



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS- CSHNB
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

MARIA JOSÉLIA DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

PICOS

2013

MARIA JOSÉLIA DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Coordenação do Curso de Graduação em Pedagogia, *Campus* Senador Helvídio Nunes de Barros – CSHNB, como requisito para a obtenção do grau de Graduada.

Orientador: Prof^a Me. Luisa Xavier de Oliveira

**PICOS
2013**

Eu, **Maria Josélia dos Santos**, abaixo identificado(a) como autor(a), autorizo a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação abaixo discriminada, de minha autoria, em seu site, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, a partir da data de hoje.

Picos-PI 22 de outubro de 2013.


Assinatura

FICHA CATALOGRÁFICA
Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí
Biblioteca José Albano de Macêdo

S237i Santos, Maria Josélia dos.
A Importância do lúdico na educação infantil / Maria Josélia dos Santos. – 2013.
CD-ROM : il. ; 4 ¾ pol. (45 p.)
Monografia(Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí. Picos-PI, 2013.
Orientador(A): Profa. Msc. Luísa Xavier de Oliveira
1. Lúdico. 2. Ensino - Aprendizagem. 3. Educação Infantil. I. Título.

CDD 371.3

MARIA JOSÉLIA DOS SANTOS

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

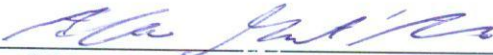
Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Piauí-UFPI, como requisito parcial para a obtenção do grau de Graduada em Pedagogia.

Aprovada em://

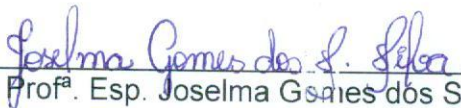
BANCA EXAMINADORA



Prof.ª Me. Luisa Xavier de Oliveira
(orientadora)



Prof.ª Me. Alex-sandro Coitinho Sant'Ana
(membro)



Prof.ª Esp. Joselma Gomes dos Santos Silva
(membro)

DEDICATÓRIA

Aos meus pais que me deram muito apoio nos momentos mais difíceis da minha vida, aos meus irmãos e amigos que estiveram ao meu lado, e nunca mediu esforços para me ajudar, aos meus professores que me ensinaram que por mais que achamos que o nosso conhecimento já está bem profundo, estamos enganados, pois o conhecimento é algo que está sempre se renovando e ao meu namorado que mim ajudou muito durante essa longa caminhada. Obrigado por tudo!

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pela determinação e coragem durante essa caminhada na Universidade, aos meus amados pais, que me deram a vida, aos quais devo eterna gratidão e respeito, pois, mim apoiaram, ajudaram, estiveram comigo em todos os momentos, doando-se por inteiros para eu pudesse realizar essa etapa importante na minha vida. Aos meus irmãos, que muito me incentivaram, ao meu namorado Alisson por ser meu companheiro e principalmente por estar ao meu lado nessa minha caminhada. Em fim toda minha família amigos aos quais sempre torceram por mim.

Fica aqui uma fase da minha vida concretizada, mas também a saudade dos amigos de sala de aula e o agradecimento a cada um deles, em especial, os amigos dos quais formaram minha equipe, a esses minha amizade e meu respeito para sempre. Aos meus professores ficarão aprendizado, que cada um deles repassou para mim de forma clara e objetiva e que irei executar de forma certa, meu obrigado a todos eles.

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento de mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, à fala, o pensamento e o sentimento (JORDÃO, 2007).

RESUMO

A presente pesquisa trata da importância do lúdico na Educação Infantil. O estudo teve por objetivo analisar a utilização do lúdico na prática pedagógica como instrumento no desenvolvimento da aprendizagem em uma unidade escolar no município de Picos - PI, bem como identificar as atividades realizadas em sala de aula no processo de ensino e aprendizagem; compreender as escolhas dos instrumentos pedagógicos e seu uso nas ações pedagógicas pelo professor e refletir sobre a importância do lúdico na vida das crianças. A metodologia empregada baseou-se na pesquisa bibliográfica que foi subsidiada por vários autores teóricos que discorrem acerca da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Foi complementada pela pesquisa de campo cuja finalidade foi realizar um confronto entre aquilo que a literatura vigente diz e aquilo que se legitima na prática. Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças. A partir dos dados foi possível entender melhor as necessidades infantis de movimentar-se, brincar, o que colaborou muito para a mudança da prática docente na educação dos anos iniciais da escola pesquisada, que não trabalhava com a ludicidade em seu planejamento efetivo, como metodologia na sala de aula. Também se pode perceber que, na Educação Infantil, a criança encontra solo fértil para seu desenvolvimento emocional e cognitivo e a brincadeira torna-se um fator preponderante para seu desenvolvimento.

Palavras-chaves: Lúdico. Ensino e aprendizagem. Educação Infantil.

ABSTRACT

This research deals with the importance of playfulness in Early Childhood Education. The study aimed to analyze the use of playful teaching practice as a tool in the development of learning in a school unit in the city of Picos - PI, as well as identify the activities in the classroom in the process of teaching and learning to understand the choices of teaching tools and their use in the pedagogical actions by the teacher and reflect on the importance of playfulness in children's lives. The methodology was based on the literature that was subsidized by several authors theorists who talk about the playfulness in the process of teaching and learning. Was complemented by field research whose purpose was to conduct a clash between what the current literature says and what is legitimate in practice. Studies and research have proven the importance of play activities in the development of human potential of children. From the data it was possible to better understand the needs of children move, play, which did much to change teaching practice in education in the early years of the school studied, who had not worked with her playfulness in effective planning as a methodology in the classroom. One can also notice that, in early childhood education, child find fertile ground for their emotional and cognitive development and play becomes an important factor for its development.

Keywords: Playful. Teaching and learning. Early Childhood Education.

SUMÁRIO

1. Introdução.....	11
2. Um breve histórico do lúdico.....	14
3. O lúdico e o processo de aprendizagem.....	19
3.1 A relevância do brincar na infância para o desenvolvimento humano.....	20
3.2 A Ludicidade no processo ensino-aprendizagem.....	23
3.3 O brincar e a escola.....	24
3.4 O papel do professor diante do lúdico.....	26
4. Trajetória metodológica	29
4.1 Universo da pesquisa	30
4.2 Um olhar sobre os dados adquiridos.....	31
5. Considerações finais.....	38
6. Referências.....	40
Apêndice.....	42

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade **Nenhuma entrada de sumário foi encontrada.** é assunto que tem conquistado espaço no panorama nacional, o jogo, a brincadeira e o brinquedo são a essência da infância, e utilizá-los permite um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento.

As atividades lúdicas vão além de satisfações e alegrias, sua prática possibilita o desenvolvimento de aspectos relacionados à aprendizagem e socialização humana. Nesse sentido, o brincar propicia a vivência de momentos de integração, sendo, portanto, fundamental para o crescimento e desenvolvimento pleno da criança.

A partir desse contexto, buscou-se discutir sobre a compreensão acerca da utilização do lúdico no contexto educacional, tendo em vista que o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, proporcionando o desenvolvimento social, pessoal e cultural. Cabe ao educador criar um ambiente que reúna elementos motivacionais e que a criança sinta prazer na realização das atividades. Vários teóricos com Wajskop (2012), Kishimoto (2011), Aries (1987), Huizinga (2003), Winnicott (1996), Santos (2011) confirmam a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança.

A partir daí surge o questionamento sobre as turmas da pré-escola da escola pública municipal João Romualdo de Sousa no Povoado Saquinho da cidade de Picos - PI e a utilização do lúdico enquanto recurso pedagógico utilizado no momento do ensino e aprendizagem. A escolha do tema apresentado se deve a importância que tem o lúdico no processo de alfabetização na educação infantil e de analisar se realmente esse método de ensino- aprendizagem é benéfico.

Discutir a respeito da utilização desse método nas salas de pré-escola, observar algumas brincadeiras e jogos e, suas contribuições para o desenvolvimento das crianças e compreender se realmente os professores utilizam esse método como recurso pedagógico torna-se imprescindível na formação dos educandos.

Diante disso as seguintes questões emergem: quais práticas lúdicas desenvolvidas com maior frequência na educação infantil? Qual a importância do lúdico na vida das crianças? Como trabalhar com os jogos para que ocorra a aprendizagem das crianças na educação infantil? Sabendo que as brincadeiras ainda são pouco escassas, qual é a proposta do poder público junto com a

sociedade para que criem espaços adequados para as crianças poder brincar aprendendo e com brinquedos educativos e seguros? Qual é a visão que os professores do ensino infantil tem a respeito que o lúdico e seu uso para uma melhor aprendizagem? E o que eles aplicam em sala de aula para facilitar na aprendizagem?

Mesmo sabendo que o lúdico facilita a aprendizagem, as brincadeiras e jogos na escola ainda são marginalizados. Quando se utiliza o lúdico na escola esta se “buscando também um resgate cultural da criança onde ele traz à escola vivências aprendidas em casa” (ALVES, 2009, p.1).

Estudos e pesquisas têm comprovado a importância das atividades lúdicas no desenvolvimento das potencialidades humanas das crianças (MALUF, 2003). De acordo com Macedo (2000), os jogos possibilitam a produção de uma experiência significativa para a criança, tanto em termo de conteúdos escolares, como no desenvolvimento de competências e habilidades.

Diante disso, o trabalho realizou-se com base exploratória, através de pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, tendo a Unidade Escolar municipal João Romualdo de Sousa, localizada no Povoado Saquinho, no município de Picos, Estado do Piauí, enquanto espaço e utilizando como instrumento de coleta de dados questionário junto aos professores, além, de observação de aulas.

Para tanto se objetivou analisar a utilização do lúdico na prática pedagógica como instrumento no desenvolvimento da aprendizagem em uma unidade escolar no município de Picos - PI, bem como identificar as atividades realizadas em sala de aula no processo de ensino e aprendizagem; compreender as escolhas dos instrumentos pedagógicos e seu uso nas ações pedagógicas pelo professor e refletir sobre a importância do lúdico na vida das crianças.

No âmbito educacional, o estudo que ora e apresenta, torna-se importante porque leva a novos estudos e pesquisas, assim como fomenta a necessidade de inovação na aprendizagem e amplia a proposta de usos e recursos pedagógicos em que se possa legitimar a mudança do ensino dos paradigmas tradicionais para uma perspectiva de ensino alçada sobre a proposta lúdica, uma tendência e imperativa social e pedagógica do mundo contemporâneo.

O trabalho se estruturou da seguinte forma: de início, o estudo traz um breve histórico do lúdico onde se pôde analisar a origem do termo e os benefícios de se trabalhar com essa ferramenta. Em seguida, discutiu-se sobre o lúdico e o processo

de aprendizagem, cuja discussão afirma que desde os tempos mais remotos foi possível perceber a prática dos jogos nos diferentes períodos sociais ao longo da história. Essa discussão também enfatizou a relevância do brincar já na infância para o desenvolvimento humano. Assim como também serviu como elementos para essa discussão o papel do professor diante do lúdico.

Por fim, o estudo aborda a trajetória metodológica do trabalho cujo texto traz o universo da pesquisa e os resultados alcançados, seguido das considerações finais e referências bibliográficas deste trabalho.

2 Um breve histórico do lúdico

O lúdico tem origem na palavra “*ludus*” que quer dizer jogos. A palavra evoluiu levando em consideração as pesquisas em psicomotricidade, de modo que deixou de ser considerado apenas o sentido de jogo. “O lúdico faz parte da atividade humana e caracteriza-se por ser espontâneo funcional e satisfatório” (KISHIMOTO, 2011, p 71).

Na atividade lúdica não importa somente o resultado, mas a ação, o movimento vivenciado. A introdução do lúdico na vida escolar do educador é uma maneira eficaz de repassar pelo universo infantil para imprimir-lhe o universo adulto, nossos conhecimentos e principalmente a forma de interagirmos. Para tanto, a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem do desenvolvimento pessoal, social e cultural e colabora para boa saúde mental e física. Conforme assiná-la Jordão (2007, p.05):

A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento de mundo. O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, à fala, o pensamento e o sentimento.

O lúdico aplicado a prática pedagógica não apenas contribuiu para a aprendizagem da criança, como possibilita ao educador tornar suas aulas mais dinâmicas e prazerosas. Cunha (1994) ressalta que a brincadeira oferece uma “situação de aprendizagem delicada”, isto é, o educador precisa ser capaz de respeitar e nutrir o interesse da criança, dando-lhe possibilidade para que envolva em seu processo, ou do contrário perde-se a riqueza que o lúdico representa.

Nesse sentido é responsabilidade do educador, na Educação Infantil, ajudar criança a ampliar de fato, as suas possibilidades de ação. Proporcionar à criança brincadeiras que possam contribuir para o seu desenvolvimento psicossocial e conseqüentemente para sua educação.

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma adequada, deixando que o aluno adquira conhecimento e habilidades. Suas atividades visam sempre um resultado, e uma ação dirigida para busca de finalidades pedagógicas. A educadora Ferreira (1998), já apontava para a importância de se oferecer as crianças ambientes agradáveis onde se sintam bem e

a vontade, pois a criança devera se sentir como integrante do meio em que está inserida. Ainda segundo Ferreira (op. cit., p.02)

Conceber o lúdico como atividade apenas de prazer e diversão, negando seu caráter educativo é uma concepção ingênua e sem fundamento. A educação lúdica é uma ação inerente na criança e no adulto aparece sempre, como uma forma transacional em direção a algum conhecimento. A criança aprende através da atividade lúdica ao encontrar na própria vida, nas pessoas reais, a complementação para suas necessidades.

Através da ludicidade o educador aprende a observar a criança e fica muito mais fácil transmitir e chamar à atenção do mesmo. Em prol disso é preciso que os educadores tenham consciência de como serão repassadas as brincadeiras, pois, é preciso responsabilidade, paciência e usar corretamente a ludicidade para ensinar e não complicar, nem confundir a cabeça da criança e sim que possa servir para seu desenvolvimento pessoal.

Jordão (2007), afirma em seu texto que, a aula tem o lúdico como um método para aprendizagem, é uma aula que esta voltada aos interesses do aluno sem prender seus objetivos, jogos e brincadeiras. Oliveira (1985, p. 74) complementa ao afirmar que:

[...] um recurso metodológico capaz de proporcionar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula à crítica, a criatividade, a sociabilidade, sendo, portanto reconhecido como uma das atividades mais significativa – senão a mais significativa – pelo seu conteúdo pedagógico.

A autora nos fala ainda que quanto mais se ampliar a realidade externa da criança mais ela tem necessidade de uma organização interna ágio e coerente, a fim de arquivar sua experiência e utilizá-las de modo adequado no momento presente. Por isso, Jordão (op. cit., p. 02), explicita que:

Conhece-se muito pouco de comportamentos de crianças em situações de escolha livre e brincadeiras, muito embora, estas situações sejam muito frequentes no cotidiano das escolas infantis, uma vez que as educadoras disponibilizam brinquedos e sucatas e deixam as crianças brincarem livremente nas situações não estruturadas.

A ludicidade é um recurso que serve como auxilio importantíssimo para o processo ensino aprendizagem em todos os aspectos e etapas da vida do ser humano. Então é preciso que educadores utilizem da maneira correta, os brinquedos, os jogos para que essa criança se desenvolva com mais habilidade e equilíbrio, pois, se for ensinado da maneira certa pelos professores em sala de aula, com responsabilidade e atenção dos mesmos, com certeza haverá uma boa aprendizagem.

O percurso individual da criança pode ser significativamente enriquecido, pela ação educativa internacional; porém, a criação artística é um ato exclusivo da criança. É no fazer artístico e no contato com os objetos de arte que parte significativa do conhecimento em artes visuais acontece (JORDÃO, 2007). As atividades em artes plásticas que envolvem os mais diferentes tipos de materiais indicam às crianças as possibilidades de transformação, de reutilização e construção de novos elementos, formas, texturas, e etc.

A relação que criança pequena estabelece com diferentes materiais se dá, no início, por meio da exploração sensorial e da utilização em diversas brincadeiras. Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Neste âmbito educacional na pré-escola, o papel do agente educativo e do professor no ensino fundamental é fundamental para definir a escolha e o uso dos materiais escolares, e para planejar os arranjos no ambiente de sala de aula e as atividades que serão realizadas (op. cit., p. 3).

Os educadores primeiramente devem ter uma visão do que venha ser o lúdico e conseqüentemente seus benefícios importantes para uma melhor aprendizagem, sabendo disso, ambos devem ser criativos e utilizarem atividades como brincadeiras educativas que estimulem e despertem o interesse e a criatividade das crianças.

Alves (2009, p.122) defende arduamente em seu texto que “não existe melhor maneira de se aprender o conteúdo que não seja de maneira lúdica e natural”. Já que além de contribuir para o aprendizado o lúdico, propicia momentos de distração, descontração e fantasia enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança.

A ludicidade também ensina sem que ela perceba os hábitos mais necessários ao seu crescimento: dizer simplesmente a uma criança que o importa é “competir” não dará a essa uma mensagem um impacto real. Põe em síntese que a criança que gosta de brincar saberá desfrutar a vida, aprenderá à procura a felicidade e se sentirá segura com suas habilidades. A esse respeito Alves (2009, p. 03) observa que:

Talvez a lição de maior valor que as crianças podem aprender brincando seja que, quando perdem, o mundo não acaba. Se a criança perde o jogo, pode ganhar no próximo ou no seguinte. Perdendo em jogos que podem ser disputados de novo ou vencidos, as crianças entendem que apesar dos reveses temporários na vida, ainda podem ter sucesso, inclusive na mesmíssima situação em experimentam a derrota. Muitas crianças que tem

grandes oportunidades de brincar e com as quais raramente se brinca sofrem grave interrupção ou retrocesso intelectual, porque, na brincadeira e por meio dela a criança exercita seus processos mentais.

Se não tiver contato com a competição sadia dos jogos na escola, com uma boa orientação do professor, a criança poderá desenvolver até mesmo uma fobia, pelo fato de não lidar com derrotas e vitórias, por isso, é de suma importância que aprendam desde pequeno que não podem ganhar sempre e que quando perderem poderá “dar a volta por cima”.

Segundo Maluf (2003), o educador poderá propiciar a exploração da curiosidade infantil, incentivando o desenvolvimento da criatividade, das diferentes formas de linguagem, do senso crítico e de progressiva autonomia. Como também ser ativo quanto às crianças, criativo e interessado em ajudá-las a crescerem e serem felizes, fazendo das atividades lúdicas na Educação Infantil excelentes instrumentos facilitadores do ensino aprendizagem.

O educador deve editar e interpretar às respostas dos alunos, as brincadeiras e jogos, pois, no desenvolver dessas atividades mostrarão traços de sua personalidade, darão sinais se estão gostando e realmente aprendendo com as atividades propostas e com isto deverá intervir de forma cautelosa sobre “os resultados apresentados” para o fato de que, mais importante do que o tipo de atividades lúdicas é a forma como é dirigida e como é vivenciada e porque de esta sendo realizado. Com efeito, Maluf (op. cit., p. 04) afirma que:

Durante as atividades lúdicas, os educadores podem perceber traços de personalidade educadores e de seu comportamento individual e em grupo e o ritmo de seu desenvolvimento. O ato de diverti-se vai oportunizar as vivências às vezes inocentes e simples da essência lúdica de crianças, jovens e adultos, possibilitando o aumento da autoestima, o autoconhecimento de suas responsabilidades e, valores, a troca informações e experiências corporais e culturais, por meio das atividades de socialização. Ainda é oportunizado às crianças, jovens e adultos o enriquecimento de suas próprias capacidades, mediante estímulo à iniciativa, à melhoria nos processos de comunicação e principalmente a optar por ações que incentivem a criatividade que é certamente uma característica e um objetivo fundamental da atividade lúdica.

Através das brincadeiras o professor pode se quiser observar as habilidades e dificuldades de seus alunos, traços de sua personalidade, sua capacidade de se relacionar com o grupo e a partir daí criar estratégias para corrigir seu comportamento. O mesmo deve ter em mente que o simples ato de brincar pode trazer muitas ideias a seus alunos não apenas no processo ensino aprendizagem

mais também fazê-las mais felizes e curiosas. Isto depende de compromisso e “boa vontade”.

3 O lúdico e o processo de aprendizagem

Desde os mais remotos tempos foi possível perceber a prática dos jogos nos diferentes períodos sociais ao longo da história. Sobre este contexto Wajskop (2012) aponta que nas sociedades primitivas, existiam os jogos festivos, sempre realizados em comemorações, destaca ainda que a preparação da criança para a vida adulta e sua apropriação cultural era realizada por intermédio dessas atividades.

As brincadeiras sempre fizeram parte da evolução histórica da humanidade, ou conforme destaca Weber (2009, p.17) “ato de brincar sempre esteve presente como uma atividade especificamente de criança, como uma manifestação espontânea [...]”. No entanto, nem sempre foi valorizado tendo em vista, que a especificidade da infância não era levada em conta.

Embora o brincar sempre tenha feito parte do cotidiano infantil nem sempre lhe foi dada a devida importância. Faz-se necessário olhar o brincar através do tempo, pois a presença de atividades lúdicas desde os tempos primitivos tem se evidenciado através de registros de brinquedos infantis em várias culturas, desde a pré-história, caracterizando-se como atividade fundamental, por ser intrínseco à alma humana; o que deixa claro que brincar é inerente à natureza de qualquer indivíduo, seja qual for a sua origem, sua época e faz parte de todo seu percurso através dos séculos (D'ESPINDOLA, 2009, p.1).

Percebe-se que o lúdico manifesta-se como uma característica própria do homem. Nesse sentido, ao valorizar a brincadeira ressalta-se uma particularidade do ser humano. Nacionalmente no contexto atual as atividades lúdicas vêm ganhando repercussão nas discussões sobre o trabalho pedagógico, sendo atribuída a função de possibilitar a aquisição do conhecimento e o desenvolvimento da aprendizagem.

Independentemente de época, cultura e classe social, os jogos e brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem em um mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos onde a realidade e o faz-de-conta se confundem. (MAURICIO, 2009, p.39).

A partir desse contexto, compreende-se que a ludicidade, representada pelos jogos e brincadeiras fazem parte da história da humanidade e favorece o desenvolvimento da criança por constituir um mundo de fantasias, sendo, portanto esta a característica inerente da atividade lúdica, tal fato, tem possibilitado a ampliação de estudos que defendem a utilização do lúdico no âmbito escolar, dessa forma, considera-se que o brincar favorece a aquisição da aprendizagem pelo aluno e auxilia desenvolver outras habilidades, tais como, a criatividade e o pensamento.

Ao longo de diferentes processos civilizatórios, o jogo sempre se fez presente como eixo central nas relações humanas, seja sob a forma de rituais, mitos, trabalho, festividades ou divertimentos. Com tal penetração que remonta tempos distantes, vigorando até o presente momento é compreensível que tal elemento sofra diversas interpretações a partir de impressões e estudos de diferentes áreas do conhecimento e do próprio senso comum. Por isso, muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Vivemos em tempos em que diversão, lazer, entretenimento apresentam-se como condições muito pesquisadas pela sociedade (SOUSA, 2010, p. 35)

Com base nesse pensamento, verifica-se que o jogo não é uma invenção do mundo contemporâneo. Se atualmente é utilizado em âmbito pedagógico para o aprimoramento do processo de ensino e aprendizagem. Em outros tempos foi utilizado como meios de estabelecer relações sociais. Neste aspecto, enfatiza-se que a atividade lúdica transcende a finalidade da diversão, tendo em vista que ao longo da história atribuiu-se ao lúdico aspectos ligados a socializar, melhorar as relações humanas, entre outras funções.

É importante ressaltar que a sociedade passa por constantes mudanças, conseqüentemente, os membros sociais são “[...] sempre levados a adquirir competências novas, pois é o indivíduo a unidade básica de mudança”. SOUSA (op. cit., p.124). Nesse sentido, percebe-se a relevância da utilização de jogos e brincadeiras nas atividades de ensino e aprendizagem, o autor enfatiza ainda que as atividades lúdicas despertem interesse e habilidades que permitiram a criança resolver os desafios.

3.1 A relevância do brincar na infância para o desenvolvimento humano

Atualmente não se considera a criança como uma adulto-mirim e sim como um ser histórico-cultural e social, por constituir sua personalidade a partir de sua história de vida e do contexto cultural e social em que está inserido. Como Souza (2002, p.31) destaca a criança atual é apreendida como um ser que “que tem características e ritmos próprios e torna-se completa dentro de seu nível de desenvolvimento”. Sobre este aspecto Kishimoto (2011, p. 36) nos mostra que,

Ser criança é ter identidade e autonomia, é poder expressar suas emoções, suas necessidades, é formar sua personalidade, é socializar-se em contato com a multiplicidade de atores sociais, é expressar a compreensão do mundo pelas linguagens gestuais, artísticas além de oral e escrita. Ser criança é ter direito à educação, ao brincar, aos amigos ao conhecimento, mas é principalmente, à liberdade de escolha.

Para aprender as crianças necessitam estabelecer vínculos com o outro, tendo em vista que a aprendizagem acontece a partir das diferentes interações sociais. Essa capacidade de comunicação que o ser humano possui desde cedo, surge inicialmente através de gestos e sons e mais tarde com as representações realizadas nas brincadeiras.

Os diferentes papéis vivenciados pela criança no ato de brincar desenvolvem as capacidades intelectuais, cognitivas e emocionais, sendo estas, relevantes para a sua atuação na sociedade. No Referencial curricular para Educação Infantil (2001) destaca que as brincadeiras possibilitam o surgimento da imaginação na infância o que vai contribuir para a construção de capacidades voltadas para atenção e memória, tal fato, contribui para socialização e, conseqüentemente para compreensão de regras e papéis sociais, dessa forma.

[...] por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais e para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas (LOPES; FILHO; FERNANDES, 2004, p.18).

Alguns teóricos têm destacado o papel do brincar como indispensável para os processos do desenvolvimento humano, apresentando diferentes enfoques que permitam a compreensão da relevância da brincadeira para aprendizagem, nesse estudo enfatiza-se alguns aspectos das teorias de Piaget (2010) e Vygotsky (2003).

Piaget (2010) explica que o desenvolvimento do psíquico tem início na infância e ocorre até a idade adulta, da mesma forma que o crescimento orgânico. Dessa forma, compreende-se que o desenvolvimento humano acontece gradualmente até atingir um equilíbrio, esse processo se dá a partir das interações que a criança estabelece com o meio social em diferentes estágios, sendo estes:

1º Estágios dos reflexos, ou mecanismos hereditários, assim como também das primeiras tendências instintivas (nutrições) e das primeiras emoções. 2º O estágio dos primeiros hábitos motores e das primeiras percepções organizadas, como também dos primeiros sentimentos diferenciados. 3º O estágio da inteligência senso-motora ou prática (anterior à linguagem), das regulações afetivas elementares e das primeiras fixações exteriores da afetividade. Estes três primeiros estágios constituem o período da lactancia (até por volta de um ano e meio a dois anos, isto é anterior ao desenvolvimento da linguagem e do pensamento). 4º O estágio da inteligência intuitiva, dos sentimentos interindividuais espontâneos e das relações sociais de submissão ao adulto (de dois a sete anos, ou segunda parte da "primeira infância"). 5º O estágio das operações intelectuais concretas (começo da lógica) e dos sentimentos morais e sociais de cooperação (de sete a onze-doze anos). 6º O período das operações

intelectuais abstratas, da formação da personalidade e da inserção afetiva e intelectual na sociedade dos adultos (adolescência) (PIAGET, 2010, p.15).

Cada estágio é organizado por uma característica própria que vai se estruturando sucessivamente conforme os estágios anteriores, ou seja, cada estágio possibilita a construção de novos conhecimentos partindo de conhecimentos já estabelecidos.

É importante ressaltar que cada cultura tem maneiras diferentes de interagir e está associada a um determinado contexto de valores e aspirações da sociedade e depende de percepções próprias do adulto, que incorpora memórias de seu tempo de criança. Se a imagem de infância reflete o contexto atual, ela é carregada de uma visão idealizada do passado adulto, que contempla sua própria infância. A infância expressa no brinquedo, um mundo real, com seus valores, modo de pensar e agir acrescidos pelo imaginário do criador do objeto.

Para Vigotsky (2003) a criança se desenvolve a partir de dois níveis, sendo estes: O nível de desenvolvimento real e nível de desenvolvimento proximal, sendo que o nível do desenvolvimento real corresponde às etapas em que a criança já vivenciou e o nível do desenvolvimento proximal refere-se à capacidade do ser humano desempenhar atividades a partir da mediação de outros.

Nesse sentido, o brinquedo representa um meio de interação entre a criança e o adulto o que irá possibilitar ao professor alcançar com mais eficácia a aprendizagem dos alunos. De acordo com Vigotsky (2003) o ato de brincar faz com que a criança crie desejos. Se aparecem desejos, passar a existir os interesses, é nesse contexto que as atividades escolares devem estar relacionadas com os objetivos de desenvolvimento infantil.

A partir desse contexto, percebe-se a relevância da utilização da brincadeira no contexto escolar, sendo que “[...] no brinquedo a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário: no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade” (VIGOTSKY apud SOUZA, 2001, p.139).

Na brincadeira, a criança toma consciência de si mesma, aprende a atuar subordinando suas ações a um determinado modelo, a uma norma de comportamento. Sobre este aspecto, Vigotsky (2003) destaca que o desenvolvimento ocorre de acordo com as relações que se estabelece com o meio

social e cultural ao longo da existência, desse modo, a aprendizagem ocorre a partir da relação mediada pelo o outro.

Na visão de Lopes, Filho e Fernandes (2004, p.94):

A criança conhece o mundo de acordo com suas ações, porém só vai adquirir a noção de permanência do espaço e do objeto à medida que for vivenciando, o que se faz importante para suas aquisições psicomotoras, noções de temporalidade, causa e efeito.

A ludicidade é um dos elementos que pode contribuir para tais aquisições, o que permite compreender que os jogos e os brinquedos na perspectiva da educação devem ser utilizados para esse fim e não de forma aleatória, sem objetivos. Ainda segundo os teóricos (LOPES, FILHO E FERNANDES, 2004) ao desenvolver as capacidades necessárias à participação na sociedade a criança conseguirá agir com autonomia, construir vínculos afetivos e, assim desenvolver habilidades intelectuais e profissionais adequadas. Nesse sentido, as atividades pedagógicas devem ser apreendidas como elemento facilitador da aprendizagem.

3.2 A Ludicidade no processo ensino-aprendizagem

De acordo com Kishimoto, (2011) no Brasil atualmente há duas correntes antagônicas sobre o lúdico. Sendo que a primeira defende a ideia do brincar pelo brincar, livre e sem intervenção do educador; enquanto que a segunda vê a brincadeira como produtora do conhecimento, possuindo um planejamento acurado, uma intencionalidade que parte do profissional que atua junto à criança, aumentando a possibilidade de uma intervenção positiva e da aquisição de aprendizagem.

Segundo Kishimoto (op. cit., p. 99)

O paradigma da abordagem lúdica na educação, como um meio de tornar este processo prazeroso, ainda não é totalmente concebível para a sociedade. Esta questão perpassa pela cultura que está arraigada em nossas mentes, pois se atribui à educação e ao lúdico, espaços diferentes e muito bem definidos. Aos poucos, esta interpretação vem se mostrando inadequada, diante das descobertas realizadas por alguns teóricos que estudam estas duas áreas.

Participar de atividades lúdicas proporciona uma estabilização nas relações sociais, a partir de exercícios que permitem o reconhecimento e o respeito às diversidades, valorizando diferentes manifestações culturais. Conforme afirma Kishimoto, “[...] sem discriminar por características pessoais, físicas, sexuais ou sociais [...]”. (op. cit., p. 33)

Cabe ao professor direcionar a prática do lúdico na escola para mediar à construção do conhecimento, dessa forma, favorecer a autonomia do educando, bem como, valorizar o outro, tendo em vista, ser no ato de brincar que:

As crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer as regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidade, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidades aos demais; enfim, a viver em sociedade (KISHIMOTO, 2011, p. 33).

A utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula permite que as crianças façam uso de aspectos disciplinares importantes, tais como a cooperação, a atenção quanto às regras de um jogo e tudo que está vinculado a este para que se cumpram de forma efetiva e leve as crianças a compartilhar e viver em sociedade obedecendo a regras.

3.3 O brincar e a escola

O lúdico nas escolas ainda é pouco utilizado, na maioria das vezes não há um planejamento adequado para atuação com jogos e brincadeiras sendo, portanto desenvolvidos sem significações, tal fato, não possibilita a apreensão de sentidos e significados que venham contribuir para construção da aprendizagem.

D' Spindola (2009) enfatiza que o lúdico tem sido pouco compreendido no contexto escolar não sendo bem visto pelos pais, os mesmos valorizam a brincadeira na escola devido à falta de informação.

O brincar é tão relevante para a criança quanto o trabalho é necessário para o adulto, por isso com intencionalidade educativa, ou não, de um modo geral, ele traz os dados do cotidiano para um fazer ativo, refazendo-os ao relacioná-los com o imaginário (D' SPINDOLA, 2009, p.4).

A brincadeira no contexto escolar representa uma troca de interações que possibilita a aquisição de novos conhecimentos culturais e sociais, tendo em vista a diversidade presente em uma sala de aula. De acordo com Matta e Vasconcellos (2001, p. 31)

A maioria das escolas tem didatizado a atividade lúdica das crianças restringindo-as a exercícios repetidos de discriminação visual, motora e auditiva, através do uso de brinquedos, desenhos coloridos, músicas ritmadas. Ao fazer isso, ao mesmo tempo em que bloqueia a organização independente das crianças para a brincadeira, essas práticas escolares, através do trabalho lúdico didatizado, enfatizam os alunos, como se sua ação simbólica servisse apenas para exercitar e facilitar para o professor, a transmissão de determinada visão de mundo, definida a priori pela escola.

A maneira como o lúdico vem sendo trabalhado nas instituições escolares, tem conduzido essa prática a uma estratégia didática que não tem surtido os efeitos necessários, revelando que o uso dessa ferramenta está sendo feita apenas com vistas a facilitar o trabalho do professor e não a aprendizagem do aluno. Nesse ponto de vista, os autores tecem essa crítica em favor do uso do lúdico como algo que promova a independência da criança e não o seu bloqueio, como tem acontecido em algumas práticas.

Brincando, a criança exercita suas potencialidades e se desenvolve. O desafio, contido nas situações lúdicas, provoca o pensamento e leva as crianças a alcançarem níveis de desenvolvimento que só às ações, por motivações intrínsecas conseguem. Ela age, esforça-se sem sentir cansaço; não fica estressada porque está livre de cobranças; avança, ousa, descobre, realiza com alegria, sentindo-se mais capaz e, portanto, mais confiante em si mesma e predisposta aprender (SOUZA, 2002, p. 46).

Essa concepção, no entanto, ainda não tem sido compreendida em sua totalidade, sendo que em muitos espaços escolares a brincadeira ainda é vista como uma atividade de passatempo, sem um direcionamento eficaz para formação da criança. Souza (2002) destaca que a função educativa do jogo permite que a aprendizagem seja oportunizada, de modo que os aspectos do conhecimento e da compreensão de mundo sofrem grande influência nos aspectos cognitivos, psicomotores e afetivos.

Daí a relevância da escola organizar suas atividades curriculares introduzindo o lúdico, tendo em vista que a brincadeira é uma atividade essencial por possibilitar a livre expressão da criança. Outro aspecto importante nesse processo diz respeito à formação e capacitação dos professores que irão atuar junto aos educandos. Cabe à escola buscar subsídios que proporcione um ambiente agradável e que correspondam as necessidades dos alunos.

O papel da educação é formar pessoas críticas e reflexivas, capazes de contribuir para a evolução social, dessa forma, faz-se necessário redirecionar as concepções tradicionais buscando desenvolver um ensino mais significativo que construa cidadãos ativos.

Considera-se função da educação promover o desenvolvimento global da criança; para tanto é preciso considerar os conhecimentos que ela já possui, proporcionar a criança vivenciar seu mundo, explorado, respeitando e reconstruindo. Nesse sentido deve-se trabalhar a criança, tomando como ponto de partida que esta é um ser com características individuais e que precisa de estímulos, para crescer criativa, inventiva e acima de tudo crítica. (MATTA; VASCONCELLOS, 2001, p. 36).

Deve-se considerar o fato de que as crianças chegam ao ambiente escolar com uma série de conhecimentos, no entanto existe uma cultura de homogeneização social, principalmente na escola, ou seja, espera-se que as crianças aprendam da mesma forma, assim, a escola não aproveita experiências anteriormente vivenciadas pelos alunos criando uma barreira entre a sua realidade social e a realidade escolar, tal fato, limita a ação do aluno. Percebe-se a necessidade da escola buscar trabalhar as diversidades, valorizando a construção do conhecimento e não a transmissão do conteúdo. No próximo tópico apresenta-se como o professor se posiciona nesse processo.

3.4 O papel do professor diante do lúdico

Atuar utilizando o lúdico como ferramenta pedagógica constitui uma transformação no processo de ensino e aprendizagem, tornando assim, o ambiente escolar integrador e significativo, cooperando para a formação plena do educando. De acordo com D' Spindola (2009, p.).

A prática pedagógica a partir da atividade do brincar traz mudanças significativas para o processo de ensino-aprendizagem, pois nos remete à transformação do espaço escolar em um espaço integrador, dinâmico, onde não se prioriza apenas o desenvolvimento cognitivo do alunado, mas contempla uma dimensão onde ocorra uma formação plena do indivíduo.

Devido à influência da educação tradicional, o ensino a partir da utilização do jogo e da brincadeira vem sendo realizada de forma equivocada. Nesse contexto surgem diferentes concepções entre os professores que atuam, principalmente na Educação Infantil, sendo que uns compreendem o lúdico como apenas mais uma atividade a serem incluídos em suas aulas, outros utilizam o lúdico para complementar o horário até a saída dos alunos e outros percebem como um meio de transformação. É a partir dessa última forma de compreensão do lúdico que se deve buscar aprofundamentos que possibilite a conscientização a respeito da importância da ludicidade para o processo educacional. Acentua-se a necessidade de uma mudança conceitual a respeito da brincadeira.

Sobre este contexto, Wasjkop (2012, p.17) enfatiza que, “a postura do professor possui grande relevância, pois ele pode conduzir suas atividades priorizando o lúdico ou negando-lhe o espaço, o que o faz negar, de certa forma, as possibilidades de pleno desenvolvimento do seu aluno”. A partir dessa

fundamentação, entende-se que a utilização do lúdico pode assumir um lugar relevante na prática docente ou ser relegado ao segundo plano, o que vai depender exclusivamente da atitude do professor em relação aos sentidos e significados que o mesmo atribui a relação entre brincar e aprender.

Percebe-se que a construção do conhecimento envolve várias relações, cabe, portanto, ao educador identificar os pontos relevantes nessas relações para auxiliar a efetivação da aprendizagem. A proposta do lúdico como ferramenta para aprendizagem aponta a necessidade de se promover atividades que possibilitem desafios, tomada de decisões e redirecionamento de ações.

As aulas realizadas por meio das atividades lúdicas contribuem para que o professor construa uma relação de afetividade e confiança com os alunos. Daí relevância de um ensino construído a partir da realidade do educando. Segundo, Antunes (2002, p. 155).

É fundamental enfatizarmos a importância do professor literalmente "trazer a rua e a vida" para a sala de aula, fazendo com que seus alunos percebam os fundamentos da matéria que ensina na aplicação da realidade. Usar uma construção em argila, móveis ou montagens para estudar o movimento ou perceber o deslocamento do ar, tudo é uma série de atividade, se refletidas e depois idealizadas por uma equipe docente verdadeiramente empenhada, transposta para uma estruturação de projetos pedagógicos, podem facilmente se traduzir em inúmeros recursos que associam a inteligência cenestésico-corporal e outras ao fantástico mundo da ciência, o delicioso êxtase pelo mundo do saber.

Reafirma-se a importância de se basear nas diversidades sociais e culturais dos indivíduos para se alcançar a formação de cidadãos, de fato integrantes da construção social.

A educação lúdica oferece à criança a oportunidade de vivenciar formas de organização, realização de tarefas e a descoberta de formas cooperativas e participativas de ação, possibilitando a transformação da criança e de seu meio (GALLARDO, 1998, p.25).

O papel do professor nesse processo encontra-se relacionado a construir atividades significativas e observar os comportamentos e atitudes expressadas na brincadeira, e desse modo perceber a evolução e construção de características ligada aos aspectos: motores, afetivos, sociais e cognitivos.

De acordo com Santos (2011) é evidente que essa aquisição passa necessariamente pela escola. Isto significa que o professor precisa lançar novo olhar sobre suas ações e, conseqüentemente, conduzir-se a novas interpretações, e nesse sentido, garantir as intervenções necessárias no processo de mediação.

Portanto, o educando deve ser ativo no processo de construção e elaboração dos conceitos e significados que são transmitidos culturalmente.

A atividade, seja ela qual for, é caracterizada pelas ações dos indivíduos, ou seja, a atividade de ensinar e de aprender é desencadeada pelos motivos que podem ser compreensíveis e eficazes. São processos conscientes, porém somente os motivos realmente eficazes se concretizam em ações. SANTOS (op. cit., 2011).

Assim como o motivo, a emoção é um dos elementos constituintes da atividade mediadora de ações e operações, estejam estas intrínsecas na educação formal ou não. A ação do indivíduo se guia por sinais, vivências, marcas emocionais de acontecimentos e símbolos. Tais atividades funcionam como instantes que marcam emocionalmente a criança. Constituem fatores que podem determinar uma forma de construir conceitos, sendo eles significativos, ou não, para elaboração de abordagens, considerando a mediação entre o indivíduo e o mundo real.

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e empregado de maneira correta, pois como afirma Almeida (apud SANTOS, 2011, p. 75) “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo”. Para Kishimoto (2011, p. 83)

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, à função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Em suma, compreende-se que para o uso do lúdico como instrumento pedagógico torna-se necessário que o professor estabeleça critérios de seleção dos jogos que pretende utilizar em sala de aula, junto aos objetivos que deseja atingir. De acordo com Kishimoto (op. cit.) o professor deve ainda tomar cuidado com os conceitos pré-formados sobre as capacidades dos alunos, de modo a não excluir, comparar, categorizar ou formular hipóteses que tire a oportunidade de instigar o auto estímulo e a superação das dificuldades cognitivas do próprio aluno.

4 Trajetória metodológica

Esse estudo monográfico teve como ponto de partida a pesquisa bibliográfica que foi subsidiada por vários autores teóricos que discorrem acerca da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Todavia, esta pesquisa foi complementada

pela pesquisa de campo cuja finalidade é realizar um confronto entre aquilo que a literatura vigente diz e aquilo que se legitima na prática. Ou seja, a pesquisa de campo, promove a oportunidade de se comprovar se, de fato, no cotidiano, aplica-se a teoria, aquilo que se diz por meio de estudos e pesquisas realizadas.

Dessa forma, Bardin (2006, p. 4) afirma que “é cada vez mais frequente a condução de pesquisas científicas orientadas por avaliações qualitativas: pesquisas qualitativas, como geralmente são denominadas”. Em face disso, é que se buscou, por meio da pesquisa qualitativa que se classifica como pesquisa de campo conhecer pelas vias dos sujeitos da práxis a temática em questão.

Este capítulo tem a finalidade de descrever o universo da pesquisa onde foi realizada a aplicação de questionário para compreender o uso do aspecto lúdico na sala de aula de turmas de Educação Infantil. Assim, o capítulo está organizado da seguinte forma: inicialmente, tem-se a descrição da escola, dando ênfase desde a estrutura física destas até a organização do currículo das mesmas. Em seguida, o estudo apresentando os resultados da pesquisa, fruto da aplicação de questionários aos docentes e interpretadas e analisadas a partir de escritos e opções assinaladas pelos sujeitos que permitiu visualizar dentro do universo uma aproximação com o real, a prática vivenciada. Nessa direção, Bardin (2006, p. 4) diz que:

A pesquisa qualitativa é caracterizada pela descrição, compreensão e interpretação de fatos e fenômenos, em contrapartida à pesquisa quantitativa, denominada pesquisa quantitativa, onde predominam as mensurações (...). trata-se de uma investigação empírica que pesquisa fenômenos dentro de seu contexto real (pesquisa naturalística), onde o pesquisador não tem controle sobre eventos e variáveis (...).

Vista sob tal ótica, pode-se compreender que a pesquisa tem a função de descrever e compreender os fatos a que se propõe, em razão disso, não se trata apenas de medir, mas de analisar as situações reais e interpreta-las a partir de métodos científicos para validar aquilo que se constata.

4.1 Universo da pesquisa

O povoado Saquinho está localizado a cinco quilômetros de Picos, fica cercada de diversos morros, em uma sacada que lhe deram esse nome. Segundo o mais antigo morador da comunidade o senhor Antônio Borges Gonçalves Sobrinho, em 1927 residiam em saquinho apenas seis famílias que tinham como chefe os

seguintes senhores, Francisco Borges Gonçalves, Antônio Borges Gonçalves sobrinho, José Borges Viana, João Lorian, Benvindo Monteiro e João Borges Gonçalves.

A Escola Municipal João Romualdo de Sousa, localizada no povoado Saquinho município de Picos - PI foi fundada no ano de 1984, no mandato do prefeito Abel de Barros Araújo, o terreno da escola foi doado pelo senhor Abel João de Sousa. Terreno este que fora herdado de seu pai João Romualdo de Sousa ao qual foi homenageado com o nome da escola. Essa escola é mantida pela prefeitura municipal de Picos, com corpo docente composto por profissionais concursados e contratados em áreas específicas, sendo duas zeladoras, dois vigias, quinze professores do ensino fundamental I e II, uma diretora, uma coordenadora e dois secretários, além de oferecer o ensino infantil, fundamental I e II nos turnos da manhã e tarde das 07h00min às 17h30min.

Atualmente funciona em um espaço modesto composto por cinco salas de aulas sendo uma dessas salas de informática, dois banheiros um masculino e outro feminino, uma diretoria, uma cantina e um pátio onde são realizados os eventos e onde os alunos se acomodam na hora do recreio e degustam seu lanche. As salas são pequenas fazendo com que os alunos fiquem muito próximos ocasionando conversas paralelas entre os alunos, a iluminação deixa a desejar, as paredes precisam de reparos, já os banheiros não tem grandes problemas, pois são novos e estão em bom estado de conservação, não possui refeitório nem bebedouro, merenda e água são repassadas por uma janela que fica na cantina.

Não possui auditório e alguns livros que a escola possui não estão armazenados em um lugar adequado e sim em uma sala de aula. Existe ainda um espaço que serve de secretaria, diretoria e sala de professores, além do mais, a escola não disponibiliza de materiais eletrônicos como data show, Dvds, televisão ou qualquer outro aparelho que possibilite o professor a realizar um melhor trabalho com mais clareza e eficiência.

4.2 Um olhar sobre os dados adquiridos...

A obtenção dos dados foi realizada visando coletar de possíveis resultados existentes na prática pedagógica em relação ao uso do lúdico em sala de aula e como ela é trabalhada. O universo da pesquisa contou com um universo de (04)

quatro professores da educação infantil da Escola Municipal João Romualdo de Sousa, localizada no Povoado Saquinho, zona rural da cidade de Picos – PI. O questionário aplicado na pesquisa de campo buscou a principio identificar por meio de algumas variáveis o perfil dos sujeitos da pesquisa. Sendo assim, estas variáveis foram: a idade, o tempo de serviço ou atuação e o sexo.

De acordo com os sujeitos da pesquisa, (02) dois professores têm idade entre 26 e 30 anos, (01) um com idade entre 31 e 35 anos e (01) um com idade entre 36 e 40 anos. Em relação ao tempo de serviço (02) dois professores já atuam há mais de quatro anos, (01) um atua há mais de seis anos e (01) um sujeitos tem atuação na docência há quase dez anos. Todos os sujeitos desta pesquisa são do sexo feminino.

O uso do lúdico em sala de aula não é uma característica que identifica o gênero feminino, mas se pode observar que quanto ao papel social, à mulher, foram atribuídas algumas tarefas sobre as quais, é pertinente ressaltar que o uso do lúdico em sala de aula e nesta modalidade ocorre com mais frequência porque as mulheres, via de regra, são em sua maioria atuante em turmas de Educação Infantil como podemos verificar junto aos dados.

Discutir essas variáveis torna-se relevante porque permite avaliar a relação do uso do lúdico, bem como o conhecimento destes acerca do lúdico como ferramenta da aprendizagem. Todo profissional que trabalha com crianças, sente que é indispensável haver um espaço e tempo para a criança brincar e, assim melhor se comunicar se revelar. De acordo com Friedmann (1994, p. 80).

[...] o médico que cria jogos com objetos no consultório, o vendedor que provoca uma brincadeira com o comprador mirim, o professor que possibilita situações em sala de aula, etc., são exemplos claros desta situação. Emprega-se a palavra lúdica ao longo do texto no sentido do processo de “jogar”, “brincar”, “representar” e “dramatizar” como condutas semelhantes na vida infantil.

Quanto a segunda variável que se refere ao tempo de serviço, os professores que foram sujeitos da pesquisa 02 (dois) informaram que atuam entre 06 e 08 anos, 01 (um) atua há mais de 10 anos e 01 (um) que trabalha entre 02 e 04 anos.

Num segundo momento se questionou aos professores sobre a alternativa que melhor se relaciona ao conceito de lúdico, 02 (duas) professoras assinalaram que “o lúdico é uma ferramenta do trabalho pedagógico”, 01 (uma) que é “um tipo de

instrumento que auxilia na aprendizagem” e 01 (uma) que “o lúdico é uma forma de promover a aprendizagem dos alunos”

Diante desse dado, Sousa (1994) acrescenta ainda que, na ação e movimento das atividades lúdicas, a criança tem necessidade de agir e movimentar-se. Em vez de repressão e normas excessivas a escola, nesta fase, deve proporcionar a criança atividades tais como: jogos recreação com músicas e dramatização. Para Santos (2000, p. 51)

Brincadeiras que motivem atividades lúdicas, tanto no campo físico, como psíquico proporcionarão o desenvolvimento harmônico da criança. Uma vez que, a consciência e a construção de um mundo novo levam a criança a perceber o mundo que a cerca, a sua casa, seus vizinhos, sua escola, seus amigos. Nesta fase não é bom manipular objetos como também realizar passeios ao ar livre, visitar parques, praças, feiras, etc. Não é bom dar tudo pronto. É preciso deixar que elas descubram os objetos e os fatos e construam o seu próprio mundo infantil bem diferente do mundo do adulto. Ela aprende com objetos e através de fatos constrói seu próprio conhecimento.

Na visão desse autor, a aprendizagem através da experiência e níveis de desenvolvimento na organização sucessiva a repetição é enfadonha e inútil. O importante é aprender a utilizar os diversos caminhos para resolver pequenos problemas. Vivenciar fatos e situações aprendendo com a própria experiência.

As professoras desta pesquisa também foram questionadas acerca dos espaços disponíveis na escola para realização de atividades recreativas. Todas as professoras assinalaram o quesito que afirmava “não haver espaços disponíveis e adequados na unidade escolar que pudesse favorecer as atividades recreativas”.

Quanto a essa situação, Sousa (1994) assinala quanto à importância desses espaços nas escolas, tendo em vista que, na ação e movimento das atividades lúdicas, a criança tem necessidade de agir e movimentar-se. Ainda segundo o teórico (SANTOS, 2000, p. 51).

Brincadeiras que motivem atividades lúdicas, tanto no campo físico, como psíquico proporcionarão o desenvolvimento harmônico da criança. Uma vez que, a consciência e a construção de um mundo novo levam a criança a perceber o mundo que a cerca, a sua casa, seus vizinhos, sua escola, seus amigos. Nesta fase não é bom manipular objetos como também realizar passeios ao ar livre, visitar parques, praças, feiras, etc. Não é bom dar tudo pronto. É preciso deixar que elas descubram os objetos e os fatos e construam o seu próprio mundo infantil bem diferente do mundo do adulto. Ela aprende com objetos e através de fatos constrói seu próprio conhecimento.

Na visão desse autor, a aprendizagem através da experiência e níveis de desenvolvimento na organização sucessiva a repetição é enfadonha e inútil. O

importante é aprender a utilizar os diversos caminhos para resolver pequenos problemas. Vivenciar fatos e situações aprendendo com a própria experiência.

O lúdico nas escolas ainda é pouco utilizado, na maioria das vezes não há um planejamento adequado para atuação com jogos e brincadeiras, assim como também não detém espaços para as atividades lúdicas, sendo, portanto desenvolvidos sem significações e em ambientes não favoráveis. Tal fato, não possibilita a apreensão de sentidos e significados que venham contribuir para construção da aprendizagem SANTOS (op. cit., 2000).

No questionário uma afirmação foi colocada: “Muitos professores tornam-se reticente no que diz respeito a jogos e brincadeiras na sala de aula”. Foi solicitado que os sujeitos expressassem sua opinião diante das opções relacionadas que melhor explicitasse seus pensamentos.

De acordo com 02 dos professores investigados, é bem verdade que ainda persiste uma concepção tradicional do processo de ensino e aprendizagem. 01 (uma) professora assinalou o quesito que expressava “muitos docentes não levam em consideração que é uma ferramenta do processo da aprendizagem dos educandos”, e (01) uma informou “que a forma de ensinar sem a utilização de recursos favoráveis à aprendizagem de forma criativa ainda não é bem difundida nas escolas”.

Atuar utilizando o lúdico como ferramenta pedagógica constitui uma transformação no processo de ensino e aprendizagem, tornando assim, o ambiente escolar integrador e significativo, cooperando para a formação plena do educando. D’ Spindola (2009, p. 35), afirma que:

A prática pedagógica a partir da atividade do brincar traz mudanças significativas para o processo de ensino-aprendizagem, pois nos remete à transformação do espaço escolar em um espaço integrador, dinâmico, onde não se prioriza apenas o desenvolvimento cognitivo do alunado, mas contempla uma dimensão onde ocorra uma formação plena do indivíduo.

Devido à influência da educação tradicional, o ensino a partir da utilização do jogo e da brincadeira vem sendo realizada de forma equivocada. Nesse contexto surgem diferentes concepções entre os professores que atuam, principalmente na educação infantil, sendo que uns compreendem o lúdico como apenas mais uma atividade a serem incluídos em suas aulas, outros utilizam o lúdico para complementar o horário até a saída dos alunos e outros percebem como um meio de

transformação (D'SPINDOLA, 2009). A partir dessa última forma de compreensão do lúdico que se devem buscar aprofundamentos que possibilite a conscientização a respeito da importância da ludicidade para o processo educacional. Acentua-se a necessidade de uma mudança conceitual a respeito da brincadeira. Sobre este contexto, Wasjkop (2012, p.17) enfatiza que:

[...] a postura do professor possui grande relevância, pois ele pode conduzir suas atividades priorizando o lúdico ou negando-lhe o espaço, o que o faz negar, de certa forma, as possibilidades de pleno desenvolvimento do seu aluno.

A partir dessa fundamentação, é possível perceber que a utilização do lúdico pode assumir um lugar relevante na prática docente ou ser relegado ao segundo plano, o que vai depender exclusivamente da atitude do professor em relação aos sentidos e significados que o mesmo atribui a relação entre brincar e aprender.

Outro ponto relevante do questionário perguntava quanto ao uso de jogos e brincadeiras durante as aulas, enquanto recurso pedagógico para auxiliar o desenvolvimento do ensino-aprendizagem. À essa questão revelou que (03) três professoras afirmaram “usar os jogos e brincadeiras durante a aula e apenas” (01) uma expressou “não utiliza o lúdico”. Para as professoras os jogos mais utilizados em sala de aula são os jogos educativos que estão disponíveis na escola para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem.

Nessa direção, Araújo (1992) expõe que muitos autores vêm dando ênfase ao jogo, enquanto concepção que realmente atinja um significado de totalidade na vida do ser humano, bem como sua importância nas várias culturas indistintamente. Consoante, Araújo (1992, p. 14) explicita que:

[...] ao jogar, a criança apresenta características de um ser completamente livre, motivado por uma necessidade intrínseca de realização pessoal, mas toda finalidade que procura no momento em que brinca esta além de se mesma. Portanto o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois brincando ela explora e manuseia tudo aquilo que esta a sua volta.

Com efeito, o jogo se revela como uma ferramenta essencial para a criança já que no momento dessa atividade explora de forma ativa seu mundo abstrato. Também questionamos os sujeitos da pesquisa quanto quais às disciplinas em que são utilizados os jogos didáticos. Os dados expressaram que são “as disciplinas de português e matemática”. Todos os professores concordam que estas disciplinas são facilmente trabalhadas através do lúdico.

Para tanto, no século XX começa a produção de pesquisas e teorias que discutem a importância do ato de brincar para a construção de representações infantis. Estudos e pesquisas de Piaget (1978), Bruner (1966), Vygotsky (1989), entre outros evidenciam pressupostos para a construção de representações infantis relacionadas às diversas áreas do conhecimento. Com a expansão de novos ideais, crescem as experiências que introduzem o jogo com o intuito de facilitar tarefas do ensino.

Na concepção de Kishimoto (2003), a importância das imagens e dos sentidos para a apreensão do conhecimento devem se fazerem presentes nos espaços escolares. Desta forma, multiplicam-se jogos de leitura e também diversos jogos destinados à tarefa didática nas áreas de História, Geografia, Moral, Religião, Matemática, entre outras.

Quando questionados a respeito de como é oportunizado os momentos para brincadeiras livres em sala de aula, as docentes divergiram suas opiniões, sendo que 03 (três) enfatizaram que “oportunizam momento para as brincadeiras livres em sala de aula” e apenas 01 (uma) afirmou que não proporciona em sala de aula a brincadeira livre. Este momento para as brincadeiras livres são destinados aos “jogos educativos e com algum instrumento bola, petecas para trabalhar regras”. Sobre o questionamento em que os jogos de regras permitem analisar o comportamento dos alunos ou eles têm que seguir regras, (02) duas professoras afirmam que “os alunos devem seguir regras”, enquanto que (02) duas pontuaram que “os jogos servem para avaliar o comportamento dos alunos”.

Através dos quesitos assinalados pelos sujeitos torna-se evidente o papel do professor nesse processo na construir atividades significativas e observar os comportamentos e atitudes expressadas na brincadeira, e desse modo perceber a evolução e construção de características ligada aos aspectos: motores, afetivos, sociais e cognitivos.

Santos (2011) expõem que é evidente que essa aquisição é de competência da escola atuar sobre ela para que possa desenvolvê-la. Isto significa que o professor precisa lançar novo olhar sobre suas ações e, conseqüentemente, conduzir-se a novas interpretações, e nesse sentido, garantir as intervenções necessárias no processo de mediação. Portanto, o educando deve ser ativo no processo de construção e elaboração dos conceitos e significados que são transmitidos culturalmente.

Outro ponto questionado no instrumento de pesquisa diz respeito sobre se os alunos são avaliados durante os jogos, 03 (três) professoras afirmaram que “avaliam sim seus alunos por meio dos jogos” e apenas 01 (uma) afirmou que “não, pois a avaliação se dá mediante trabalho ou prova escrita”. De acordo com o Referencial Curricular Nacional Para Educação Infantil:

As brincadeiras de faz-de-conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro) jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica. (1998, v1. p.28).

Ao final do questionário uma questão tratava sobre se havia um maior desempenho dos alunos, quando introduzidas atividades lúdicas no cotidiano escolar. Considerando que a atividade lúdica é uma atividade ou uma ferramenta da aprendizagem relevante, foi consenso entre os professores que existe um maior desempenho dos alunos por meio da atividade lúdica. Diante desses dados, Santos (2011, p. 56) afirma que:

[...] a atividade, seja ela qual for, é caracterizada pelas ações dos indivíduos, ou seja, a atividade de ensinar e de aprender é desencadeada pelos motivos que podem ser compreensíveis e eficazes. São processos conscientes, porém somente os motivos realmente eficazes se caracterizam em ações.

Com efeito, o motivo e a emoção é um dos elementos constituintes da atividade mediadora de ações e operações, estejam estas intrínsecas na educação formal ou não. A ação do indivíduo se guia por sinais, vivências, marcas emocionais de acontecimentos e símbolos. Tais atividades funcionam como instantes que marcam emocionalmente a criança. Constituem fatores que podem determinar uma forma de construir conceitos, sendo eles significativos, ou não, para elaboração de abordagens, considerando a mediação entre o indivíduo e o mundo real.

As aulas realizadas por meio das atividades lúdicas contribuem para que o professor construa uma relação de afetividade e confiança com os alunos. Daí relevância de um ensino construído a partir da realidade do educando. Segundo Antunes (2002, p. 155).

É fundamental enfatizarmos a importância do professor literalmente "trazer a rua e a vida" para a sala de aula, fazendo com que seus alunos percebam os fundamentos da matéria que ensina na aplicação da realidade. Usar uma construção em argila, móveis ou montagens para estudar o movimento ou perceber o deslocamento do ar, tudo é uma série de atividade, se refletidas e depois idealizadas por uma equipe docente verdadeiramente empenhada, transposta para uma estruturação de projetos pedagógicos, podem facilmente se traduzir em inúmeros recursos que associam a inteligência

cenestésico-corporal e outras ao fantástico mundo da ciência, o delicioso êxtase pelo mundo do saber.

Reafirma-se a importância de se basear nas diversidades sociais e culturais dos indivíduos para se alcançar a formação de cidadãos, de fato integrantes da construção social.

A educação lúdica oferece à criança a oportunidade de vivenciar formas de organização, realização de tarefas e a descoberta de formas cooperativas e participativas de ação, possibilitando a transformação da criança e de seu meio (GALLARDO, 1998, p.25).

O lúdico enquanto recurso pedagógico deve ser encarado de forma séria e empregado de maneira correta, pois como afirma Almeida (Apud SANTOS, 2011, p. 75) “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo”.

Assim, o uso do lúdico como instrumento pedagógico torna-se necessário que o professor estabeleça critérios de seleção dos jogos que pretende utilizar em sala de aula, junto aos objetivos que deseja atingir. De acordo com Kishimoto (2011) o professor deve ainda tomar cuidado com os conceitos pré-formados sobre as capacidades dos alunos, de modo a não excluir, comparar, categorizar ou formular hipóteses que tire a oportunidade de instigar o auto estímulo e a superação das dificuldades cognitivas do próprio aluno.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o objetivo de analisar e evidenciar a importância do lúdico na Educação Infantil, este trabalho discutiu acerca da importância do lúdico nesta modalidade, com ênfase no uso dos jogos e das brincadeiras em classe de educação infantil são fundamentais, pois propiciam o desenvolvimento destes educandos de forma rica, prazerosa e criativa. Nesta direção, o estudo fez uma abordagem acerca da história do lúdico e o uso desta ferramenta em sala de aula, bem como discutiu ainda a relevância do brincar no ambiente escolar.

A relevância do uso de recursos didáticos como os jogos educativos e as brincadeiras para transformar o espaço da sala de aula em um momento rico e prazeroso para o aluno se fez evidente diante das alternativas escolhidas pelas professoras. Assim como o consenso que os jogos e as brincadeiras são grandes subsídios para o processo de ensino e aprendizagem.

Com a pesquisa realizada, ficou claro que o conceito de lúdico já é compreendido e que os docentes ou uma parte significativa destes o consideram como uma ferramenta do trabalho pedagógico, um instrumento que auxilia na aprendizagem e ainda uma forma de promover a aprendizagem dos alunos.

Foi questionado a estes sujeitos porque muitos professores são reticentes quanto ao uso do lúdico na sala de aula. Para estes docentes, o que existe é uma concepção tradicional do processo de ensino e aprendizagem que inviabiliza o uso dessa ferramenta. Nessa direção, partes significativas dos professores afirmam que usam jogos e brincadeiras durante a aula, revelando assim, a ênfase que o jogo e a brincadeira têm para o uso como ferramenta pedagógica em sala de aula.

Com os dados coletados, pode-se concluir que, na educação infantil, a criança encontra solo fértil para seu desenvolvimento emocional e cognitivo e a brincadeira torna-se um fator preponderante para seu desenvolvimento. Assim, a partir dos dados, a pesquisa revelou que o uso do lúdico em sala de aula é de extrema importância para a criança e por extensão para a escola considerando que para ambos a proposta de brincar é parte significativa do viver.

Analisando a literatura vigente, nota-se a ênfase de que o brinquedo faz parte da vida da criança desde muito cedo e traz para seu universo a capacidade de criar e imaginar situações diversas.

Assim, é por meio do lúdico que, desde muito cedo os aspectos desenvolvimento e aprendizagem se fazem presentes na criança mediante as interações que estabelece com o meio físico e social. O que se percebe, no entanto, é que falta ainda por parte de alguns dos educadores acreditarem mais no poder do lúdico enquanto ferramenta da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALVES, J.G.B. **Atividade física em crianças: promovendo a saúde do adulto.** *Revista Brasileira Saúde Materno Infantil*, Recife, v. 3, n^o 1, p. 5-6, 2009.

ALVES, Rosilda Maria. **Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental.** Pesquisa em www.ufpi.br/mesteduc/eventos/iiiencontro/gt8/atividades-ludicas.pdf. Pesquisa em 02/07/2013 às 17h22min.

ANTUNES, C. **Novas maneiras de ensinar - novas formas de aprender.** Rio de Janeiro: Artmed, 2002, p.113-152.

ARAÚJO, Vânia Carvalho de. **O jogo no contexto da educação psicomotora.** São Paulo: Cortez 1992.

ARIÉS, Philippe, *História social da criança e da família*, Rio de Janeiro, Editora Guanabara, 1987.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais.** Brasília, 1998.

CUNHA, N. H. S. *Brinquedo, Desafio e Descoberta.* Rio de Janeiro : FAE, 1994.

D'SPINDOLA, V, S. **A importância dos jogos de faz-de-conta na sala de aula.** Disponível em: http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_15050/artigo_sobre_a_import%C3%82ncia_dos_jogos_de_faz-de-conta_no_processo_pedag%C3%93gico

FERREIRA, Emília. **“Processo de alfabetização”.** Rio de Janeiro: Palmeiras, 1998. Pesquisa em WWW.centrorefeducacional.com.br 13/05/2010 às 17h30min.

FRIEDMANN, Adriana, et al. **Brinquedoteca: O direito de brincar.** São Paulo: ABRINQ, 1994.

GALLARDO, J.S.P. **Didática de educação física: a criança em movimento: jogo, prazer e transformação.** São Paulo, Ftd, 1998.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens.* São Paulo: Perspectiva, 2003.

JORDÃO, Ana Paula Martinez, **A importância do Lúdico na Educação Infantil: Enfocando a Brincadeira e as Situações de Ensino não Direcionado.** Pesquisa em [HTTP://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0358..pdf](http://www.psicologia.com.pt/artigos/textos/A0358..pdf) em 28/04/2010 às 07h43min.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 2011.

MACEDO, L, PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Artmed, 2000.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz – **Brincar Prazer e Aprendizado**. Petrópolis. Rio de Janeiro, Vozes 2003. Pesquisa em: <<http://en.octopop.com/Community-Pedagogia-1239> em 10/05/2010 às 12h30min>.

MAURICIO, Juliana Tavares. **Aprender brincando: o lúdico na aprendizagem**. 2009. Disponível em: <http://www.pedagogia.com.br/artigos/importanciadabrinquedoteca1/index.php?pagina=9>

OLIVEIRA, Ana Cristina Olmeda. **Reflexão sobre o lúdico**. IN. RODRIGUEZ, Rejane Pena (org) **Brincalhão: Uma Brinquedoteca Itinerante**. Petrópolis. RS: vozes, 2000.

OLIVEIRA, V. M. **O que é educação física**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

WAJSKOP, Gisele. **Brincar na educação infantil: uma história que se repete**. São Paulo: Corte, 2012

SANTOS, B. S. **Pela mão de Alice: o social e o político na pós-modernidade**. São Paulo: Cortez, 2011.

WINNICOTT, D. W. **O Brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Ímago, 1995.

VYGOTSKY, Lev. Semevovich. **Pensamento e linguagem**, São Paulo: Martins Fontes, 4ª ed.2003

APÊNDICE



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS- CSHNB
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

QUESTINONÁRIO
PROFESSORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL

1. IDENTIFICAÇÃO:

a- Idade:

- entre 20 e 25 anos
- entre 26 e 30 anos
- entre 31 e 35 anos
- entre 36 e 40 anos
- entre 41 e 45 anos

b- Tempo de serviço

- entre 2 e 4 anos
- entre 04 e 06 anos
- entre 06 e 08 anos
- entre 08 e 10 anos
- mais de 10 anos de serviço

c- Sexo:

- M F

2. Assinale abaixo a alternativa que melhor se relaciona ao conceito de lúdico

- é uma ferramenta do trabalho pedagógico
- é uma forma de promover a aprendizagem dos alunos
- é uma nova forma de aprendizagem
- é um tipo de instrumento que auxilia na aprendizagem

3. Há espaço disponível na escola para a prática de atividades recreativas?

- sim não

4. Muitos professores tornam-se reticente no que diz respeito a jogos e brincadeiras na sala de aula. Qual a sua opinião: assinale a alternativa abaixo que explica melhor sua posição.

porque ainda persiste uma concepção tradicional do processo de ensino e aprendizagem;

porque não leva em consideração que é uma ferramenta do processo da aprendizagem dos educandos

porque a forma de ensinar sem a utilização de recursos favoráveis à aprendizagem de forma criativa ainda não é bem difundida nas escolas.

5. Você utiliza jogos e brincadeiras com seus alunos durante a aula, como recurso pedagógico para auxiliar o desenvolvimento do ensino-aprendizagem?

sim não

6. Quais as disciplinas que são utilizadas os jogos didáticos:

português

matemática

historia

geografia

ciências

inglês

7. É oportunizado momentos para brincadeiras livres em sala de aula:

sim não

8. Sobre os jogos de regras é analisado o comportamento dos alunos ou eles tem que seguir regras

sim não

9. Os alunos são avaliados durante os jogos:

sim, são avaliados

não, somente através de trabalho ou avaliação escrita

10. Há um maior desempenho dos alunos no desempenho escolar, quando é introduzida uma atividade lúdica:

() sim () não