode ser um lugar de brincar, se o professor conseguir conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos dos alunos.

Uma atividade lúdica e criativa é uma que se assemelha ao brincar e nessa aula é preciso aprender a viver com prazer, ou seja, a aula lúdica deve desafiar o aluno e o professor.

### **2.3 O jogo (instrumento de formação ou alienação?)**

A compreensão de jogo está associada tanto ao objeto (brinquedo) quanto à brincadeira, as atividades dos jogos são históricas e sociais, de acordo com cada cultura, que possibilita a aprendizagem e o desenvolvimento da criança, bem como a formação e apropriação de conceitos, que de acordo com Dohme,

O jogo é a maneira natural de as crianças interagirem entre si, vivenciando situações, manifestando indagações, formulando estratégias e verificando seus acertos e erros, e poderem através deles, reformularem, sem qualquer punição, seu planejamento e as novas ações. (2003, p.87).

O jogo é um importante instrumento para ajudar na aprendizagem da criança, pois jogando ela aprende com mais facilidade, além de desenvolver o físico, o intelectual, o social e o afetivo. No entanto, o jogo é uma atividade de compreensão e de transformação, mas não é qualquer jogo que irá contribuir para a construção do sujeito. O jogo é uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites e seguindo ou não algumas regras, acompanhado de tensão, alegria e de divertimento, fugindo da vida cotidiana, pois,

O jogo quando aplicado com objetivos educacionais opera muito do que no desenvolvimento físico, como pode parecer à primeira vista, pois pode desenvolver a inteligência, os sentidos, habilidade artística e estética, afetividade, vivência de regras éticas e o relacionamento social. (DOHME, 2003, p.117)\*

Portanto, o jogo pode ser sinônimo de divertimento e aprendizagem, desde que o jogo seja organizado, planejado, elaborado dentro da ação pedagógica. Assim a criança irá aprender com prazer e desenvolverá habilidades necessárias para o seu desenvolvimento psicossocial.

Dessa forma pode-se dizer que, o jogo é uma atividade importante para a criança, pois facilita no desenvolvimento de autonomia e de reciprocidade, mas, se esta atividade com o jogo estiver relacionada com suas afeições, necessidades e desejos.

## **2.4 A criança, a educação e o brinquedo**

Na educação infantil, a importância do lúdico tem se tornado o foco nas discussões sobre a cultura infantil, pois brincando a criança irá resgatar o brincar, dentro do contexto da educação infantil e essas atividades são fundamentais para que a criança se desenvolva de forma prazerosa. Portanto é de fundamental importância a utilização do brinquedo, dos jogos e do brincar no processo pedagógico.

Para que o lúdico seja utilizado na educação é necessária uma reflexão sobre a importância do mesmo no processo de ensino e aprendizagem. Com essa visão, as atividades lúdicas irão aumentar a independência da criança, bem como as sensibilidades visuais, auditivas, habilidades motoras, criatividade, imaginação, a valorização de sua cultura e a construção dos seus conhecimentos. Nessa perspectiva, “pode-se considerar que a criança se humaniza por meio da brincadeira na medida em que essa atividade lhe possibilita a apropriação do uso de objetos, a interação com outras pessoas, a internalização de normas de conduta e de relações sociais”. (ANGOTTI, 2006, p. 95).

É sabido que cada criança tem seu tempo de ser criança e que o brinquedo não é apenas um objeto ou um presente, mas um instrumento que irá levar a criança a desvendar estratégias, desenvolvendo assim o seu conhecimento e explorando o desconhecido.

É através das atividades lúdicas que a criança irá produzir e reproduzir situações vividas no seu cotidiano que se dará por meio de suas experiências e a relação com as novas possibilidades de interpretação e socialização que irão surgir e que ajudarão na sua formação como sujeito. Sendo assim,

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1974, p.57).

Essas contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral contribuem no desenvolvimento global da criança e estão interligadas a sua inteligência, afetividade, motricidade e sociabilidade.

Tendo a educação como foco principal o ser humano, pensar em educação é pensar no ser humano, suas ações e relações. As escolas precisam entender que educar ludicamente é um ato consciente e planejado entre o corpo docente, envolvendo o educando no mundo de prazer de conhecer. Para tanto é preciso que os educadores repensem os conteúdos e suas práticas pedagógicas, abrindo caminho para o lúdico, envolvendo e oportunizando a todos um resgate de seus potenciais, preparando-os para a vida, proporcionando-lhes prazer e diversão. Pois, o jogo, o brinquedo e a brincadeira, possibilitarão desafios, experiências concretas e o pensamento reflexivo da criança.

Portanto é buscando novas formas por meio do lúdico que a educação irá atender os interesses e necessidades da criança, tais como: tornar-se mais alegre, espontânea, criativa, autônoma e afetiva.

## **2.5 Os jogos no desenvolvimento e na formação da criança**

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são atividades que permitem que a criança investigue a realidade e assim possa constituir-se socialmente. A contribuição dos jogos no desenvolvimento da criança na escola, em casa ou em parques é a mesma e se faz necessário.

A escola, como espaço destinado à criança, tem em seu histórico a negação as atividades lúdicas e existem alguns professores, que são adultos e não brincam junto com as

crianças, conduzindo o processo de acordo com suas práticas pedagógicas, esquecendo que o jogo é uma forma de aprender que envolve muito mais que atividade cognitiva, envolve a criança por inteiro. Nos jogos, a criança experimenta, relaciona, descobre, imagina, e, sobretudo, desenvolve capacidades corporais, cognitivas e sócio-afetivas, pois, “Mesmo entre os egípcios, romanos, maias, os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões de vida social”. (ALMEIDA, 1974, p.20).

A abordagem sócio-histórica se faz aqui necessária, para, destacarmos que o desenvolvimento humano é caracterizado pelas trocas recíprocas entre os indivíduos, havendo assim, uma interação sobre o outro. Portanto, a instituição escolar deve estimular a imaginação infantil, oferecendo jogos estruturados ou confeccionados com material reciclado, visto que nenhum jogo ou brinquedo tem valor algum se não der prazer à criança, pois o que vai valer é o desafio e as descobertas que a criança irá conquistar, pois,

Conduzir a criança a buscar, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) com uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso. (ALMEIDA, 1974, p.60).

Nessa ótica, o jogo tornará o espaço escolar mais agradável, prazeroso, que possibilite o desenvolvimento de habilidade e confiança nos educandos. Portanto,

[...] os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve, pois, a partir da livre manipulação de materiais variados, ela possa reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma ‘adaptação’ mais completa. Essa adaptação, que deve ser realizada pela infância [...] (ALMEIDA, 1974, p.25)

Acredito que o jogo deve acompanhar a criança a partir da educação infantil, pois nesse período da vida da criança são dados passos definitivos para uma futura escolarização e socialização, pois sabemos que quando ela chega à escola, traz em sua bagagem vivências de atividades lúdicas, por isso é importante que o educador procure conhecer o saber que a



criança construiu com sua família e com a sociedade, para assim elaborar seus planos pedagógicos, que, de acordo com Angotti:

O professor de educação infantil precisa de uma formação inicial de qualidade que lhe permita o desenvolvimento de uma prática que integre o cuidar-educar-brincar de maneira indissociável. Não se pode mais aceitar amadorismo num trabalho cujo fim é a formação de pessoas. (2006, p.102)

Nessa perspectiva, cabe ao educador qualificar-se para ter uma organização nas suas propostas pedagógicas, o educador deve ter um olhar abrangente e estar atento às capacidades dos alunos, respeitando o tempo de cada um e propiciando elementos que favoreçam a sua criatividade, selecionando situações importantes e de que forma essas situações influenciaram ou não no processo de aprendizagem. O educador deve fazer um resgate de sua infância e relacionar com o momento das crianças, seus alunos. Penso que o problema de trabalhar com o jogo na educação infantil é a falta da visão do educador poder ter informações do educando, na verdade,

Apontar esta necessidade da presença do jogo no espaço escolar implica juntamente a necessidade de uma formação teórica sólida quando a teoria do jogo é buscar um conhecimento sistemático sobre as definições, a história, o status e as contribuições deste elemento para a educação (ANGOTTI, 2006, p.119).

Sabemos que não é fácil convencer os educadores da importância do jogo no desenvolvimento humano. Apesar da oposição, entendo que, quando os educadores forem capazes de vivenciar e resgatar situações lúdicas e entender o significado e a extensão do lúdico, irão conviver com ele em seu trabalho pedagógico.

## **2.6 A criança, o jogo e o brinquedo**

O jogo tem uma importância muito significativa no desenvolvimento físico, nos sentidos, nas habilidades artísticas, estéticas, afetivas, na inteligência e no relacionamento social da criança, pois de acordo com Kishimoto,

Os jardins de infância no século passado divulgaram a pedagogia dos jogos froebelianos [...] Entre os jogos utilizados nas brincadeiras cantadas, muitos deles traduzidos de obras alemãs e inglesas por Zalina Rolim e bastante divulgados, a exemplo do jogo de imitar passarinhos. (1993, p.99).

O brinquedo e as brincadeiras são atividades que permitem que a criança investigue a realidade e assim possa constituir-se socialmente. Ao utilizar-se do imaginário, ela tem consciência de que é um momento de faz- de- conta. Desta forma, a criança é posta em situações lúdicas, aprende a realidade por meio do jogo, brinquedo e da brincadeira.

Diante disso, pergunta-se: é possível a escola possibilitar o desenvolvimento da criança por meio das atividades lúdicas?

É importante que o professor organize um tempo determinado para que as crianças tenham um contato direto com objetos e detalhes dos jogos que serão trabalhados na sala de aula e até no recreio. Para isso Kishimoto afirma que, “Ao transmitir as formas de manipulação dos materiais froebelianos parece que o professor em muitos casos se esquece de garantir o ponto mais importante da pedagogia froebeliana, dar um tempo para a livre exploração dos materiais” (1993, p.103).

Nessa visão, as atividades lúdicas, utilizadas como instrumentos didáticos, demandam que o professor tenha uma visão de mundo que articule os conhecimentos prévios dos alunos, a teoria e conteúdos escolares e que conheça o jogo, a brincadeira e o brinquedo como instrumentos que possibilitam a aprendizagem, o desenvolvimento, a formação e apropriação de conceitos, a qual se efetiva por meio de mediações do professor na sala de aula.

Entende-se que cabe ao professor planejar de forma sistemática suas aulas, pois tanto o jogo como as brincadeiras, precisam de uma atenção especial dos professores com relação ao tempo, espaço, qual o jogo, o objetivo, o que esse jogo irá contribuir para a aprendizagem das crianças, jogo certo para a faixa etária, opinião dos alunos, ou seja, ter sempre em mente que esses cuidados são de fundamental importância antes de realizar uma atividade de caráter lúdica com seus alunos. Como podemos perceber em qualquer ação educativa se faz necessário que se planeje e que nesse planejamento o professor desenvolva metodologias capazes de favorecer a criatividade das crianças e respeitar a especificidades de cada um, visto que as turmas são heterogêneas.

É preciso que o professor goste de brincar, para que perceba o brilho e a magia nas atividades lúdicas, reconhecendo assim o valor dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras na vida da criança, como afirma Maluf:

É necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social do universo infantil. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa. (2007, p.31).

Nesse sentido o professor deve ser um mediador, estando atento às necessidades dos alunos, ajudando-os a compreender o mundo. Os jogos, as brincadeiras irão contribuir nas descobertas dos docentes, desde que sejam trabalhados com finalidades pedagógicas. O brincar junto ao adulto reforça os laços efetivos, pois a criatividade do adulto interage com a da criança, sendo assim,

A participação do adulto nas brincadeiras com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referentes às regras das brincadeiras. [...] A criança sente-se, ao mesmo tempo, prestigiada e desafiada [...]. Pode-se dizer que o brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica [...]. (MALUF, 2007, p.30).

Assim sendo, tanto a escola como o professor devem auxiliar e/ou dar suporte as crianças em qualquer atividade que as ajudem a evoluir no seu aprendizado. Esse auxílio aos jogos e brincadeiras deve ser orientações e não imposições para não frustrar ou reter a criatividade da criança, ou seja, o professor deve ser mediador e não administrador.

## **2.7 Dificuldades em trabalhar com o lúdico**

Será que as atividades lúdicas nas escolas são de forma intencional visando o desenvolvimento das habilidades sociais, motoras, lógicas e afetivas da criança, ou será que a mesma não é realizada nas escolas?

Talvez as atividades lúdicas não façam parte das atividades escolares devido a falta de preparação dos professores por não terem formação e nem vivências em lidar com o desenvolvimento destas atividades, ou ainda, pelo não reconhecimento por parte do mesmo. Percebe-se que os educadores demonstram certa dificuldade em trabalhar o lúdico e aplicá-lo de forma intercalada com os conteúdos, já que muitos educadores vêem o brincar como uma ação secundária. É importante dizer que existe também o problema da falta de recursos materiais, precárias condições de trabalho, por esse descompasso por parte das escolas e dos docentes em trabalhar com o lúdico articulando a teoria e a prática. Para isso, Santos afirma que: “Para somar estas dificuldades, muitos educadores buscam na teorização o embasamento para o seu trabalho, outros partem diretamente para a prática [...] A prática leva ao fazer e forma o animador. O educador lúdico é o que realiza a ação lúdica, inter-relacionando teoria e prática”. (2007, p.14).

No processo de ensino e aprendizagem o educador deve desenvolver metodologias capazes de favorecer a criatividade das crianças, através de estímulos e conflitos cognitivos que envolvam a realidade. Os alunos irão construir seu próprio conhecimento pautado em suas vivências que devem ser oportunizadas em sala de aula, de forma conjunta e cooperativa, através da mediação do professor.

A escola e o professor devem dar suporte para que as crianças evoluam seu nível de aprendizado em qualquer que seja a atividade realizada. Para tanto é preciso que o lúdico seja inserido no currículo escolar e que os educadores bem preparados vejam o lúdico como um aliado nas atividades, intercalando-o nas atividades didáticas, superando as dificuldades e limitações que trabalha o seu espírito dinâmico.

## **CAPÍTULO III**

### **3. COMPREENSÃO DOS ALUNOS REFERENTE AO LÚDICO**

O presente capítulo aborda a análise do lúdico no cotidiano escolar e as opiniões dos educandos frente ao objeto de estudo.

### 3.1 Construindo aprendizagem lúdica significativa

Dessa forma é importante lembrar que: “brincar além de muitas importâncias, desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz”. (MALUF, 2005, p.18).

Dessa maneira, pode-se perceber que o professor deve oferecer aos alunos momentos lúdicos, para que, eles possam construir seu próprio pensamento. Sendo o lúdico necessário no processo de aprendizagem e um método de aprender, como fica claro na fala do aluno I, quando diz que: “Eu brinco na hora do recreio, na rua, na casa da minha avó e na minha casa” (sexo masculino, 6 anos).

Pode-se identificar que ainda falta muito para que, os educadores relacionem o lúdico ao contexto escolar, para isso Maluf (2007, p.29) afirma que:

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida deverá criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destaca-se a importância dos alunos trabalharem na sala de aula, individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e concreta. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho.

Assim, o professor deve oferecer aos alunos momentos e atividades lúdicas, para que os alunos desenvolvam suas potencialidades e seus próprios pensamentos.

Ainda no decorrer da pesquisa os alunos citaram diversas brincadeiras como: “brincar de carrinho, boneca, pula-corda, jogo de encaixe, boliche de números, jogar bola e dominó de números”, que eles gostam, mas que só executam no recreio, como afirma a aluna III ao dizer: “A gente brinca e às vezes tia dá um jogo na hora do recreio e depois guarda (sexo feminino, 5 anos).

Pode-se, perceber que o que está faltando por parte de alguns educadores é dá mais oportunidades e atividades que despertem o prazer e o gosto pelo aprender com o lúdico, intercalando e vivenciando momentos lúdicos de forma que haja um intercâmbio aos conteúdos, facilitando na aprendizagem dos alunos. Neste sentido, Maluf afirma que,

Hoje o brincar nas escolas está ausente, não havendo uma proposta pedagógica, que incorpore o lúdico como eixo do trabalho infantil [...]. É rara a escola que investe neste aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula ou fora dela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo [...] (2007, p.28).

Nesse foco, pode-se perceber que o trabalho com atividades lúdicas faz com que o aluno tenha mais prazer de estudar, sintam-se mais motivado, entusiasmado e que permaneça na escola, visto que o aluno desmotivado tende a desistir aumentando assim o índice de evasão presentes nas instituições escolares. Dessa forma, percebe-se que os alunos jogam e brincam apenas no recreio, hora que eles mais gostam quando estão na escola. “A melhor hora é a do recreio, porque a gente brinca, joga e corre e merenda” (Aluno I, sexo masculino, 6 anos).

Desse modo, o brincar é um fator importante para que o ser humano se socialize em sociedade e no meio cultural, pois Santos afirma que:

[...] brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança. (2007, p.79 e 80).

Dessa forma, o professor deve preparar as brincadeiras, com objetivos a serem alcançados, fazendo com que as crianças aprendam com prazer desenvolvendo habilidades e criatividade, superando alguns traumas e timidez.

Assim, conclui-se que o lúdico nem sempre está presente nas escolas. E que as atividades lúdicas quando inter-relacionadas aos conteúdos facilitam na aprendizagem dos alunos. A essa questão Santos diz que: “Ressalta-se a idéia de que é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender a aprender.” (2007, p.15).

O lúdico no processo ensino-aprendizagem cria uma zona de desenvolvimento próximo capaz de medir a ação da criança com o conteúdo escolar, além de desenvolver as funções psicológicas superiores (linguagem, memória, atenção, vontade e sentimento), além de valores e atitudes.

Nessa perspectiva trabalhar o lúdico deve ir além do pensamento retrógrado dos educadores, cabe a eles se adequarem aos novos métodos de ensino, buscando uma formação contínua e que tenha a percepção de que o brincar em situações educacionais proporciona não

só um meio real de aprendizagem como permite também que adultos perceptivos e competentes aprendam sobre as crianças e suas necessidades, no contexto escolar, isso significa professores capazes de compreender onde as crianças “estão” em sua aprendizagem e desenvolvimento geral, o que, por sua vez, dá aos educadores o ponto de partida para a promoção de novas aprendizagens nos domínios cognitivos e afetivos.

Nesse sentido, “as professoras precisam saber também, porque precisam mudar sua postura e quais oportunidades as terão de fazer isso”. (SANTOS, 2007, p.165). Pode-se compreender que a maior aprendizagem está na oportunidade que é oferecida à criança.



## **CAPITULO IV**

### **4. ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM DOCÊNCIA**

Este capítulo traz a complementação do curso, através do estágio supervisionado em docência, que teve como objetivo, analisar a importância do lúdico no desenvolvimento infantil contendo as atividades realizadas e as dificuldades encontradas no estágio.

## 4.1 Relação Formação Acadêmica e Estágio

Diante de minhas poucas “experiências” em sala de aula, aprendi muito no estágio, pois além de contribuir para a minha formação no Curso de Pedagogia, também contribui de forma considerável na atuação como docente, pois me proporcionou a reflexão das minhas práticas pedagógicas. Tive o desafio de estagiar em uma turma de primeiro ano, visto que só lecionei em turmas de quarto ano. Posso afirmar que foram momentos difíceis, pois, tive certo medo por conta da falta da “experiência”, com aquela faixa-etária, mas, nos primeiros dias fui me adaptando, pois estava bem preparada para a realização das atividades, visto que tinha um bom conhecimento acadêmico que me levou a vencer o medo e enriquecer-me como uma boa profissional docente.

Durante o Curso de Pedagogia passamos por várias etapas e uma delas foi o estágio supervisionado em docência, orientado pela professora Débia Suênia, com o objetivo de vivenciar o aprendido no decorrer do curso e integrar as disciplinas que compõem o currículo acadêmico. É o momento que o estagiário vive o saber e faz uma relação com o aprendizado teórico e prático confrontando com a realidade.

Esse período proporciona um elo entre os mundos acadêmico e profissional, nesse sentido, compreende-se que o,

Estágio Supervisionado deve ser considerado um instrumento fundamental no processo de formação do professor podendo auxiliar o aluno a compreender e enfrentar o mundo do trabalho e contribuir para a formação de sua consciência política e social, unindo a teoria à prática. (KAULCSAH, 1991, p. 64-65).

Para que isso ocorra o estágio não pode ser encarado como uma tarefa burocrática a ser cumprida formalmente, mas um espaço de formação nas escolas, com um apoio dos professores orientadores, da universidade, dos professores regentes da escola e por toda comunidade escolar.

É no estágio supervisionado que surgem as reflexões sobre a construção e o fortalecimento da identidade do docente, contribuindo na formação do (a) estagiário (a) e nesse espaço ainda é possível identificar os fundamentos e as bases identitárias da profissão docente.

### **4.1.1 Professora regente e estagiária**

No primeiro dia do estágio fiquei meio que sem jeito para realizar as atividades, pelo fato da presença da professora titular, mesmo já tendo “experiência” em sala de aula senti-me um pouco insegura, apesar da mesma me dá muita força desde os primeiros contatos lá na observação e entrevista na sala de aula que narrei no capítulo I, no tópico 1.7 desse trabalho. Antes, porém, já éramos colegas de trabalho, pois, lecionamos na mesma escola, em horários diferentes e nos encontramos sempre nos planejamentos.

No decorrer do estágio a professora titular teve que se ausentar, pois sua mãe havia sido hospitalizada, mas ela me deu todo apoio e posteriormente voltou. Quando retornou, no planejamento da escola, diante de todos afirmou que: “a turma estava empenhada e os métodos são bem melhores de se trabalhar, mas um pouco trabalhosos”. Foi um bom relacionamento, uma troca de idéias e porque não dizer de “experiências”.

Enfim, a parceria professora/estagiária foi muito importante e positiva, pois só enriqueceu o nosso trabalho e contribuiu para a aprendizagem dos alunos que é o foco principal desse trabalho. Depoimento da professora titular “[...] preciso trabalhar utilizando mais o lúdico, percebo o quanto foi importante e gratificante para todos, você está de parabéns” (DIÁRIO DE CAMPO, 16-07-2010).

## **4.2 Atividades**

As atividades foram desenvolvidas com dinamismo, tornando-se momentos divertidos e prazerosos de se aprender, tentando direcioná-los a realidade dos discentes e ao objetivo do estudo.

Foram realizadas atividades individuais as quais proporcionaram aos alunos desafios e momentos de expressões próprias. Realizamos também atividade em grupo, objetivando as trocas de idéias, afetividade, integração e relacionamento melhor entre os mesmos.

Todas as atividades realizadas eram relacionadas aos conteúdos do plano operacional da professora regente e dos planos de aula da estagiária.

[...] essas aulas foram maravilhosas, todos os alunos participaram das atividades com grande entusiasmo era fácil perceber a alegria dos alunos aprendendo brincando, foi muito gratificante. (DIÁRIO DE CAMPO, 16-07-2010).

### **4.3 O desempenho dos discentes**

Diante das participações dos discentes nas aulas de uma forma geral, percebe-se que o desempenho dos mesmos acontecia com a “descoberta das novas” formas de aprender, através de esforços, integração, motivação, de suas capacidades e do compromisso de todos, acreditando sempre em suas capacidades.


Os discentes mostraram-se bem interessados nas atividades lúdicas, podendo-se citar as oficinas de leitura que tiveram como tema geral: leitura um caminho para o mundo e como objetivo maior: diferenciar a prática da leitura como está registrada no (DIÁRIO DE CAMPO, 15-07-2010), “Essa aula foi maravilhosa, todos os alunos participaram de todas as oficinas... no final eles pediram para que tivessem aulas dessa forma mais vezes”.


Além das atividades lúdicas em oficinas podemos mostrar algumas escritas:


ESCOLA \_\_\_\_\_ TURMA \_\_\_\_\_


ALUNO(A) \_\_\_\_\_


- Copie as frases trocando os desenhos por palavras:

a) Hugo toca  .




b) Eu tomo suco de  .




c) Paulo deu comida ao  .

d) Meu pai viajou de  .


e) O nome da  é Emília.


Escreva o nome das figuras:


  


  


- Substituir por palavras os desenhos das frases:


O  é azul. ( boné )


A  é bonita. ( )


A  é de coco. ( )


A  é gostosa. ( )


A  é leve. ( )

O  baba. ( )

A  é linda. ( )

O  é do papai. ( )

A  é da vovó. ( )

A  está no parque ( )

Separe as sílabas das palavras e coloque no quadrinho o numeral que corresponde a quantidade de sílabas:

abacaxi

tomate

pão

FOTOGRAFIA 1 - Atividades impressas de português, sobre: leitura e escrita. Fonte: Francineide de Paiva Gonçalves, 2010.

Aluno (a) \_\_\_\_\_  
 1º Ano: \_\_\_\_\_ Professora: \_\_\_\_\_

ATIVIDADE DE MATEMÁTICA

01 - Veja esta cartela de um BINGO e faça o que se pede:

B	I	N	G	O
12	30	44	58	73
7	28	37	52	66
15	20	45	59	75
3	23	34	48	63
9	17	42	55	70

- a) Registre os numerais da coluna **G** em ordem crescente:
- \_\_\_\_\_
- b) Escreva os numerais da coluna **I** em ordem decrescente:
- \_\_\_\_\_
- c) Anote, por extenso, o **MAIOR** e o **MENOR** numeral da sua cartela:
- \_\_\_\_\_

FOTOGRAFIA 2 - Atividade de matemática, sobre: maior, menor, bingo, coluna, ordem crescente, ordem decrescente, letras e escrita por extenso. Fonte: Francineide de Paiva Gonçalves, 2010.

#### **4.4 Recursos**

Para realização das aulas e atividades, foram utilizados materiais concretos, jogos, livros didáticos, materiais complementares, todos com o objetivo de auxiliar e facilitar a aprendizagem dos discentes!

#### **4.5 Avaliação**

Com base nos desempenhos assiduidades e participação, foi possível avaliar os discentes, no qual se considerou um processo contínuo e integral. Procurou-se fazer essa avaliação com um olhar abrangente, procurando não julgar, e sim tentar contribuir para que os mesmos tenham a aquisição do conhecimento para o seu desenvolvimento.

Foi possível fazer essa avaliação com base nos embasamentos teóricos do Curso de Pedagogia e que nos fez colaborar para propiciar mudanças.

Foram diversas as formas de avaliação, tais como: participação, execução das atividades escritas. Nesse processo avaliativo foi possível detectar algumas dificuldades, por exemplo, “[...] que duas crianças não estavam realizando a atividade porque escreviam letras soltas [...]” (DIARIO DE CAMPO, 05-07-2010).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acreditamos ser importante deixar registradas algumas conclusões deste trabalho, aonde se constatou que a utilização do lúdico como recurso didático não deve ser guiada por uma prática espontânea e natural, mas sim como uma ação intencional e sistematizada pelo professor. Entende-se também que a criança necessita de orientação para seu desenvolvimento.

No decorrer deste trabalho procuramos mostrar as reflexões sobre a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, pois é através do lúdico que a criança adquire diversos papéis na sociedade, auxiliando no processo de estruturação da aprendizagem do sujeito.

O lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, e que o seu significado para a criança é poder, conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, tornando-a cidadã autônoma, capaz de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreendendo o mundo que nos exige competências, conhecimentos e habilidades.

O estágio supervisionado em docência foi uma das etapas mais importantes desse trabalho, pois tivemos a oportunidade de fazermos relação ao nosso objeto de estudo, podendo assim fazer uma análise na qual comparamos o trabalho com o lúdico e constatamos que esse método proporciona interação, prazer, motivação, aprendizado e afetividade entre os que o utiliza.

Portanto, cabe a escola e a nós educadores assumirmos o papel de artífice de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens, recuperando a ludicidade nos diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, ajudando-os a encontrar um sentido para suas vidas.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. Gênese da educação lúdica, O jogo: um instrumento de formação ou alienação?; O jogo no desenvolvimento e na formação da criança; A função pedagógica do jogo - In: ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. Edições Loyola. 9 ed - São Paulo, 1974.

ANGOTTI, Maristela. Educação Infantil: **para que, para quem e por quê?** (Organizadora). Campinas, SP: Edições Alínea, 2006.

DOHME, Vania. O papel educacional das atividades lúdicas. In; DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: o caminho dos tijolos amarelos no aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

FONTES DOCUMENTAS; Diário de Campo, Sousa 05 de julho de 2010 a 16 de julho de 2010. Potfólio - Arquivo dos Planos de Aulas e das Atividades realizadas no Estágio Supervisionado em Docência, Sousa 05 de julho de 2010 a 05 de julho de 2010.

GONSALVES, Elisa Pereira. **Conversas sobre iniciação a pesquisa científica**. Campinas, SP: Alínea, 2001.

KISHIMOTO, Tizuro Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**- Petrópolis. Vozes, 1993.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizagem**, 5 ed: - Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

\_\_\_\_\_. **Atividades recreativas para divertir e ensinar**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

MATOS, Kelma Socorro Lopes de. **Pesquisa educacional: o prazer de conhecer**. 2 ed - Fortaleza, Edições Demócrito Rocha, 2002.



OLIVEIRA, Zilma Ramos de. Educação Infantil. **Fundamentos e método**. Os primeiros passos da história da educação infantil no Brasil. 8 ed. São Paulo: Cortez. 2007. (Coleção Docência em Formação).

SANTOS, Cleidiane Maurício dos. **O lúdico na formação do educador** - Uma alternativa possível e necessária. Educação Infantil: políticos e fundamentos. Jorge Hermida (Org) João Pessoa: Editora Universitária/ UFPB- 2007.

SEVERINO, Antonio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**, 2 ed. São Paulo:Cortez,2007.

VIGOTSKY, Lew Semyonovich. **A formação social da mente**. 4 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

# ANEXOS

UNIVERSIDADE FEDERAL  
DE CAMPINA GRANDE  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES  
BIBLIOTECA SETORIAL  
CAJAZEIRAS - PARAIBA

## ROTEIRO DE ENTREVISTA

1º - Você brinca?

2º Quais os lugares que brinca?

3º Que brincadeiras você gosta?

4º Gosta de jogar? Qual o seu jogo favorito?

5º Na escola, qual a melhor hora para você? Por quê?

6º Quando está brincando e/ou jogando na escola aprende algo? O que?

7º Qual brinquedo e/ou jogo favorito? Por quê?

8º Tem algum brinquedo que você gosta, mas não o tem?