

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

**A ATIVIDADE LÚDICA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA  
EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM FILOSÓFICO-PEDAGÓGICA**

ROBERTA DE JESUS SOUSA

PICOS – PI

2014

ROBERTA DE JESUS SOUSA

**A ATIVIDADE LÚDICA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA  
EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM FILOSÓFICO-PEDAGÓGICA**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal do Piauí, Campus Senador Helvídio Nunes de Barros - Picos, como requisito necessário para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof.Dr. Gustavo Silvano Batista

PICOS – PI

2014

## FICHA CATALOGRÁFICA

Serviço de Processamento Técnico da Universidade Federal do Piauí

Biblioteca José Albano de Macêdo

**S725a** Sousa, Roberta de Jesus

A atividade lúdica no processo ensino-aprendizagem da educação infantil: uma abordagem filosófico-pedagógica / Roberta de Jesus Sousa. – 2014.

CD-ROM : il.; 4 ¾ pol. (49f.)

Monografia(Licenciatura em Pedagogia) – Universidade Federal do Piauí, Picos, 2015.

Orientador(A): Prof. Dr. Gustavo Silvano Batista.

1. Educação Infantil. 2. Lúdico. 3. Ensino-Aprendizagem I.  
Título.

**CDD 371.337**



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ  
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS – CSHNB  
COORDENAÇÃO DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ATA DE DEFESA DE MONOGRAFIA

Aos treze (13) dias do mês de janeiro de 2015, na sala 798, do Campus Senador Helvídio Nunes de Barros, da Universidade Federal do Piauí, reuniu-se a Banca Examinadora designada para avaliar a defesa de Monografia de **Roberta de Jesus Sousa** sob o título “**A atividade lúdica no processo ensino-aprendizagem da educação infantil: uma abordagem filosófico-científica**”.

Banca constituída pelos professores:

Prof. Dr. Gustavo Silvano Batista	Orientador(a)
Profa. Me. Gilvana Pessoa de Oliveira	Examinador (a)
Prof. Me. Maurício Fernandes Perovano	Examinador (a)

Deliberou pela APROVAÇÃO da candidata, tendo em vista que todas as questões foram respondidas e as sugestões serão acatadas, atribuindo-lhe média aritmética de 8,6.

Picos (PI) 13 de janeiro de 2015.

Orientador(a): Gustavo Silvano Batista  
Examinador(a): Gilvana Pessoa de Oliveira  
Examinador(a): Maurício Fernandes Perovano

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, ser supremo e responsável por todas as maravilhas que vem me proporcionado ao concluir este trabalho. Confesso que chegar a aqui não foi fácil e a conclusão dessa etapa da minha vida deve-se aqueles que sempre estiveram ao meu lado em todos os momentos Então devo dizer que não somente agradeço, como acima de tudo sou grata. Obrigada senhor por me permitir concretizar mais um sonho e por tudo que foi conquistado nessa caminhada onde deixo der graduanda e passo a ser licenciada.

Aos meus pais pela criação dedicada, fonte de determinação e orgulho infinito, em especial meu papai Isidoro Barbosa minha joia rara(in memória) que mesmo sem sua presença vital mas sempre esta comigo de forma oculta mesmo sem sua presença consegui transmitir seu exemplo de coragem maior herança de qualquer ser humano. A minha Mãezinha que sempre se sacrificou para me proporcionar as coisas boas da vida por cada jeito de atenção e dedicação. Aos meus irmãos Rodrigo Barbosa, Isidoro Júnior e Maria de Jesus pela paciência e carinho dedicado e por cada opinião feita nos devidos momentos.

A professora Gilvana Pessoa que em sua disciplina Didática Geral, nos impões um estágio observatório onde me depararei com um mundo encantador, despertando o interesse profundo pela profissão e em especial a Isabela uma menina encontrada nesse momento que diferente das demais crianças me cativou de forma sublime. Ao meu orientador de estágio Alex Sandro que sempre, nos mostrou que em meios às dificuldades da realidade educacional é possível sim fazermos um bom trabalho. Assim como as escolas onde passei, os meus alunos temporários que me receberam de braços abertos e maneira bem acolhedora.

Ao meu orientador Gustavo que é uma fonte de modelo expirador profissional para mim, por ter acreditado no meu potencial, ter me mostrado o outro lado da pedagogia, por cada rabisco feito de vermelho nos meus trabalhos, pois foram eles que me mostraram o caminho de aperfeiçoamento por cada texto indicado, cada bronca enfim por tudo.

Aos meus amigos que conquistei nessa etapa que hoje tenho como irmãos, Lucas Oliveira, Tatiane Batista, Débora Almeida, Christiane Freitas e Lidiane Leal pelas aventuras partilhas, experiências, conselhos e críticas recebidas. Aos meus familiares que sempre acreditaram na minha capacidade em especial a tia Jesus com sua coragem me ensinou muito todos esses anos, aos meus primos Chagas, Maria das Graça, Antonio Carlos , Hamilton e é claro a Ivanna Camila com seu jeito de ser meu muito obrigada por todo incentivo dado, aos grandes amigos e familiares por ser capazes de me proporcionar momentos inesquecíveis e fundamentais para que eu pudesse ser a pessoa que sou hoje E aos demais que contribuíram de uma forma direta ou indireta na construção deste trabalho

Aos Professores da Universidade Federal do Piauí, pela sabedoria e conhecimento durante esses mais cinco anos;

A todos meu sincero obrigado!

É no brincar, e somente no brincar que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e usar a sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu.

*Donald Winnicott*

## RESUMO

Na área da Educação Infantil tem se debatido amplamente a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. O estudo sobre a ludicidade no processo ensino-aprendizagem se faz interessante por apontar, além de um percurso bibliográfico, observações e questões interessantes sobre a temática. Dessa maneira, a discussão gira em torno da busca de entender: Como tem ocorrido o processo ensino-aprendizagem através das atividades lúdicas? Percebendo a contribuição da filosofia como abertura a novas possibilidades de ensinar, pensar, conhecer e agir. Os questionamentos trazidos a partir desse problema nos trazem reflexões sobre como a educação pública se encontra no que se trata da Educação Infantil, verificando os espaços e materiais oferecidos. O presente estudo é relevante porque traz dados sobre a realidade que merece atenção dos professores e de todos os agentes envolvidos nesse processo. Na pesquisa bibliográfica foram feitos levantamentos sobre o tema e alguns estudiosos como base para desenvolver tal estudo e durante a pesquisa de campo foi observado o espaço e realizados roteiros de entrevistas com professores e educandos. Por tanto, esse estudo reflete aspectos importantes da ludicidade na Educação Infantil.

**Palavras-chave:** Educação Infantil. Ensino-aprendizagem. Atividades lúdicas.

## **ABSTRACT**

In the area of early childhood education has been widely debated the importance of playfulness to the child's development. The study of playfulness in the teaching-learning is interesting for pointing, and a literature course, observations and interesting questions on the subject. Thus, the discussion revolves around the quest to understand: As has been the teaching-learning process through play activities? Realizing the contribution of philosophy as openness to new possibilities of teaching, thinking, knowing and acting. The political demands from this problem brings us reflections on how public education is when it comes from kindergarten, checking the space and materials offered. This study is relevant because it brings data on the reality that deserves attention from teachers and all those involved in this process. In literature surveys were made on the subject and some scholars as a basis for developing such a study and during field research noted the space and conducted tours of interviews with teachers and students. Therefore, this study reflects important aspects of playfulness in kindergarten.

**Keywords:** Early Childhood Education. Teaching and learning. Recreational activities.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	11
<b>1. O JOGO HERMENÊUTICO</b> .....	13
1.1 A importância dos jogos como recursos didáticos.....	13
1.2 A contribuição de Gadamer e da Filosofia Hermenêutica para a educação.....	15
<b>2. O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	18
2.1 O Lúdico e o Papel do Professor.....	18
2.2 O brincar na educação infantil .....	22
<b>3. O JOGO E A APRENDIZAGEM</b> .....	25
3.1 O brincar e o Desenvolvimento Infantil.....	27
<b>4. REFLEXÕES SOBRE A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL</b> .....	32
4.1 Percurso Metodológico do estudo.....	32
4.2 Os docentes no contexto escolar.....	33
4.3 A fala dos educandos sobre as atividades lúdicas .....	35
4.4 Análise de Dados.....	36
<b>Considerações Finais</b> .....	38
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	39
<b>APÊNDICES</b>	

## INTRODUÇÃO

Os discursos sobre o brincar na Educação Infantil tem ganhado espaço no cenário educacional por abranger aspectos significativos referentes ao desenvolvimento integral da criança.

A Educação Infantil tem sido o ponto central de descobertas e práticas que oferecem às crianças oportunidades de descobrirem suas habilidades e suas potencialidades, sendo o professor um mediador do conhecimento. Diante dessa expressão, é necessário verificar até a dimensão da brincadeira, observando em quais pontos ela pode propiciar aprendizagens, ou seja, compreender as atividades lúdicas como essenciais à aprendizagem.

No processo de ensino-aprendizagem é necessário oportunizar vivências com a ludicidade, pois a mera transmissão de conhecimento sem apoiar-se em atividades que estimulem a imaginação, a criatividade e a expressão dos alunos pode não trazer o sucesso e a satisfação que os educandos precisam para progredir nos estudos posteriores, como dinamismo, integração, entre outros aspectos.

Esta pesquisa tem como objetivo geral investigar como se dá a atividade lúdica dentro do processo ensino-aprendizagem através das práticas desenvolvidas na Educação Infantil. Enquanto objetivos específicos pretende-se verificar o espaço e as condições para desenvolvimento do lúdico no processo de ensino, ampliar a visão filosófica a cerca do brincar e reconhecer a importância das brincadeiras e jogos no processo ensino-aprendizagem.

Mediante os objetivos acima propostos colocam-se algumas questões que guiarão a pesquisa monográfica. Em relação aos docentes, a importância de conhecer a proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (1997), sobre o objetivo do brincar na educação infantil e da importância dos jogos para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Assim podemos questionar: Você costuma planejar suas atividades lúdicas objetivando a interdisciplinaridade entre as áreas de conhecimento trabalhadas para desenvolvimento das habilidades motoras e psíquicas dos seus alunos? Você costuma trabalhar atividades recreativas utilizando algum material de apoio? A escola oferece algum material de apoio ao professor para trabalhar as atividades recreativas com as crianças? Para os alunos: Você gosta aulas envolvendo brincadeiras como jogos? Nas brincadeiras realizadas pela professora há ofertas de brinquedos e outros materiais? O espaço onde você

os colegas de classe brincam é suficiente para realizar qualquer tipo de atividades recreativas? Em sua opinião você aprende os conteúdos escolares mais facilmente quando é desenvolvido brincadeiras

Dessa maneira a relevância deste trabalho justifica-se mediante a necessidade de conhecer a realidade das atividades lúdicas na Educação Infantil apontando fatores que são desafiadores nesse contexto e verificando qual a importância da ludicidade para o processo de ensino-aprendizagem.

O presente estudo tem como cenário educacional as escolas municipais da cidade de Valença: Unidade Escolar Oto Martins Veloso, Unidade Escolar João Calado e Unidade Escolar Joaquim Manoel. Para atender às questões do estudo contamos com a participação de professores e alunos da Educação Infantil.

O percurso metodológico do estudo é de cunho qualitativo, no qual se procurará, através de aplicação de questionário, conhecer melhor as vivências, opiniões e realidades que circundam a questão lúdica na Educação Infantil. O levantamento bibliográfico subsidiou todo o estudo e a pesquisa de campo foi importante no sentido de observar e viabilizar a análise deste estudo.

Nesse sentido para apresentação mais sistematizada do trabalho, este contará com o capítulo 1 que trata do Jogo Hermenêutico, da importância dos jogos como recursos didáticos e da contribuição filosófica de Gadamer; o capítulo 2 com O lúdico na Educação Infantil, o papel do professor e o brincar na Educação Infantil; no capítulo 3 temos o Jogo e a Aprendizagem e o brincar no desenvolvimento infantil. Após o referencial teórico temos o capítulo 4, que trata as reflexões sobre a ludicidade de acordo com a pesquisa de campo.

# **1 O JOGO HERMENÊUTICO**

## **1.1 A importância das atividades lúdicas como recursos didáticos na educação infantil**

Os jogos são as atividades lúdicas mais comuns ao processo de aprendizagem, importantes recursos didáticos que auxiliam o professor a conduzir o ensino e facilitar a aprendizagem dos alunos. Através dos jogos é possível desenvolver diversas habilidades nas crianças durante o seu processo de alfabetização. Uma dessas habilidades é o desenvolvimento humano, no qual a criança aprende a se socializar e a interagir com os outros, contribuindo, assim, para a inclusão social destes.

A importância dos jogos e brincadeiras fora descoberta há muito tempo pelas civilizações primitivas. Segundo Alves (2011, p. 236), “os jogos suscitam múltiplas representações e constituem um dos modos pelo qual são definidas as ações e as atitudes de que a humanidade tem se utilizado desde a antiguidade”. O autor retrata que o próprio contexto histórico traz a afirmação de que os jogos possuíam um sentido e retratavam a essência das pessoas nos tempos primitivos.

Além da utilização dos jogos para demonstrar atitudes, na Antiguidade os jogos eram valorosos dentro da cultura. Segundo Alves (2003, p. 02.), “entre os egípcios, romanos e maias, o lúdico se destacava em importância, pois era através dos jogos que as gerações mais jovens aprendiam com os mais velhos os valores e conhecimento de sua cultura”.

Entre os aspectos que podem ser trabalhados no jogo os valores se constituem grandes fatores na formação do indivíduo. De acordo com Fortuna e Bordas (2011), a brincadeira pode ser utilizada como uma forma de desenvolvimento da justiça e da solidariedade no modo de vida do indivíduo, ensinando-o a reconhecer o outro como um ser diferente e, ao mesmo tempo, singular, estimulando a pessoa a viver a experiência de pertencer a uma sociedade igualitária e de respeito ao próximo.

A utilização dos jogos e atividades lúdicas na aprendizagem representa um recurso didático que pode ampliar as ações que contemplem o ensino e o aspecto emocional da criança. Para Alves (2003), as atividades lúdicas são um excelente recurso explorado para valorizar o desenvolvimento afetivo e intelectual da criança,

visando conciliar o papel da escola como propagadora da cultura erudita aliada à cultura popular, a fim de tornar o ser humano em um ser histórico, buscando transformar o mundo e preservar sua identidade a partir de suas raízes. Dessa maneira acrescentamos ao pensamento do autor aspectos diversos que podem somar nos aspectos relevantes trazidos pelas atividades lúdicas:

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, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (ALMEIDA, 2009 p. 44).

Como afirma Alves (2010), o jogo é mais do que um simples método de realização de alguma atividade para se chegar a um fim preestabelecido. Ele é o caminho pelo qual se pode mostrar ao indivíduo como se desenvolve o saber – tanto filosófico, como pedagógico –, através de determinados pressupostos.

A ludicidade pode ser utilizada como um instrumento de atração da atenção dos alunos, ajudando no seu processo de desenvolvimento educacional. Na concepção de Alves (2003, p. 08), “o lúdico é utilizado para chamar e atrair os alunos, incluindo-os no processo pedagógico, com probabilidade significativa de sucesso, esta proposta tem como pressupostos uma visão positiva das possibilidades dos alunos”.

Os jogos no cotidiano escolar podem trazer conhecimentos importantes para a criança nas mais diversas áreas, fazendo da relação ensino/aprendizagem uma atividade mais atrativa para o aluno.

Por meio dos jogos, a criança aprende a dominar e conhecer as partes do seu corpo e as suas funções, a orientar-se no espaço e no tempo, a amar a arte, a natureza, a manipular e a construir, a desempenhar os papéis necessários para as futuras etapas da sua vida, a elaborar as suas fantasias e seus temores, a sentir as suas tensões, a saber, perder e ganhar, em suma ela pode desenvolver as suas múltiplas inteligências (BROTTO, 1999, *apud* PINHEIRO, SANTOS e RIBEIRO FILHO, 2013, p. 28 e 29).

A alegria do jogo fará da aprendizagem um processo mais prazeroso para a criança, que obterá conhecimentos através da diversão. “Todas essas aprendizagens ocorrem num nível consciente e, durante o processo, a criança só

experimenta o prazer. Os jogos permitem-lhe expressar o seu impulso de autorrealização, a crescer e amadurecer num ambiente de aceitação” (BROTTO, 1999, *apud* ALVES, 2003, p. 05).

O que se busca enfatizar, nesse ponto, é que o momento prazeroso do jogo ou da atividade lúdica pode oportunizar situações onde vários aspectos podem ser trabalhados. No brinquedo a criança demonstra as suas intenções, é uma oportunidade de conhecê-lo e ajudá-lo a construir sua própria aprendizagem, a relação entre brincar e aprender deve estar pautada nos conhecimentos que visamos desenvolver nas crianças, onde a brincadeira e o jogo possui um fim educativo.

## **1.2 A contribuição de Gadamer e da Filosofia Hermenêutica para a educação**

Como um conceito fundamental de sua filosofia Hans-Georg Gadamer nos apresenta o fenômeno do jogo. Podemos considerá-lo como um importante meio de explicar filosoficamente o efetivo ato pedagógico que acontece na atividade lúdica. Gadamer define a filosofia como uma reflexão permanente sobre aquilo que deve ser a configuração da vida humana, e constrói uma concepção própria de hermenêutica enquanto filosofia de compreensão. Segundo Rozek(2013 p. 46), “essa compreensão é uma forma de existir do ser humano, à medida que se reconhece nela o comportamento essencial do homem em sua relação com o mundo”.

Buscando uma aproximação conceitual refletimos a definição de jogo por Gadamer, na qual o estudioso afirma que mais do que um fenômeno biológico, ou um reflexo psicológico, o jogo é tomado como um fenômeno cultural e que ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica, pois, para ele, o jogo é uma função significativa, “encerra um determinado sentido” e por sua vez implica em sua própria essência a presença de um sentido não material. Em sua filosofia, o movimento é destacado como central no jogo e a experiência hermenêutica torna-se relevante, pois é onde os conhecimentos são testados e as próprias convicções são colocadas em risco. Para Gadamer, a participação implica assumir uma postura de entrega, onde além de respeitar as regras o aluno tende a buscar a própria superação, não há apenas subjetividade.

Ao tratar do conceito de jogo, Gadamer faz uma análise de sua noção

deixando claro que o jogo tem uma ligação direta com a estética enquanto reflexão sobre as obras de arte. “Ao tratar do jogo, a estética não isentou esse conceito da conjuntura específica que permeava as discussões em torno da subjetividade. Dessa forma, o jogo nada mais seria do que a expressão do desejo subjetivo orientado pela consciência” (SANTOS, 2013, p. 03).

Porém, a compreensão de Gadamer não se detém a uma análise do jogo no âmbito da estética, pois, em seu entender, o jogo transcende a estética e se finca como um meio sistemático de desenvolvimento da aprendizagem por meio da hermenêutica interativa entre o sujeito e a interação com o jogo. Segundo Almeida (2000, *apud* ALVES, 2011).

Devemos considerar o jogo como um modelo estrutural, com pressuposto e condições filosóficas, no intuito de explicarmos, em última análise, os traços filosóficos próprios da hermenêutica, diferente e complementar dos métodos científicos, dialéticos, analítico, fenomenológico. (p. 239-240).

O autor traz à luz desse pensamento a necessidade de olhar o jogo como um recurso repleto de significado e que se centra também no processo interativo entre os educandos. Estabelecendo a ideia de que os jogos não estão isentos de valores e de conhecimentos significativos, Alves (2010) relaciona algumas afirmações:

O processo de ensino/aprendizagem e a reflexão devem ocorrer de forma interativa, experiencial e dialógica, e a totalidade filosófica e educativa desenvolve-se no acontecer hermenêutico do jogo. O jogo não incide em um círculo vicioso, pois o filosofar e o educar efetivam-se relacionamente ao procurar compreender a totalidade, a partir da finitude a qual carrega aquela ânsia inesgotável de buscar compreender o todo, isto é, o desejo natural de conhecer (ALVES, 2010, p. 87).

No contexto da hermenêutica filosófica, o jogo apresenta-se como um modo de proporcionar o aprendizado, atingindo a capacidade compreensiva do indivíduo de forma universal. “A hermenêutica filosófica parte e pretende chegar à totalidade compreensiva do mundo, da vida, e a partir disso comunga de forma, de uma metodologia coerente com esse projeto lematizado na noção de jogo enquanto modo de conhecer, de ensinar e de agir universal” (ROHDEN, 2002 *apud* ALVES, 2010, p. 88).

Nesse sentido, o jogo traz em si uma relação de superioridade à vontade humana, sendo o indivíduo um dependente das circunstâncias a ele impostas, cabendo a ele retirar da situação o aprendizado necessário e adequado a seu cotidiano.

O emprego que Gadamer fez do jogo evidencia o fato de que, à execução do jogo de palavras, todos os empregos referem-se a fenômenos naturais ou impessoais, e não a atividades humanas. Compreende-se, então, melhor que o mundo, que está em questão tem o primado sobre a atividade humana. Ou seja, o jogo não enfatiza a proeza ou a performance de um sujeito, que mostra do que ele é capaz, mas como a descoberta que o si (soi) se encontra tomado em um jogo no qual ele não é o iniciador nem o senhor (ALVES, 2011, p. 238).

Assim, como afirma Alves (2010, p. 95), o jogo é um modelo estrutural que mostra uma experiência hermenêutica que converte o filosofar e o educar numa postura que leva o indivíduo a deixar o seu solipsismo, impulsionando-o a ver o real com mais sensibilidade e clareza. Com isso, de acordo com a interpretação do autor, com o seu método ensaístico,

Gadamer se opôs à construção ou concepção de filosofia e educação como um sistema absoluto. Porém, tem no centro de suas reflexões o ser humano, enquanto realidade concreta. Isso se explicitou na forma de um saber como um modo de viver que se joga com o mundo. Por isso seria temerário afirmar que ele defendeu um método contra outros, ou contra a verdade. Ampliou, e quisemos mostrar isso pelo modelo do jogo, tanto um quanto outro. Pois, o autoritarismo não joga, impõe. Os sistemas absolutos não jogam, induzem e deduzem (ALVES, 2010, p. 95).

Baseando-se nos estudos do autor acima citado, entende-se que não pode haver absolutismo no entendimento acerca do jogo, pois dele se pode chegar a diferentes aprendizados. Cada ser humano tem seu modo de perceber o mundo e poderá aproveitar do jogo tudo aquilo que lhe for mais apropriado aos seus anseios cotidianos.

## 2. O Lúdico na educação infantil

Ao abordar a questão da importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, optamos por apresentar e discutir aspectos teóricos que fundamentem o modo como o papel do professor lida com o lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil. Assim, neste capítulo, buscaremos apresentar os aspectos teóricos acerca do lúdico na educação infantil

### 2.1 O Lúdico e o Papel do Professor

O lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* que quer dizer “jogo” (ALMEIDA, 2008, p. 1). Caso considerássemos estritamente a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como um dos traços essenciais de psicofisiologia do comportamento humano. Ou seja, a definição deixou de ser um simples sinônimo de jogo.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. O caráter pedagógico do lúdico baseia-se na relação entre atividades, características e natureza, obedecendo às demandas cognitivas dos educandos, através desse processo o educador pode inserir conteúdos e vencer qualquer dificuldade, é um meio pelo qual a criança libera a fantasia, sente a liberdade de demonstrar suas habilidades.

A ludicidade, tão importante para a saúde mental do ser humano, é um espaço que merece atenção dos pais e educadores, pois é o espaço para a expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. No que se trata da relação com o ensino-aprendizagem, a ludicidade apresenta-se como um fator importante para as situações de ensino.

O lúdico na sala de aula passa ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente. Sendo assim, a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender. (PINTO, p. 232, 2010.)

O lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre sua importância na formação da personalidade. Através da atividade lúdica, a criança forma conceitos, seleciona ideias no sentido de construir seu próprio intelecto, supera um desafio e constrói noções de aprendizagens, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se desenvolvendo com um ser social.

Deste modo, várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem. Essas atividades favorecem o desenvolvimento intelectual, físico e emocional, é importante para a aquisição de valores e para proporcionar interação e integração dos alunos.

Promover a interação infantil, o desenvolvimento das habilidades físicas e intelectuais dos alunos; formar a postura de estudante, levando-as a organizar e preparar seu material, viver em grupo, trocar ideias, saber ouvir e participar, descobrir coisas novas, participar de jogos variados de forma ordenada, interiorizar regras de convívio. (ALMEIDA, 2003, p.71).

Uma proposta lúdico-educativa torna-se um desafio para a prática do professor, pois não basta apenas selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos; precisa também participar no decorrer da aplicação do jogo, ou seja, deve-se deixar ser conduzido pelo jogo.

É necessário, portanto, jogar, brincar com as crianças; mas sempre observando no desenrolar as interações e trocas de saberes entre eles. Pois, nas atividades lúdicas, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido.

A atividade lúdica possibilita a quem vivencia momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasias e realidade, de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida (LUCKESI, 2005, p.67).

A relação entre jogar e aprender ensina o professor por meio de sua ação, observação e reflexão, incessantemente renovadas, como é o que o aluno conhece. Ao usar os jogos na escola, os professores precisam ter clareza do sentido de sua utilização, pois a atividade lúdica não pode ser vista só para preencher um tempo de aula quando o professor não tem mais atividades e conteúdos para passar. Ou não

é, também, simplesmente, dizer que utilizam o jogo, o brinquedo e a brincadeira só porque virou moda, o jogo pelo jogo. Essa crítica não se refere ao jogo como entretenimento, mas ao fato de que ele deve ser usado na sala de aula com uma finalidade educativa.

Ao desenvolver uma proposta lúdico-educativa, o papel do professor será o de gerar situações estimuladoras e eficazes para a aprendizagem. É importante destacar que a criança, ao participar do jogo, deve ser estimulada pelo educador, bem como ter suas iniciativas valorizadas. Ela precisa conhecê-lo por inteiro, suas regras e seus limites.

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) dá destaque aos jogos como ferramenta didática e incentiva o seu uso no âmbito da escola.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa. Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituídos de objetivos imediatos pelas crianças. Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente àqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão. (BRASIL 1998, p. 29).

O jogo, no entendimento de Santos (2000, p.38), propõe estímulo ao interesse do educando, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de mediador, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Freire (2002, p.52) vem ao encontro do papel do professor na aprendizagem das crianças ao afirmar que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. Pela ênfase do autor, contextualizamos a atividade do professor no trabalho com o lúdico como uma oportunidade de criar situações de aprendizagens e buscar o caráter múltiplo do jogo no que se trata do processo de ensino.

Esta construção e/ou produção pode ser obtida através de situações comuns decorrentes da aplicação de atividades lúdicas. Como o exercício da vivência em

equipe, da criatividade, imaginação, oportunidade de autoestima e exercícios de relacionamento social. Devemos levar em conta a forma orientada, experienciada e realizada, já que, de acordo com Dohme (2003, p.87), “o jogo é um grande campo onde as crianças vivenciam de forma livre e autônoma o relacionamento social”, o que vem a contribuir no desenvolvimento e aprendizagem de atitudes cooperativas através das interações com os pares.

No entendimento de Lopes (2002, p. 35), “a criança aprende brincando, é o exercício que o faz desenvolver suas potencialidades”. Ao interagir com atividades lúdicas, as crianças podem não perceber que internalizam os conhecimentos, tornando mais dinâmica a aprendizagem e, do mesmo modo, facilitando-a.

São lúdicas as atividades que propiciam a vivência plena das crianças, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instalar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração ou de sensibilização, um tratamento de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercício de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre tantas outras possibilidades (FRIEDMANN, 1996).

Há, portanto, o entendimento que educar ludicamente não é jogar lições para o educando sem nexos com sua realidade, mas está relacionado a uma interação entre alunos e professor. Educar é um ato consciente e planejado, é tornar o indivíduo consciente e feliz no mundo. É seduzir os seres humanos para o prazer de conhecer. Snyders (1996) afirma que a escola devia ser um local de alegria, prazer intelectual, satisfação e desenvolvimento.

Para atingir esse fim é preciso que os educadores repensem o conteúdo e sua prática pedagógica, substituído a rigidez e a possibilidade pela vida, pela alegria, pelo entusiasmo de aprender, pela maneira de ver, pensar, compreender e reconstruir o conhecimento. É necessário que sejam privilegiadas as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios: afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, retirando-a da clandestinidade e da subversão, colocando-a corajosamente como meta da escola.

## 2.2 O Brincar na Educação Infantil

O brincar e o jogar são atos indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual e sempre estiveram presentes em qualquer povo desde os mais remotos tempos. Através deles, a socialização, a iniciativa e a autoestima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor.

Segundo Wajskap (2005), a brincadeira é um fato social, espaço privilegiado de interação infantil e de constituição do sujeito-criança como sujeito humano; é também uma forma de atividade social infantil cujas características imaginativas são diversas do significado cotidiano da vida, fornecem uma ocasião educativa única para as crianças.

É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características de papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis. Não há dúvida de que é no ato de brincar que a criança se apropria da realidade atribuindo-lhe significado, pois o brincar exerce uma função essencial no processo educacional da criança, implicando, de forma prazerosa e significativa, a construção de sua personalidade. É nos primeiros anos de vida que a criança irá compreender e se inserir em seu grupo. Construir a função simbólica, desenvolver a linguagem, explorar e conhecer o seu ambiente.

A brincadeira é a melhor maneira de comunicar-se e relacionar-se com outras crianças, pois brincando ela aprende sobre o mundo que a cerca e tem oportunidade de procurar a melhor forma de inserir-se nele (KISHIMOTO, 1996,p.36). Nesta compreensão,

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são atividades fundamentais da infância. O brinquedo pode favorecer a imaginação, a confiança e a curiosidade, proporciona a socialização, desenvolvimento da linguagem, do pensamento da criatividade e da concentração (BATISTA, MORENO PASCHOAL, 2000, p. 110).

O brincar na educação infantil tem uma função essencial no desenvolvimento da criança e na construção do seu conhecimento, principalmente nos cinco primeiros anos de vida, onde realiza tarefas que, segundo Kishimoto (1996, p.32) são essenciais: socialização, construção da função simbólica, desenvolvimento da linguagem, exploração e conhecimento do mundo físico.

O brincar chega, então, à escola com o objetivo de facilitar a aprendizagem do aluno. O ambiente escolar deve estimular aparecimento das potencialidades da criança, respeitando o tempo necessário para aprenderem. Considerar que o ato de brincar é uma atividade específica e essencial da educação infantil, pressupõe o estabelecimento da relação entre a brincadeira infantil com a função sócio pedagógica da educação infantil.

Diante dessa realidade, muitos educadores discutem sobre a instalação de ambientes lúdicos que favoreçam o trabalho com criança. O uso do lúdico na escola prevê a utilização de metodologias agradáveis adequadas às crianças, que façam com que o aprendizado aconteça dentro do seu mundo, das coisas que lhe são importantes e naturais de se fazer, que respeitem as características próprias das crianças, seus interesses e esquemas de raciocínio próprio.

Não há, pois, como desvincular do processo de aprendizagem da criança a dimensão lúdica, procurando torná-la mais prazerosa, interessante, divertida e uma atividade séria, com a qual se estimule a criança em seu processo de construção do conhecimento.

Apesar dos avanços, em termos teóricos, o brincar das crianças ainda não é reconhecido no contexto de muitas escolas de educação infantil. Inexiste, ainda hoje, no contexto destas instituições uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como eixo de trabalho tampouco um espaço físico para o desenvolvimento de tal atividade.

O brincar, numa visão conservadora, continua sendo tratado como uma atividade não séria e educativa e não se enquadra como uma atividade adequada aos padrões de ensino, priorizando a disciplina e o silêncio. A criança precisa ser obediente ao professor, passiva e imóvel em sala de aula, para que não haja bagunça.

A separação entre o aprender e o brincar tem a anuência dos pais. Para estes, o aprendizado está vinculado a um fazer incessante por meio do qual a criança execute intermináveis tarefas. Essa visão contraria os objetivos de uma educação ativa, crítica, autônoma, criativa e emancipadora, já que o brincar envolve conversa, interação entre os alunos e o professor, gerando movimentação em sala de aula. (DOHME 2003, p.68).

A escola necessita repensar quem ela está educando, considerando a vivência, o repertório e a individualidade da criança, pois desconsiderando estes aspectos, dificilmente contribuirá para a mudança de seus alunos. A negação do lúdico pode ser entendida numa perspectiva geral e, desse ponto de vista, está diretamente relacionada com a negação que a escola faz própria criança.

A utilização da atividade lúdica no espaço escolar ainda é um grande desafio. Os professores precisam estar preparados para trabalharem de uma forma diferenciada daquela a que estavam acostumados, procurando aproveitar o máximo das contribuições que a proposta tem a oferecer. Como é um desafio contínuo, apresenta algumas barreiras no meio do percurso, entre elas, os próprios alunos e as suas situações peculiares, os professores e o tempo para se dedicarem ao planejamento de uma proposta diversificada, a escola e sua estrutura curricular e física. De acordo com Wajskop (2005):

O brinquedo, o jogo, o aspecto lúdico e prazeroso que existem no processo de ensinar e aprender não se encaixam nas concepções tradicionalistas de educação que priorizam a aquisição de conhecimento, a disciplina e a ordem como valores primordiais a serem cultivadas nas escolas. (p. 30-31)

Desta forma, um professor que utilize metodologias diversificadas, que conheça seus alunos fará uso do brinquedo, do jogo em suas aulas, uma vez que se torna um aspecto fundamental na aprendizagem dos alunos.

### 3. O JOGO E A APRENDIZAGEM

O jogo educativo é uma atividade que desde o século XVI já se estudava, sendo discutido por teóricos da época a sua importância, no qual seu uso tinha a finalidade de imitar os adultos e que esta atividade seria uma forma de preparo para a vida futura. Na época, ainda não se discutia o emprego do jogo para o ensino da leitura e do cálculo.

Segundo Kishimoto (2003), os estudos de Plantão afirmam que, para os gregos, o jogo tinha um grande significado, pois este era usado para o preparo físico, voltado para a formação de soldados e cidadãos inteligentes, sendo acrescentado pela influência grega, cultura física, formação estética e espiritual.

O interesse pelo jogo diminui com a vinda do Cristianismo, em que a sociedade cristã no comando do Império desorganizado impõe uma educação disciplinadora, sendo impostos dogmas às escolas episcopais e mosteiros, distanciando do desenvolvimento da inteligência. A educação da época era voltada a memorização e a obediência dos alunos. Desta forma, não havia condições para a expansão dos jogos, considerados delituosos, havendo semelhanças com a prostituição e a embriaguês.

O surgimento de novos ideais traz outras concepções pedagógicas que restitui o jogo. Desta forma, a partir do momento em que o jogo deixa de ser objeto de reprovação oficial, introduz no cotidiano dos jovens, não como diversão, mas como tendência natural do ser humano.

Segundo Kishimoto (2003), a partir do século XVI, surge o grande acontecimento no qual se destaca o jogo educativo com a chegada da Companhia de Jesus. Inácio de Loyola, militar e nobre, percebe a importância dos jogos e exercícios para a formação do ser humano e recomenda sua utilização como recurso auxiliar do ensino.

Com o término da Revolução Francesa no início do século XIX, surgem as inovações pedagógicas. Houve muita determinação para colocar em prática princípios de Rousseau, Pestalozzi e Froebel. No entanto, foi com este último que o jogo, que se entende como objeto e ação de brincar, uma característica espontânea e de liberdade, passa a fazer parte da educação infantil.

Manipulando e brincando com materiais como bolas e cilindros, montando e desmontando cubos, a criança estabelece relações matemáticas e aguerra

conhecimentos de Física e Metafísica, além de desenvolver noções estéticas. Embora Froebel, em sua teoria, enfatize o jogo livre como importante para o desenvolvimento infantil. Mesmo assim introduz a ideia de materiais educativos, os dons como recursos auxiliares necessários à aquisição de conhecimentos, como meio de instrução (KISHIMOTO, 2003. p. 16).

Com a expansão dos novos ideais de ensino, aumentam a experiência que introduz o jogo com o intuito de facilitar tarefas de ensino. Essa atividade na área da educação teve seu início estimulado pelo aumento da rede de ensino infantil e pela discussão sobre as relações entre jogo e educação.

Ao ser trabalhado o jogo em sala de aula, o professor deve ter o cuidado para que não haja um conflito entre a ação voluntária da criança e a ação intencional do professor; é importante que ele reflita sobre a organização do espaço, a seleção dos brinquedos e a interação das crianças. Nessa organização, há a necessidade de ser analisada a disponibilidade de materiais, o nível de verbalização entre o adulto e a criança, os aspectos educativos e corporais para estimular a brincadeira.

É necessário que o educador esteja atento para auxiliar a criança a utilizar o brinquedo, para que depois ela explore de forma livre, para tanto, há a necessidade de espaço e material adequado que propicie a ela o estímulo para brincar. As diferentes formas de utilização de brinquedos devem ser exploradas pelo professor, a criança precisa brincar e participar de brincadeiras, não só pelo prazer de fazê-las, mas pelo estímulo a aprendizagem que elas propiciam.

Sem dúvida, o jogo é uma das atividades mais importantes na educação infantil. As atividades lúdicas são fundamentais na formação das crianças, e verdadeiras facilitadoras dos relacionamentos e das vivências no contexto escolar.

As atividades lúdicas promovem a imaginação e, principalmente, as transformações do sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem. O caráter de integração e interação contida nas atividades lúdicas fez com que a Educação Infantil e o Ensino Fundamental utilizassem constantemente estas atividades para integrar o conhecimento como uma ação prática dos nossos alunos (HAETINGER, 2005,p.25).

O jogo é indispensável e contém um valor significativo no ato de aprender e ensinar de forma vivencial. Com certeza é também um instrumento pedagógico muito significativo. É de grande valor social, favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência. Contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade.

O jogo tem um aspecto mágico em sua relação com os educandos, na qual eles estão sempre prontos para jogar e brincar. Talvez este fator seja um dos mais importantes do jogo, que promove a motivação, e gera uma maior participação, relação e interação entre os alunos e o conhecimento, proporcionando, assim, uma aprendizagem de qualidade e adaptada a cada educando. É também um fator importante para conhecermos os povos e seus costumes, pois através da educação, os jogos ultrapassam a linha do tempo e permeiam muitas gerações. E apesar de toda a modernidade, os jogos e brincadeiras do passado ainda são importantes para o universo infantil, além de resgatar nossa cultura, investiga a criatividade, ou seja, a arte de criar.

O jogo é um elemento socializador e, conseqüentemente, algo muito importante para o desenvolvimento humano. Segundo Vygotsky (2005 p. 84), a criança é introduzida no mundo adulto pelo jogo, e sua imaginação (estimulada através dos jogos) pode contribuir para sua expansão de suas habilidades conceituais.

Em síntese, jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhe o progresso dos alunos, e jamais avalie sua qualidade de professor pela qualidade de jogos que emprega, mais sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar. (SANTOS, 2000. P. 39).

Assim, cabe ao professor determinar de que maneira o lúdico estará presente em suas aulas, pois, desta forma, ele terá condições de escolher a melhor atividade para a sua classe.

#### **4.1 O brincar e o desenvolvimento infantil**

O brincar exerce uma influência significativa no desenvolvimento cognitivo infantil. Vygotsky afirma que as motivações externas são necessárias para mediar o conhecimento através do movimento natural e espontâneo da criança. Dessa maneira, o estudioso classifica o brincar em fases.

Durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se

em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas. (VYGOTSKY, 1989 p. 36)

As fases definidas pelo autor caracterizam as noções do brincar das diversas idades, inicialmente a criança não observa que as brincadeiras possuem um significado real e não associam ao brincar as noções de construção, em seguida através da imitação buscam alcançar os mesmos resultados e, só então, passam a entender o sentido amplo do jogo.

Para Vygotsky, a imitação possui papel importante no aprendizado, não é só mera repetição: “a imitação oferece a oportunidade de reconstrução (interna) daquilo que o indivíduo observa externamente.” (REGO, 1998, p. 111).

Através da imitação a criança realiza ações que estão além de sua capacidade. Ela pode, imitando a mãe, escrever com rabiscos uma lista de compras, fazer de conta que está fazendo os cálculos das mercadorias. Porém, a criança só consegue imitar aquilo que está compatível com seu nível de desenvolvimento.

A aprendizagem antecede o desenvolvimento, afirma Vygotsky, ou seja, o indivíduo primeiro aprende depois se desenvolve. Para exemplificar melhor esse pensamento, Rego (1998,p.102) afirmou que Vygotsky acreditava nas funções biológicas do homem, mas também cria que sem a intervenção da sociedade, da cultura não haveria desenvolvimento por antes não haver aprendizagem. O homem nasce com os órgãos responsáveis pela fala, mas só a desenvolverá se tiver antes quem o ensine a falar.

Com relação ao desenvolvimento, Vygotsky identificou dois níveis: o nível de desenvolvimento real e o nível de desenvolvimento potencial. O nível de desenvolvimento real é caracterizado pelas experiências que foram ou que estão sendo vivenciadas pelas crianças, o que o próprio nome já diz, o que é e o que está sendo real. O nível de desenvolvimento potencial é o que a criança possivelmente irá vivenciar no decorrer do seu desenvolvimento através de orientação de pessoas mais desenvolvidas.

A zona que está entre esses dois níveis é denominada pelo autor supracitado de Zona do Desenvolvimento Proximal é um conceito elaborado por Vygotsky e define a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado

pela capacidade de resolver um problema sem ajuda, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro.

A educação trabalha nesta zona proporcionando à criança espaço para a aprendizagem e, como decorrência, o desenvolvimento. É nessa zona onde identificamos as sementes do desenvolvimento, a partir do real trabalha-se o amadurecimento das funções potenciais que virão a ser executadas pelas crianças sem a intervenção de alguém mais desenvolvida. “[...] aquilo que é zona de desenvolvimento proximal hoje será o nível de desenvolvimento real amanhã, ou seja, aquilo que uma criança pode fazer com assistência hoje, ela será capaz de fazer sozinha amanhã”. (VYGOTSKY apud REGO, 1998, p. 74).

É relevante considerarmos que desde cedo os bebês costumam trazer consigo a vontade de brincar; eles se divertem com o colorido dos desenhos em seus lençóis; costumam colocar o dedo no olho, no nariz e no ouvido de quem os coloca nos braços; “puxar os óculos do vovô”; “derrubar o chocalho no chão”. E tudo isso acontece não como uma forma de intrigar o adulto, mas como uma forma de explorar e conhecer o mundo de uma maneira lúdica que lhes proporciona divertimento, satisfação e descobertas.

Muitas atividades desaparecem quando deixam de ser funcionais aos grupos lúdicos, podendo vir a reaparecer em novas combinações, mas nada disso impede os repasses de valores ao público infantil que muito se diverte brincando. O ato de brincar é milenar e as brincadeiras podem mudar seus aspectos com o passar dos anos ou de uma região para outra, mas o objetivo é transparente na conversão de prazer em captura de conhecimento.

O lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica. A criança e mesmo o jovem opõem uma resistência à escola e ao ensino, porque, acima de tudo, ela não é lúdica, não é prazerosa. Através de atividades lúdicas, o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo de ensino-aprendizagem e sua autoestima. As crianças classificadas como mais lúdicas, são mais engajadas em atividades físicas durante o brinquedo mais alegre, bem humorado, mais flexível como o grupo, saem melhor em tarefas como: sugerir novas ideias sobre o uso do brinquedo, novos títulos para

histórias, listas mais ricas de nome de animais, de coisas para comer, de brinquedos etc.

Todas as matérias escolares permitem aproveitar a ludicidade para cada tipo de conhecimentos. Sendo assim, para a criança fazer a transposição entre a língua oral e a escrita, é necessário trabalhar primeiramente o concreto, pois para ela a alfabetização torna-se mais fácil através da ludicidade.

A função dos brinquedos influi na obtenção de melhor equilíbrio emocional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente vários outros aspectos afetivos sociais das crianças. O brinquedo como atividade agradável não pode ser confundido como um jogo de sentidos de partidas que podem significar obrigação, treinamento, atividade difícil, fanatismo, ansiedade etc.

As crianças com curiosidades mais altas têm melhores respostas quando podem manipular objetos através das atividades lúdicas, encontrando correlação entre o brinquedo e o comportamento de busca de informação.

No processo de educação infantil, o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento.

O jogo, compreendido sobre a ótica do brinquedo e da atividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda sua capacidade potencial de contribuir para com o desenvolvimento da criança. O professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas, possibilitando às manifestações corporais encontrarem significado pela ludicidade presente na relação que as crianças mantêm com o mundo.

É preciso que os profissionais de educação infantil tenham acesso ao conhecimento produzido na área da educação infantil e da cultura em geral, para repassarem a sua prática, se reconstruírem enquanto sujeitos da produção de conhecimento, pois nas brincadeiras e nos jogos a criança fica tão envolvida com o que está fazendo que coloca na ação seu sentimento e emoção. O jogo, além de ser um elo integrado entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos, sociais, enriquece muito a criatividade da criança, nutrindo a alma. Ajuda também no deixar de receber tudo pronto e começa a construir seu próprio universo, mesmo muitas vezes um universo de sonhos, mas fundamental.

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

## 4 Reflexões sobre a Ludicidade na Educação Infantil

### 4.1 Percurso Metodológico do estudo

Tendo em vista que a pesquisa é um dos principais meios de produção do conhecimento e divulgação da realidade frente a possíveis mudanças, este percurso metodológico tem por base uma pesquisa qualitativa de caráter exploratório em que objetiva-se o aprimoramento das ideias; nesse sentido, para atingir os fins esse tipo de pesquisa requer um levantamento bibliográfico para subsidiar as temáticas que envolvem todo o estudo.

O termo qualitativa liga o investigador ao objeto de estudo, valorizando as vivências e interpretando a realidade:

Compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visam descrever e decodificar os componentes de um complexo de significados. Tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos do mundo social trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre teorias e dados, entre contexto e ação. (MAANEN, 1979 p. 520)

Para compreender o contexto buscando aprofundar o conhecimento sobre o tema pesquisa, foi desenvolvida uma pesquisa de campo. Segundo Gil (2008), esse procedimento técnico procura o aprofundamento de uma realidade específica, é basicamente realizada por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar as informações e interpretações que ocorrem naquela realidade.

Para coleta de dados inicialmente foi realizada a observação das escolas, dos ambientes e das aulas no sentido de perceber como é trabalhada a ludicidade na Educação Infantil. Optou-se também pela realização de questionários para serem aplicados com professores e alunos para obtenção de informações.

O público-alvo, como sugere o tema, são os professores e alunos de três escolas municipais da cidade de Valença onde há Educação Infantil, respectivamente Unidade Escolar Oto Martins Veloso (Escola 1), Unidade Escolar João Calado (Escola 2) e Unidade Escolar Joaquim Manoel (Escola 3), para analisar melhor a realidade desta primeira etapa da educação básica.

## 4.2 Os docentes no contexto escolar

Durante a pesquisa todos os docentes das referidas instituições de ensino se mostraram totalmente disponíveis para responder os questionamentos e para adentrar o espaço para observação.

Foram observadas todas as salas de aulas e ambiente onde são realizadas as atividades lúdicas. Na Escola 1, as atividades lúdicas são realizadas na brinquedoteca, nas escolas 2 e 3 são realizadas na própria sala de aula.

Os primeiros questionamentos aos docentes numerados respectivamente de acordo com as escolas foram feitos quanto à formação e tempo de atuação:

Docente 1: Formação Superior em Pedagogia, atua há 12 anos; Docente 2 :Formação Superior em Matemática, atua há 2 anos; Docente 3: Formação em Normal Superior, atua há 4 anos.

No que se trata da formação é importante salientar que o curso de Pedagogia é que assume a responsabilidade em formar o profissional para a docência na educação infantil e nos primeiros anos do ensino fundamental, conforme instituído na LDBEN/96 e nas Diretrizes Curriculares para o curso de Pedagogia (DCNs).

Sobre a proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (1997), no que se refere ao objetivo do brincar na educação infantil e da importância dos jogos para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem, apenas o Docente 3 afirmou conhecer os PCNs por ter feito uma capacitação na área de Educação Infantil, reconhecendo em sua resposta a ludicidade como um dos fundamentos norteadores da proposta pedagógica para o Ensino Infantil.

De fato é importante que os profissionais que atuam na Educação infantil tenham conhecimento sobre os PCNs para orientar a sua prática. Entre as propostas pedagógicas das instituições de Educação Infantil a ludicidade tem destaque:

Contemplam os princípios estéticos no que se refere à formação da criança para o exercício progressivo da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais (BRASIL, 2006).

A cerca do conhecimento da importância do papel do lúdico, no que diz respeito à nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB, todos os docentes afirmaram não saber onde o lúdico é contemplado na lei. É interessante que os professores busquem enriquecer o conhecimento frente aos documentos referentes

à Educação Infantil, aos Parâmetros Nacionais para a qualidade da Educação Infantil, aos Referenciais Curriculares assim como à Lei de Diretrizes e Bases da Educação trazem no seu texto como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, tendo como um dos princípios a Ludicidade.

Sobre planejar suas atividades lúdicas objetivando à interdisciplinaridade entre as áreas de conhecimento trabalhadas para desenvolvimento das habilidades motoras e psíquicas dos seus alunos, todos os docentes afirmaram que sim, entre as atividades relacionadas estão brincadeiras de roda, desenhar e pintar, fantoches, cantos de leitura, danças, jogos de montar, encartes, vídeos educativos, brincadeiras com bonecos, correr, pular, massa de modelar, músicas com gestos, jogos com letras, quebra-cabeças entre outros.

Nas questões que envolvem ser um educador motivador usando estratégias e recursos didáticos para apoio nas práticas pedagógicas, os docentes responderam afirmando sua preocupação em sempre levar atividades diferentes para a escola; embora não tenham tantos materiais disponíveis na escola, usam de criatividade, levando músicas, desenvolvendo produções de artes, confeccionando seus próprios materiais e levando para outros ambientes da escola para praticarem atividades.

Os docentes afirmaram o interesse dos alunos em participar das aulas recreativas, relatando que a hora das brincadeiras é a hora favorita dos alunos e afirmaram ainda se envolverem nas brincadeiras. O docente 1 afirmou que a participação total do professor é fundamental para mediar a aprendizagem na brincadeira.

Quanto ao oferecimento e incentivo por parte da escola no que se trata dos materiais de apoio para desenvolver as atividades recreacionais com as crianças, os docentes 1 e 2 afirmaram ser precário nesse sentido, os próprios professores confeccionam ou trazem de seus lares materiais para desenvolver a questão da ludicidade, apenas a docente 3 afirmou que sempre que leva novas ideias à gestora e a esta atende prontamente.

Para finalizar os questionamentos, tratamos a respeito dos ambientes estruturados para o trabalho com o lúdico. O docente 1 afirmou que, embora exista a brinquedoteca, seria necessário adquirir mais materiais para as atividades; o docente 2 relatou não ter espaços e a sala de aula ser bem pequena e o docente 3

afirmou a necessidade de espaços adequados com instrumentos para as atividades lúdicas onde os alunos se sentissem livres e atraídos.

A observação feita pela docente em ter espaços melhores para o trabalho lúdico está relacionada ao Referencial Nacional para a Educação Infantil (1998, p.69):

Na área externa, há que se criarem espaços lúdicos que sejam alternativos e permitam que as crianças corram, balancem, subam, desçam e escalem ambientes diferenciados, pendurem-se, escorreguem, rolem, joguem bola, brinquem com água e areia, escondam-se etc.

### **4.3 A fala dos educandos sobre as atividades lúdicas**

Os questionamentos elaborados para os alunos fazem menção à relação da criança com as atividades, o desejo de estar na escola e sobre o relacionamento com os colegas na sala de aula e nas brincadeiras. Participaram da pesquisa três alunos por docente para verificar a visão dos educandos sobre a escola e a realização das atividades.

Quanto a frequentar a escola os alunos foram unânimes em dizer que gostam no que se trata de participar das brincadeiras que envolvem jogos, apenas dois alunos disseram gostar mais de assistir TV e cantar as músicas com a professora.

Sobre a frequência dos jogos e brincadeiras nas aulas, os alunos afirmaram que todos os dias há um momento para tal, alguns no início da aula, outros após o recreio. No que se trata dos espaços para a realização, apenas o aluno do Docente 2, afirmou que a sala é muito pequena e às vezes precisam sair da sala para brincarem.

Questionados sobre materiais e brinquedos disponíveis, os educandos relacionaram alguns como: montar pistas, massinha de modelar, tinta guache e pincel, fantoches, caixa de formas, bola, bonecas, jogo de montar, entre outros.

Sobre o relacionamento com os amigos e professor na sala de aula e nas atividades lúdicas, os educandos responderam positivamente, demonstraram gostar muito dos professores e que às vezes há desavenças porque disputam os brinquedos.

Os questionamentos foram finalizados quando perguntamos sobre o que aprendiam nas brincadeiras e jogos e eles usaram expressões como “eu sei pintar” “sei pular”, “cantar”, “aprendi a contar”, “ eu já sei as cores”, entre outras expressões.

#### **4.4 Análise de Dados**

O período da observação enriqueceu o estudo, pude adentrar os espaços da escola, observei as aulas, o pátio. Pude verificar a relação entre as crianças e os professores.

Na Escola 1 existe o momento para as brincadeiras e jogos exatamente depois da realização das tarefas xerocadas, onde os alunos são direcionados para a brinquedoteca; na Escola 2 há dois dias na semana onde as crianças são levadas para o pátio para realizar atividades com músicas, “morto vivo”, saltar e dançar de roda. Na Escola 3 geralmente os alunos recebem alguns brinquedos no início da aula e depois cantam antes de iniciar as tarefinhas.

Algumas considerações merecem destaques, as salas observadas não possuem um ambiente bem pedagógico, faltam estímulos necessários ao desenvolvimento da criança, os murais, as atividades expostas, a decoração apropriada, mobiliário adequado, brinquedos disponíveis, são pontos que necessitam de atenção. Sabemos que nem sempre a escola incentiva essas práticas e, na maioria das vezes, isso acontece por falta de recurso, nesse sentido Kishimoto (2000, p.15) reflete tal causa quando trata dos recursos financeiros para adquirir materiais e brinquedos que nem sempre estão disponíveis ou são suficientes, ainda sim o professor precisa estar disposto a desenvolver brincadeiras e atividades independentes de recursos materiais.

Durante as brincadeiras os alunos se sentiam livres, mas existem atividades que merecem a intervenção do professor, nesse sentido é preciso mediar o conhecimento, buscar na brincadeira o significado, estimulando a criatividade e provocando sua expressão.

Situando na teoria de Gadamer é necessário pensar o jogo como um movimento de compreensão e possibilidade de reflexão; o teórico afirma que o jogo pode ser impactante na aprendizagem se buscarmos a experiência hermenêutica que surpreende, não existe nesse ponto apenas o jogo ou somente o jogador, ambos possuem papéis indissolúveis na construção da aprendizagem, para ele onde

quer que haja o jogo, sempre há regras e disposições que devem orientar a atividade. Jogar, nesse sentido, implica entregar-se e ser envolvido, a subjetividade está presente e transforma o indivíduo.

Queremos trazer o pensamento de Gadamer para entender que o jogo é uma mediação quando o aluno configura-se para tal e assume entender o jogo, perceber suas estruturas e descobre a si mesmo; o momento do jogo é, portanto, um momento de compreensão, de nova experiência de verdades.

Da mesma maneira a teoria de Vygotsky (1989, p.49) revela o jogo como uma situação onde a criança assume também um papel, onde os seus comportamentos estão implícitos, o brincar representa assim construções onde a criança executa tarefas, desenvolve combinações, pode articular ideias dominando regras e atingindo resultados. As normas e regras dos jogos podem ser fonte de aprendizado segundo o teórico, são elementos trabalhados na escola que auxiliam na vivência cotidiana. Segundo Vygotsky, “o jogo da criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações dela mesma”.

Procuramos, assim, sinalizar que o jogo constitui-se uma experiência significativa, mas que precisa ser mediada criando situações de aprendizado, de troca de saberes, provocando o pensamento, estimulando a criatividade, tendo como mediador o próprio professor para desenvolvê-las de forma proveitosa.

## Considerações Finais

A pesquisa proporcionou uma melhor compreensão sobre a temática. O início do estudo traz uma visão inicial sobre as atividades lúdicas na Educação Infantil; durante os estudos, leituras e fichamentos foram possíveis perceber como a ludicidade é abrangente para o desenvolvimento de ações que desenvolvam as crianças; a pesquisa de campo é de total importância para verificar como o trabalho com o lúdico vem sendo desenvolvido e qual a aproximação da teoria e prática.

A abordagem filosófica nesse ponto colabora para a compreensão das atividades lúdicas, dos jogos como verdadeiras possibilidades de construir caminhos, apontar compreensões sobre o sentido real das atividades, onde as brincadeiras ganham significados e propiciam conhecimentos, trazendo o interpretar, o produzir sentido e a impossibilidade de separar o sujeito do mundo objetivado, valorizando a experiência e as vivências.

Durante a pesquisa foi interessante ver a alegria das crianças quando era chegada a hora das atividades lúdicas, o interesse pela participação gera grandes oportunidades do professor mediar o conhecimento, embora as escolas não ofereçam grandes condições.

O fim deste trabalho traz afirmações importantes para a futura atuação enquanto profissional principalmente ao apontar o jogo como um recurso que pode aliar prazer e aprendizado, como meio de construção, percebendo ainda o papel do professor como essencial na mediação e intervenção no processo de aprendizagem.

Portanto, é importante, dentro da nossa área, desenvolver o interesse e o amor pela educação; é necessário não medir esforços buscando o desenvolvimento das nossas crianças, a ludicidade para o educador é ponto de partida como princípio norteador das práticas pedagógicas, tornando o aprendizado eficiente e criando educandos autônomos e cooperativos.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 23/01/2009. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 24/05/2014.

ALVES, Rosilda Maria. **Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental**. 2003. Disponível em: <http://pedagogiaaopedaletra.com/wp-content/uploads/2013/08/EDUCA%C3%87%C3%83O-L%C3%9ADICA.pdf>. Acesso em: 25/05/2014.

ALVES, Marcos Alexandre. Papel do Jogo na Hermenêutica Filosófica e sua contribuição para a Educação. **Revista Thaumazein**, Ano III, número 06, Santa Maria (Outubro de 2010), pp. 86-98. Disponível em: [http://sites.unifra.br/Portals/1/ARTIGOS/numero\\_06/alves\\_6.pdf](http://sites.unifra.br/Portals/1/ARTIGOS/numero_06/alves_6.pdf). Acesso em: 28/05/2014.

\_\_\_\_\_. O modelo estrutural do jogo hermenêutico como fundamento filosófico da educação. **Ciência & Educação** (Bauru) [online]. 2011, vol.17, n.1, pp. 235-248. ISSN 1516-7313. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ciedu/v17n1/15.pdf>. Acesso em: 26/05/2014.

BATISTA, Cleide V. M.; MORENO, Gilmara L.; PASCHOAL, Jaqueline D. **(Re)pensando a Prática do Educador Infantil**. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). *Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais**. 1997

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Parâmetros nacionais de qualidade para a educação infantil**/Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica – Brasília. DF, 2006.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROTTO, Fabio Otuzi. **Jogos Cooperativos: se o importante é competir o fundamental é cooperar**. São Paulo. Cepeusp, 1999.

DOHME, Vania. **Atividades Lúdicas na Educação: O caminho de tijolos amarelos do aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

FORTUNA, Tânia Ramos; BORDAS, Merion Campos. A formação lúdica do professor: contribuições da extensão universitária. In: **IX Congresso**

**Iberoamericano de Extencion Universitaria.** 2011. Disponível em: <<http://www.unl.edu.ar/iberoextension/dvd/archivos/ponencias/mesa3/a-formacao-ludica-do-profess>>.pdf. Acesso em: 28/05/2014.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 22ª ed., São Paulo: Paz e Terra, 2002.

FRIEDMANN, A. **A criança na Brinquedoteca.** In: FRIEDMANN, A. O direito de Brincar: a brinquedoteca. São Paulo: Scritta: Abring, 1996c.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

HAETINGER, Max Gunther. **O universo criativo da criança: na educação.** Brasil: Instituto criar, 2005.

KISHIMOTO, T.M. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis.** Educação e Pesquisa, Campinas, v.27, n.2, 2001b.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar.** 5ª ed. São Paulo: Cortez, 2002.

LUCKESI, **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna.** 2005. Disponível em [WWW.luckesi.com.br](http://WWW.luckesi.com.br). Acesso em 02 jun 2014.

MAANEN, John. **Recuperando métodos qualitativos para a pesquisa organizacional: um prefácio em ciência administrativa trimestral.** 1979, p. 520-526.

PINHEIRO, Igor de Araújo; SANTOS, Valéria de Sousa; RIBEIRO FILHO, Francisco Gomes. **BRINCAR DE GEOGRAFIA: o lúdico no processo de ensino e aprendizagem.** *Revista Equador (UFPI)*, Vol.2, Nº 2, p. 25- 41 (Julho/Dezembro, 2013). Disponível em: <[www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/download/1451/1159](http://www.ojs.ufpi.br/index.php/equador/article/download/1451/1159)>. Acesso em: 26/05/2014.

PINTO, Cibelle L, TAVARES, Helenice M. **O LÚDICO NA APRENDIZAGEM: APREENDER E APRENDER.** Disponível em <<http://catolicaonline.com.br/revistadacatolica2/artigosv2n3/15-Pedagogia.pdf>> Acesso em 31/05/2014.

REGO, Teresa. **O desenvolvimento infantil na perspectiva sócio-histórica.** In: \_\_\_\_\_ Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

ROZEK, Marlene. **As contribuições da hermenêutica de Gadamer para a formação de professores**. Educação, v. 36, n. 1, p. 115-120, Porto Alegre, jan./abr. de 2013, ISSN 0101-465X. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=84825694015>>. Acesso em: 30/05/2014.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SANTOS, Leandro Assis. **O fenômeno do jogo e a hermenêutica de Hans-Georg Gadamer. Intuitio** (Revistas Eletrônicas da PUCRS), 2013, ISSN 1983-4012, Vol.6 – Nº 2, Porto Alegre, Novembro de 2013, p.102-112. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/intuitio/article/viewFile/15043/10443>>. Acesso em: 24/05/2014.

SNYDERS. **A escola pode ensinar as alegrias da música**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

VYGOTSKY, L. 1989. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. Volume 48. 6 ed. São Paulo: Cortez, 2005.

WINNICOTT, D. W. **O brincar & a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

## **APÊNDICES**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI**  
**CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS, PICOS- PI**

Caro Professor (a),

Sou Roberta de Jesus Sousa, aluna do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pela UFPI, estou desenvolvendo meu trabalho de conclusão de curso que tem como tema noção de JOGO (atividade lúdica) como um fator de socialização/ integração dos educandos; para este fim espero contar com sua contribuição para fornecimento de informações através deste questionário.

**QUESTIONÁRIO**

1 Qual a sua formação?

Nível Médio  Nível Superior  Especialização  Mestrado   
Doutorado

Em que área? \_\_\_\_\_.

2 Qual o tempo de atuação como professor (a) do Ensino Fundamental?

Entre 5 a 10 anos  Entre 10 a 20 anos  a mais de 20 anos.

3 Você conhece a proposta dos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN's (1997), sobre o objetivo do brincar na educação infantil e da importância dos jogos para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem?

Sim  Não

4 Você tem conhecimento da importância do papel do lúdico, no que diz respeito a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB?

Sim  Não

5 Você costuma planejar suas atividades lúdicas objetivando a interdisciplinaridade entre as áreas de conhecimento trabalhadas para desenvolvimento das habilidades motoras e psíquicas dos seus alunos?

( ) Sim ( ) Não

Caso a resposta seja positiva que tipo de atividade costuma desenvolver? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

6 Você se considera um(a) educador(a) motivador(a) e criativo(a), buscando utilizar estratégias motivadoras e estimuladoras em sua prática pedagógica?

( ) Sim ( ) Não

Caso a resposta seja positiva quais os recursos didáticos que você costuma utilizar? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

7 Você costuma trabalhar atividades recreativas utilizando algum material de apoio?

( ) Sim ( ) Não ( ) As vezes

Quais?

\_\_\_\_\_

8 Seus alunos têm demonstrado interesse em praticar atividades recreativas?

( ) Sim ( ) Não ( ) As vezes

9 No decorrer das atividades recreativas, existe interação entre os alunos x alunos e alunos x professor?

( ) Sim ( ) Não ( ) As vezes

10 A escola oferece algum material de apoio ao professor para trabalhar as atividades recreativas com as crianças?

Sim       Não       As vezes

11 O grupo gestor da escola incentiva o professor a trabalhar atividades recreacionais com as crianças?

Sim       Não       As vezes

12 Sua escola oferece ambientes estruturados ao trabalho lúdico?

Sim    Não

Se não como poderia ser melhorado esse ambiente? \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI**  
**CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS, PICOS- PI**

Caro aluno (a),

Sou Roberta de Jesus Sousa, aluna do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia pela UFPI, estou desenvolvendo meu trabalho de conclusão de curso que tem como tema noção de JOGO (atividade lúdica) como um fator de socialização/ integração dos educandos; para este fim espero contar com sua contribuição para fornecimento de informações através deste questionário.

**QUESTIONÁRIO**

1 Você gosta de frequentar a escola?

Sim       Não

2 Você gosta aulas envolvendo brincadeiras como jogos?

Sim       Não

3 Com que frequência o (a) professor (a) trabalha jogos e brincadeiras nas aulas?

Entre 1 a 2 vezes por semana     Alguns minutos por dia     1 vez por semana     algumas vezes por mês

4 O espaço onde você os os colegas de classe brincam é suficiente para realizar quaisquer tipo de atividades recreativas?

Sim       Não

5 Nas brincadeiras realizadas pela professora há ofertas de brinquedos e outros matérias?

Sim       Não

6 Você possui bom relacionamento com os colegas de classe?

Sim       Não

7 Como é sua relação com os colegas durante as atividades recreativas?

Boa  Ruim  Regular

8 Como é a relação entre você o (a) professor (a)?

Boa  Ruim  Regular

9 Na sua opinião você aprende os conteúdos escolares mais facilmente quando é desenvolvido brincadeiras?

Sim  Não

10 Durante as brincadeiras desenvolvidas na escola você já teve alguma desavença com algum colega de classe ou da escola?

Sim  não



**TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA PUBLICAÇÃO DIGITAL NA BIBLIOTECA  
“JOSÉ ALBANO DE MACEDO”**

**Identificação do Tipo de Documento**

- ( ) Tese  
 ( ) Dissertação  
 (x) Monografia  
 ( ) Artigo

Eu, **Roberta de Jesus Sousa**, autorizo com base na Lei Federal nº 9.610 de 19 de Fevereiro de 1998 e na Lei nº 10.973 de 02 de dezembro de 2004, a biblioteca da Universidade Federal do Piauí a divulgar, gratuitamente, sem ressarcimento de direitos autorais, o texto integral da publicação **A ATIVIDADE LÚDICA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM DA EDUCAÇÃO INFANTIL: UMA ABORDAGEM FILOSÓFICO-PEDAGÓGICA** de minha autoria, em formato PDF, para fins de leitura e/ou impressão, pela internet a título de divulgação da produção científica gerada pela Universidade.

Picos-PI 22 de Fevereiro de 2016.

Roberta de Jesus Sousa  
Assinatura

Roberta de Jesus Sousa  
Assinatura