

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

VANÍCIA BEHENCK HENDLER

O LÚDICO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

**Três Cachoeiras
2010**

VANÍCIA BEHENCK HENDLER

O LÚDICO NAS PRIMEIRAS SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – FACED/UFRGS.

Orientadora:

Prof. Dra. Dóris Bittencourt Almeida

Tutora:

Márcia Caetano

**Três Cachoeiras
2010**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretor da Faculdade de Educação: Prof. Johannes Doll

Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD: Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

"Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo.
Se é triste ver meninos sem escola,
mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar,
com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem."
(Carlos Drummond de Andrade)

AGRADECIMENTOS

A Deus, por iluminar meu caminho e me dar forças para enfrentar os obstáculos da vida.

À minha família, por todo o apoio e incentivo que sempre me deram.

Ao meu namorado pela compreensão, paciência e cumplicidade.

Aos professores, por toda dedicação, apoio e conhecimentos transmitidos durante esta caminhada.

Aos colegas e amigos que conquistei durante o curso, pelos momentos de dificuldade e de alegria que passamos juntos.

A todos os que de alguma maneira contribuíram para que este sonho se tornasse realidade.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo principal analisar as atividades lúdicas nos currículos das primeiras séries do Ensino Fundamental de uma escola pública municipal. Para isso, fez-se uso de pesquisa de fontes bibliográficas e de campo através de entrevista com o corpo docente da escola e observação do espaço físico da sala de aula. As teorias de Piaget sobre as fases do desenvolvimento cognitivo e o contexto sócio-cultural de Vygotsky e alguns outros teóricos embasaram o trabalho. Pode-se constatar que na escola pesquisada à medida que as séries escolares avançam as atividades lúdicas diminuem. O lúdico é ferramenta necessária para o desenvolvimento das potencialidades das crianças: cognitiva, criativa e social, pois é elemento fundamental para o crescimento equilibrado do indivíduo.

Palavras-chave: Lúdico - Ensino Fundamental - Aprendizagem – Criança

ABSTRACT

This paper is aimed at analyzing the recreational activities in the curriculum of early grades of elementary school to a public school. For this it has been made in research literature sources and field research through interviews with school faculty and observation of the physical space of the classroom. Piaget's theories about the stages of cognitive development and socio-cultural context of Vygotsky and some other theorists based the work. One can see that the school investigated as the grades advance play activities decrease. The play is a necessary tool for development of children's potential: cognitive, creative and social as it is a important key to a peaceful growth of the individual.

Keywords: Playful - Elementary School - Learning – Children

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	11
2.1 Teorias de Jean Piaget e Vygotsky: importância para a prática lúdica em sala de aula	11
2.1.1 Teoria Cognitiva de Jean Piaget.....	11
2.1.2 Teoria Sócio-Histórica de Vygotsky	14
2.2 Brinquedo, Brincadeira e Jogo	16
2.2.1 Brinquedo.....	17
2.2.2 Brincadeira	20
2.2.3 Jogo	22
2.3 Importância do lúdico para o desenvolvimento da criança	23
2.4 O lúdico como meio educacional	25
3 METODOLOGIAS	28
3.1 Apresentação e análise do espaço físico das salas de aula	29
3.2 Apresentação e análise da entrevista	32
4 CONCLUSÃO	42
REFERÊNCIAS:	44
ANEXOS	45
ANEXO A - Roteiro de entrevista	45
ANEXO B – Termos de Consentimento	47

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como tema principal abordar o lúdico no processo ensino e aprendizagem e avaliar seu significado para o desenvolvimento global da criança. O objetivo desta pesquisa é o de analisar as atividades lúdicas nos currículos das primeiras séries do Ensino Fundamental de uma escola, a partir de entrevistas com professores a respeito do tema em questão. Neste estudo, o lúdico está mais relacionado ao conceito de brincar.

O interesse para a realização desta pesquisa surgiu durante o desenvolvimento do meu estágio quando trabalhei com uma turma de Educação Infantil e vivenciei a prática do lúdico. Pude sentir a necessidade das crianças de brincar e de interagir dinamicamente com outras crianças. E, também, por perceber o quanto brincando as crianças aprendem e sentem-se felizes.

Muitos educadores acham que brincar em sala de aula é uma perda de tempo. O professor precisa entender que o lúdico pode ser seu parceiro no processo ensino-aprendizagem. Acima de tudo, compreender que a brincadeira é algo inerente à criança, pois faz parte do seu mundo.

A aprendizagem por meio do lúdico proporciona ao educando tornar-se um indivíduo mais criativo, autônomo e feliz, desenvolvendo capacidades importantes como a atenção, a imaginação e facilita sua inserção no mundo social. Durante as brincadeiras, a criança vai estabelecendo relação com o mundo adulto através de suas representações simbólicas. Contudo, o lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança. Por meio da brincadeira, a aprendizagem se torna muito mais significativa e prazerosa, o aluno aprende sem perceber. O lúdico faz parte do mundo da criança. A escola, portanto, não pode ficar alheia a isso.

É importante inserir na prática escolar dos currículos de Ensino Fundamental das Séries Iniciais o lúdico, e tê-la como ferramenta para o processo de ensino e aprendizagem,

visto que o brincar é a essência da infância.

A partir dessas referências, despertou-me o interesse em fazer um estudo mais aprofundado sobre o lúdico para obter mais informações sobre o assunto e observar como os professores estão fazendo uso desta ferramenta no contexto de uma escola municipal. O educador, nesse sentido, é peça principal para o desenvolvimento do mesmo na escola.

Neste sentido, este estudo direciona-se a todos aqueles interessados em conhecer um pouco mais o universo da ludicidade e sua importância para o desenvolvimento das crianças no âmbito afetivo, cognitivo e psicomotor. Para isso, busquei as contribuições de alguns autores que estudam o lúdico no meio educacional. Minha pesquisa de campo constituiu-se de entrevistas com os professores de uma escola pública municipal e observação do espaço físico das salas de aula. Este trabalho se estruturou em dois capítulos.

O primeiro capítulo discorreu sobre a teoria de Jean Piaget que traz contribuições importantes sobre as fases do desenvolvimento cognitivo da criança. Entender como essas fases acontecem é fundamental para a prática do lúdico em sala de aula. Visto que, a aplicação de atividades lúdicas por parte do professor requer a compreensão das habilidades que a criança é capaz de adquirir no estágio de desenvolvimento em que se encontra.

A teoria Sócio-histórica de Vygotsky defende a ideia de que a criança é um ser histórico e social e seu desenvolvimento está relacionado com o meio em que vive. Para esse autor, à medida que a criança brinca com outras, estará avaliando suas habilidades em comparação com as de outras crianças. O professor tem um papel importante que é o de orientar e estimular as atividades lúdicas em sala de aula, focando a interação da criança com o meio em que está inserida. Ainda nesse capítulo, definiu-se o conceito de jogo, brincadeira e brinquedo na visão de alguns autores. Abordei a importância do lúdico para o desenvolvimento integral da criança, relacionando com a educação escolar.

O segundo capítulo se ocupará em descrever e analisar o espaço físico das salas de aula e o levantamento e análise dos dados da entrevista com os professores da escola pública municipal em estudo, relacionando com o posicionamento dos teóricos estudados.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1- Teorias de Jean Piaget e Vygotsky: importância para a prática lúdica em sala de aula

Para a prática do lúdico, em sala de aula, nas séries iniciais do Ensino Fundamental é necessário o educador conhecer as fases do desenvolvimento infantil, segundo Piaget, para que possa desenvolver brincadeiras de acordo com o estágio de desenvolvimento cognitivo da criança. Desta forma, terá êxito em suas atividades e as crianças estarão desenvolvendo todas as suas potencialidades.

A teoria de Vygotsky apresenta a importância de o indivíduo relacionar-se com o meio em que vive através de brincadeiras, pois desta forma estará vivenciando situações sociais que o ajudarão a tornar-se um indivíduo mais seguro. O professor das séries iniciais precisa conhecer esta teoria para que possa orientar as crianças durante as atividades lúdicas, considerando o seu contexto sócio-cultural.

2.1.1 Teoria Cognitiva de Jean Piaget

“O professor não ensina, mas arranja modos de a própria criança descobrir. Cria situações-problemas.” (Jean Piaget)

O conhecimento das fases do desenvolvimento segundo Piaget é de extrema importância para educadores, pois o interesse por determinadas atividades lúdicas, variam conforme o estágio em que a criança se encontra.

Para Piaget, os aspectos cognitivos, afetivos, físico- motores, linguísticos, sociais e morais se desenvolvem de maneira integrada. Esse processo acontece a partir do momento em que a criança interage com o seu meio social, constrói seu saber na interação e assimila algumas informações de acordo com o seu estágio de desenvolvimento.

Para Piaget, a criança passa por alguns estágios de desenvolvimento cognitivo, divididos em quatro períodos distintos, conforme as aquisições que lhes são características. Esses estágios são: sensório-motor, pré-operatório, operatório-concreto e o operatório formal. É fundamental que se conheça esses estágios do desenvolvimento infantil descritos por Piaget (1983, p. 237 a 241), para que os educadores possam desenvolver atividades lúdicas coerentes com o nível de desenvolvimento intelectual da criança. Serão apresentados todos os estágios, embora os primeiros não correspondam à idade escolar da criança em estudo. Mas acredito que para melhor compreensão dos estágios a qual necessito para o foco de análise é importante ter claro esse desenvolvimento desde o princípio.

Período sensório-motor (0 a 2 anos)

A inteligência sensório-motora é caracterizada pela ausência de pensamento, representação ou linguagem. Este estágio pode ser subdividido em seis estágios: exercícios reflexos; primeiros hábitos; reações circulares secundárias; coordenação dos esquemas secundários; estágio de reações circulares terciárias e começo da interiorização dos esquemas.

No primeiro que corresponde aos exercícios reflexos que vai de 0 a 1 mês, ainda que as aprendizagens sejam significativas, estão submetidas à esfera dos reflexos.

No estágio dos primeiros hábitos as reações centram-se no corpo do bebê que, por exemplo, aprende a levar o dedo à boca. Este acontece entre 1 a 4 meses e meio.

No das reações circulares secundárias os elementos externos ao corpo de bebê são incorporados aos esquemas até então construídos. O bebê vai à busca dos objetos desaparecidos. Ocorre entre 4 meses e meio a 8-9 meses mais ou menos.

No estágio da coordenação dos esquemas secundários surge o comportamento instrumental e a busca pelos objetos desaparecidos. Se um obstáculo é colocado entre o bebê e o objeto que ele deseja alcançar, ele desenvolve meios para remover o obstáculo e alcançar seu fim. Este acontece de 8-9 a 11-12 meses mais ou menos.

Já no estágio de reações circulares terciárias o bebê já aprendeu ou está aprendendo a andar e sai em busca de novidades, de algo novo. Este vai dos 11-12 a 18 meses mais ou menos.

No estágio da interiorização dos esquemas a criança pode reconstruir deslocamentos

invisíveis dos objetos. A criança começa a aprender a separar seu eu, ou seu desejo, da realidade. Como se pode perceber, nesse período a criança conhece o mundo pelas suas ações, não tendo noção do tempo e do espaço que só vão sendo adquiridos pela vivência.

Período pré-operatório (2 a 7 anos)

Esse período se subdivide em três estágios que são aparecimento da função simbólica (2 a 4 anos); Organizações representativas (de 4 a 5 anos e meio) e Regulações representativas articuladas.

No primeiro, a função simbólica aparece de diferentes maneiras: na linguagem e no jogo simbólico. A criança tem dificuldades de noção espacial se este não estiver próximo e também de localizar-se no tempo quando este não for o presente.

No segundo estágio, a criança começa a realizar as primeiras estruturas representativas, é o momento em que se revelam as interrogações a cerca dos objetos a serem manipulados.

Por fim, no terceiro estágio, acontece o começo de ligação entre os estados e a transformação.

Esse período, definido por Piaget, tem como característica mais marcante o jogo simbólico. É a fase em que a criança é capaz de utilizar objetos que lhes são ausentes, através do brincar. Então, os educadores precisam oferecer em sala de aula brinquedos para que as crianças possam utilizá-los como meios para suas representações simbólicas. A criança tem a capacidade mental de criar símbolos. Por exemplo, é capaz de reproduzir uma situação sem a presença dos objetos que faziam parte da ação. É a fase em que imitam, fantasiam aos seus desejos.

Período operatório-concreto (7-8 anos a 11-12 anos)

Nesse período, acontece o desenvolvimento do pensamento lógico. A criança já consegue demonstrar a capacidade para a seriação e a classificação. O lúdico precisa contemplar atividades que desenvolvam essas capacidades. O pensamento lógico característico dessa fase só é possível com uso do concreto e não de forma hipotética ou abstrata. Por isso, a presença de jogos e brincadeiras é importante nessa fase. É uma forma de mostrar à criança as coisas de maneira mais concreta e real. Nesse sentido, a aprendizagem só será significativa se a criança vivenciar, sentir, ver e agir.

Período operatório formal (12 anos em diante)

Nesse estágio o indivíduo amplia suas capacidades adquiridas na fase anterior. Consegue resolver problemas de forma abstrata e situações de forma hipotética, exercitando operações mentais dentro da lógica formal. Nesse sentido, a criança/adolescente possui o pensamento livre dos limites da realidade concreta, é capaz de aplicar operações lógicas. O indivíduo tem condições de realizar cálculos que envolvam probabilidades e organiza-se no grupo, estabelecendo relações de cooperação. Portanto, nesse estágio o intelecto que a criança/adolescente alcança permanecerá na idade adulta.

Por isso, conhecer as fases cognitivas e entender como elas acontecem é fundamental para o trabalho lúdico em sala de aula. Desta forma, o educador compreenderá as atitudes e as reações vivenciadas pelas crianças nessas atividades, podendo contribuir de maneira mais satisfatória para o crescimento do discente. Além disso, possibilita ao professor desenvolver atividades mais adequadas à fase em que as crianças se encontram.

2.1.2 Teoria Sócio-Histórica de Vygotsky

Para que educadores possam estar desenvolvendo o trabalho com o lúdico em sala de aula, faz-se necessário compreender como se dá a relação do indivíduo com o meio em que está inserido. A criança desenvolverá melhor e com mais êxito suas relações sociais no futuro se for dado a ela a oportunidade de vivenciar atividades lúdicas durante a infância. Brincando, a criança vai aprendendo as regras de conduta social sem perceber.

As idéias de Vygotsky e seus discípulos acerca das brincadeiras são muito importantes para compreendermos o processo de desenvolvimento da criança. Para ele, o desenvolvimento humano acontece na interação do homem com o ambiente na qual vive, ocasionando mudanças ao indivíduo. À medida que o homem modifica esse ambiente através de suas atitudes e comportamentos, estará influenciando suas atitudes futuras. Acredita, também, que todas as informações que o indivíduo recebe não são absolutamente absorvidas desse meio, mas recebidas pelas pessoas que convivem com ele. Essas informações adquiridas sempre são carregadas de significado social e histórico e serão reelaboradas pelo sujeito, conforme as individualidades de cada um.

O autor mostra como acontece a relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem. Nesse sentido, ele compreende que o nível evolutivo de uma criança não se dá de forma individual, independente, somente com seu nível de desempenho real. É preciso avaliar esse

nível a partir do que a criança é capaz de fazer e de desenvolver com a ajuda e colaboração de outra pessoa, sejam eles colegas ou pessoas mais capazes. Essa avaliação do desenvolvimento da criança é definida por Vygotsky como nível de desenvolvimento potencial. Assim, no dizer do autor, são atividades que a criança só consegue realizar mediante a ajuda de outrem.

Entre o nível de desenvolvimento real e o potencial, Vygotsky denominou o conceito de desenvolvimento proximal. É a distância entre um e outro. Uma atividade em que ela só faz com a ajuda de outro, mas a partir do processo de maturação conseguirá fazer sozinha. Esse conceito discute uma nova maneira de pensar as práticas educativas, que deverão objetivar o desenvolvimento daquilo que ainda a criança não conseguiu desenvolver e que está na zona de desenvolvimento proximal.

Essa perspectiva educacional, de acordo com a teoria de Vygotsky, define o papel do professor no processo de desenvolvimento da criança, dando a ela instruções, orientações que estimule o nível de desenvolvimento proximal, a fim de que avance nas suas funções mentais, sendo capaz de resolver situações mais complexas. Desta forma, a criança vai progredindo no seu processo de desenvolvimento.

Para esse autor, o jogo envolve uma situação imaginária que a criança cria, sendo a brincadeira nesse mundo infantil a imaginação em ação. Defende, também, que não existe atividade lúdica sem que as regras estejam presentes. No momento em que se tem uma situação imaginária, que se constitui como brinquedo, automaticamente as regras estão inseridas, embora que essas não apareçam de forma explícita e não sejam regras formalizadas.

Para Vygotsky (1971) apud Friedmann (2006) “a atividade lúdica é decisiva no desenvolvimento da criança porque liberta de situações difíceis.” Isso significa que na brincadeira a criança pode sentir que as coisas não são como aparentam ser. A situação na qual está vivenciando com a brincadeira possibilita orientar-se pelo significado da situação.

Vygotsky acredita que o lúdico é fundamental para o desenvolvimento da cognição infantil, e as situações que a criança imagina contribui para desenvolver o pensamento abstrato, conforme os significados dados à criança pelo objeto e ação. Elkonin, discípulo de Vygotsky apud Friedmann diz que:

“a brincadeira e o jogo evoluem de uma situação inicial, em que o papel e a situação imaginária são explícitos e a regra é latente, para uma situação em que a regra se torna explícita e a situação imaginária e o papel latentes. Essa é a principal mudança no brincar durante seu desenvolvimento.” (2006, p. 34; 35)

Isso significa que ao brincar a criança passa a vivenciar esse mundo imaginário, valendo as regras impostas por ela no decorrer da brincadeira. Para Leontiev, outro discípulo

de Vygotsky, o objetivo do jogo e da brincadeira não é o seu resultado, mas sim o processo de como essa brincadeira acontece. A forma, segundo ele, para uma criança entender mais a realidade é através do ato de brincar, por isso o lúdico nesse estágio de desenvolvimento mental de uma criança se torna necessário. Ainda, para esse mesmo autor, quando uma criança brinca, faz uma avaliação das suas habilidades, possibilidades e progressos que pode ter em comparação com as de outras crianças. Então, é uma forma dela começar a julgar as suas próprias ações.

Para Vygotsky, brincando a criança não está apenas desenvolvendo uma atividade simbólica, mas está ao mesmo tempo seguindo regras de conduta. Assim, quando duas crianças brincam de “mamãe e filhinha” não se relacionam como colegas, mas como “mãe e filha” e aí estão representando comportamentos sociais do que conhecem desses papéis, portanto seguindo regras de conduta. Nessas brincadeiras, as crianças estão internalizando, no dizer do autor, significados culturais que só são percebidos quando a criança brinca. Para Vygotsky (1988, 1987, 1982) apud Kishimoto (2006):

“os processos psicológicos são construídos a partir de injunções do contexto sociocultural. Seus paradigmas para explicitar o jogo infantil localizam-se na filosofia marxista-leninista, que concebe o mundo como resultado de processos histórico-sociais que alteram não só o modo de vida da sociedade mas inclusive as formas de pensamento do ser humano. São os sistemas produtivos geradores de novos modos de vida, fatores que modificam o modo de pensar do homem. Dessa forma, toda conduta do ser humano, incluindo suas brincadeiras, é construída como resultado de processos sociais. Considerada situação imaginária, a brincadeira de desempenho de papéis é conduta predominante a partir de 3 anos e resulta de influências sociais recebidas ao longo dos anos anteriores.” (p. 32;33)

Portanto, a brincadeira não é apenas uma atividade que dá prazer e realizada somente para satisfazer desejos e necessidades da criança, mas sim uma tarefa que ajuda no desenvolvimento de todas as capacidades que a criança irá realizar no futuro. Contribui para o desenvolvimento do indivíduo como ser histórico e social.

2.2 Brinquedo, Brincadeira e Jogo

É importante compreender o significado real de brinquedo, brincadeira e jogo, pois são aspectos fundamentais para o desenvolvimento de atividades lúdicas em sala de aula. Faz-se necessário apresentar a definição de brinquedo, para que o professor durante as atividades

lúdicas ofereça o brinquedo de acordo com a sua faixa etária. Entender os tipos de brincadeiras e as habilidades que o jogo proporciona à criança, também, é necessário para o tema em estudo.

2.2.1 Brinquedo

O educador precisa conhecer o conceito de brinquedo, sua função em cada fase do desenvolvimento, bem como sua importância nas atividades em sala de aula. O brinquedo é elemento fundamental no ato de brincar. Disponibilizar brinquedos no espaço de sala de aula é oferecer condições à criança para desenvolver todas as suas potencialidades.

Para Adriana Friedmann (1996) “brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar”. (p.12.). Na mesma linha de pensamento, Kishimoto (1994) apud Ângela Cristina Munhoz Maluf (2009) diz que, o brinquedo “é entendido como objeto, suporte da brincadeira”. (p. 43)

O brinquedo por ser o objeto utilizado na brincadeira pela criança mostra uma relação de intimidade, pois cada criança pode usá-lo conforme sua vontade ou necessidade. Nesse sentido, o brinquedo estabelece uma indeterminação quanto ao seu uso. Isto significa que não tem regras específicas que digam o que a criança deverá fazer com aquele brinquedo. Por exemplo, se entrego a uma criança uma bola, esta poderá querer brincar de futebol, já outra poderá preferir jogar vôlei. Então, para Kishimoto (2006) existe no brinquedo “a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. (p. 18).

Por outro lado, as autoras Celina Magalhães, Ilka Bichara e Fernando Pontes (2003) dizem que o brinquedo pode exercer um efeito no comportamento da criança, porque dependendo do brinquedo que ela tem no momento vai determinar mais ou menos o tipo de brincadeira. Além disso, pode influenciar a qualidade social, ou seja, alguns estimulam brincadeiras mais solitárias e outros induzem para brincadeiras em grupo, coletivas.

O brinquedo, além de ser útil à brincadeira, é um objeto que carrega significados, pois cada cultura pode produzir seus próprios brinquedos e vão sendo passados de geração em geração, tem seus valores culturais, como aborda Kishimoto:

“... o brinquedo metamorfoseia e fotografa a realidade. Não reproduz apenas objetos, mas uma totalidade social. Hoje os brinquedos reproduzem o mundo técnico e científico e o modo de vida atual, com aparelhos eletrônicos, naves espaciais, bonecos e robôs. A imagem representada não é uma cópia idêntica da realidade existente, uma vez que os brinquedos incorporam características como tamanho,

formas,...” (2006, p. 18).

Assim, os brinquedos que temos hoje são reproduções dos objetos do mundo adulto, só que em miniatura. Podemos comparar os brinquedos usados pelos nossos avôs com os utilizados pelas crianças na atualidade. Conforme a evolução da sociedade, os brinquedos também se modificam. Os nossos avôs não tinham brinquedos eletrônicos, a maioria deles eram criações das próprias crianças ou invenções repassadas pelos pais. Assim, o brinquedo quando produzido não é uma simples reprodução de um objeto, porém é dotado de significados de acordo com a sociedade que o produz. Portanto, cada cultura faz a produção de seus brinquedos, representando seus valores culturais.

Por meio do brinquedo, o imaginário infantil é altamente estimulado, pois possibilita à criança a expressão de imagens, evocando aspectos da realidade. No dizer de Vygotsky (1976) apud Ana M. A. Carvalho... [et al.](2003), o brinquedo é “o pivô das brincadeiras” É um objeto que permite a criança expressar suas emoções e o seu modo de invenção, pois vai com ele criar brincadeiras. O brinquedo é instrumento fundamental no ato de brincar, porque com ele a criança organiza sua brincadeira.

É preciso ser considerado pelo adulto a importância que o brinquedo tem para cada criança o que é diferente na visão de um adulto. Uma tampinha encontrada no quarto de uma criança para o adulto pode não ter nenhum significado, no entanto para a criança pode significar muito, ser representativa, no sentido de servir para alguma brincadeira. Como coloca Vygotsky (1984) apud Ângela Cristina Munhoz Maluf (2009) “o que atribui ao brinquedo um papel importante é o fato de ele preencher uma atividade básica da criança, ou seja, de um motivo para a ação”. (p.47)

Os brinquedos têm funções importantes na vida das crianças, já que são capazes de aumentar uma integração entre elas; estimulam o exercício da imaginação e da criatividade, da sensibilidade auditiva e visual, desenvolvendo a coordenação motora. Cristina Munhoz Maluf (2009) discute a importância de adequarmos os brinquedos às necessidades das crianças, aos seus interesses e de acordo com as capacidades da etapa do desenvolvimento em que elas se encontram.

Nos primeiros meses após o nascimento, é preciso oferecer brinquedos que estimulem a audição e a visão, como por exemplo: móveis, chocalhos, brinquedos para morder, bichinhos de vinil. A criança nessa fase não tem capacidade de locomoção, e ainda precisa desenvolver mais a percepção auditiva e a visão, que são sentidos que a criança necessita desenvolver após o nascimento.

Mais tarde, por volta dos 8 aos 12 meses a criança gosta de brinquedos pedagógicos pelo fato de oferecer oportunidade de manipulação. Gosta de apertar botões, saltar peças ou abrir portas, os brinquedos adequados são: de puxar e de empurrar, livros de pano, bichos de pelúcia, caixa com objetos para pôr e tirar, caixa de música, peças de encaixe, bonecas e livros de pano, brinquedos para atividades na água e na areia.

Dos 18 aos 24 meses a criança já se torna mais independente, então quer fazer tudo sozinha mesmo que não consiga. Os brinquedos podem ser os de empurrar ou de puxar, blocos de construção, livros de ilustrações coloridas e simples, bolas, brinquedos de desmontar, cavalo de pau, etc.

Entre 2 anos a 6 anos é a fase simbólica segundo Piaget, então brinquedos que ajudam a criança na tarefa de desenvolver a imaginação e a fantasia, como por exemplo: gostam de usar fantasias, de brinquedos para brincar de médico, papai mamãe, gostam de livros, quebra-cabeças simples, fantoches, utensílios de cozinha, telefone, massa de modelar, material para fazer bolhas de sabão. Enfim, brinquedos para que possam imitar os adultos, já que é a fase simbólica da criança. Ela vivencia a realidade imitando os adultos. Com um fantoche, por exemplo, a criança pode imaginar que este seja a sua mãe. Então, reproduz uma conversa entre ele e o fantoche, imitando a mãe quando fala com ele. Nesse sentido, o fantoche é o símbolo usado para representar a figura da mãe.

Já dos 7 aos 12 anos, é necessário oferecer brinquedos que possibilitam o desenvolvimento da capacidade abstrata, são adequados brinquedos como: jogo de cartas, quebra-cabeças mais difíceis, ferramentas para construção de brinquedos, vídeo-game, jogos de montar que sejam desafiantes, boliche, etc. Com o uso desses brinquedos, conseguem relacionar fatos e tirar conclusões, refletindo sobre suas ações. Por isso, os jogos se fazem necessários nesse período e que sejam diversificados com o intuito de aumentar o desenvolvimento do aluno. Essa fase corresponde ao foco de minha pesquisa. É importante que o professor tenha conhecimento do tipo de brinquedo que deve oferecer à criança nessa fase. Visto que, se não for adequado levará a criança ao não desenvolvimento de suas potencialidades, e também poderá desestimulá-la.

O brinquedo é peça fundamental da brincadeira, sem ele praticamente o brincar não evolui. A criança é motivada a brincar se tem um estímulo, um objeto que a faz criar um tipo de brincadeira. Esses objetos podem ser qualquer material, se ele for motivo para uma ação, torna-se para a criança um brinquedo. O que pode representar para o adulto um simples objeto sem nenhum valor é tido pela criança como algo de grande importância nas suas brincadeiras.

2.2.2 Brincadeira

Para o desenvolvimento de atividades lúdicas no ambiente escolar, faz-se necessário que o educador tenha conhecimento dos tipos de brincadeiras e seu papel na construção da aprendizagem.

O termo brincadeira pode ser compreendido como uma ação que leva ao divertimento. Toda e qualquer brincadeira exige regras, mesmo que estas não sejam explícitas. Para Cristina Munhoz Maluf (2009), brincadeira “É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação”. (p. 21)

Para Winnicott (1975) apud Cristina Munhoz Maluf (2009) é possível perceber pelos gestos, atitudes que a criança demonstra no momento da brincadeira as suas tensões, intenções, emoções e isso é visível. Ela oportuniza exercitar a essência do equilíbrio humano. (p.82)

Devemos oportunizar às crianças brincadeiras que desenvolvam a criatividade, a agilidade, equilíbrio e a imaginação. As brincadeiras podem ser tradicionais, de faz-de-conta ou ainda de construção.

As brincadeiras tradicionais são consideradas folclóricas, por originar-se da tradicionalidade de um povo, são transmitidas oralmente, estão no anonimato, por serem seus criadores anônimos. Porém, são passadas de geração em geração. A brincadeira da amarelinha, por exemplo, não se conhece a origem, mas sabe-se que povos antigos e distintos já conheciam e foi sendo transmitida ao longo dos anos e, hoje, vemos as crianças ainda brincarem. Algumas brincadeiras modificam-se, mas preservam sua estrutura inicial ao longo da história. A brincadeira tradicional garante a presença do lúdico e permite a criança desenvolver sua imaginação.

Mas o tipo de brincadeira que mais desenvolve o imaginário infantil é a de faz-de-conta, onde a criança representa papéis. Nessa representação a criança vai aprendendo as regras da vida social. A expressão do imaginário infantil é adquirida pelas suas experiências nos diversos contextos em que ela vive. Praticamente, todas as brincadeiras das crianças são representações do mundo real. Representar significa fazer a imitação de algo já conhecido. No caso da criança, é reproduzir situações em que ela vivencia no seu dia a dia. São reproduções de algo já conhecido que ela faz uma nova interpretação conforme suas necessidades e desejos.

Para que as crianças possam desenvolver com mais eficácia esse mundo do faz-de-conta, a escola tem um papel importante no sentido de possibilitar a elas momentos para

brincarem e disponibilização de materiais. Enfim, assegurar no currículo da escola esses fatores. Assim como afirma Kishimoto:

“O conteúdo das representações simbólicas recebem, geralmente, grande influência dos currículos e dos professores. Os conteúdos veiculados durante as brincadeiras infantis bem como os temas de brincadeiras, os materiais para brincar, as oportunidades para interações sociais e o tempo disponível são todos fatores que dependem basicamente do currículo proposto pela escola.” (2006, p. 39)

Conforme citação acima, o currículo da escola deve abrir espaço para que as representações simbólicas aconteçam, pois talvez seja o único espaço em que a criança tem para desenvolver isso. As instituições de ensino precisam trabalhar bastante com brincadeiras de faz-de-conta, porque é uma forma da criança desenvolver a capacidade de criar símbolos.

As brincadeiras de construção são fundamentais para estimular a criatividade da criança. Nesse tipo de brincadeira, a criança pode construir, desconstruir, auxiliando no processo de representação mental. É semelhante à de faz-de-conta, porém ela não só manipula objetos, mas constrói algo significativo. A criança pode com algumas peças construir uma casa e se torna tema para suas brincadeiras. As construções das crianças vão depender do desenvolvimento mental de cada uma que tende a se tornar cada vez mais complexo à medida que crescem.

Para a autora Adriana Friedmann (2006), a brincadeira pode ser livre ou dirigida. A primeira representa o brincar prazeroso, estabelecido pela criança como vai ser, quando e com quem vai brincar. Ainda para Friedmann, em muitas escolas o brincar livre é entendido como apenas um passatempo durante uma atividade e outra, não tendo objetivos específicos ou ainda em muitas escolas ela não existe. Mas acredita que em algumas escolas os educadores a utilizam como parceira para observar a criança, a forma como reage nas situações, verificar como ela lida com os sentimentos. Afirma que “o brincar espontâneo incentiva a criatividade e constitui um dos meios essenciais do desenvolvimento e diversas aprendizagens nas crianças”. (p. 38)

As brincadeiras dirigidas podem ser desenvolvidas na escola com o objetivo de contribuir com o cognitivo da criança, com as suas estruturas mentais, a fim de fazer avançá-la no desenvolvimento. As atividades dirigidas podem ser escolhidas com o intuito de trabalhar áreas específicas.

2.2.3 Jogo

A palavra jogo segundo Kishimoto (2006) pode ser uma tarefa difícil de ser conceituada em virtude de sua amplitude de especificidades. A denominação jogo pode ser conceituada de acordo com a linguagem de cada contexto social, que elabora sua concepção. Assim, sua denominação vai depender do grupo social que o compreende e o define de acordo com sua língua. É resultado de um sistema lingüístico, resultante dos valores e modo de vida expresso pela linguagem de um povo. Os jogos dependendo do lugar e época apresentam características diferentes.

Cada jogo, por sua vez, é dotado de estruturas diferentes que se constituem nas regras levando-nos a identificar sua modalidade. A autora Angela Cristina Munhoz Maluf diz que:

“O jogo carrega em si um significado muito abrangente. Ele tem uma carga psicológica, porque é revelador da personalidade do jogador (a pessoa vai se conhecendo enquanto joga). Ele tem também uma carga antropológica, porque faz parte da criação cultural de um povo (resgate e identificação com a cultura).” (2009, p.82; 83).

O jogo pode-se dizer que é aquele tipo de brincadeira portadora de regras específicas que o jogador deverá cumprir, a fim de realizar a execução do mesmo.

Na visão de Piaget (1971) apud Friedmann (2006), o mesmo fez um estudo sobre o jogo ao longo do período infantil, relacionando com o funcionamento intelectual. O teórico classifica o jogo em três estruturas: o exercício, o símbolo e a regra, sendo assim as brincadeiras vão evoluindo conforme a faixa etária.

Jogos de exercício é o período da criança até os dois anos de idade, momento em que aparece a linguagem. A criança brinca pelo simples prazer de fazer. Por exemplo: a criança rola uma bola, vai buscá-la, retorna e recomeça, por divertimento apenas. “Na criança, a atividade lúdica supera amplamente os esquemas reflexos e prolonga quase todas as ações.” (Friedmann, 2006, p. 23).

A partir dos dois anos, quando acontece o aparecimento da linguagem as atividades lúdicas realizadas pela criança adquire o caráter simbólico, isto significa a representação do mundo de forma simbólica, imaginária. É o período em que as crianças conversam com os brinquedos, brincam que estão exercendo uma profissão, imitando o mundo adulto, isto é uma forma de evocar a realidade. Como afirma Friedmann:

“No jogo simbólico a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve somente para evocá-las. As funções dos jogos simbólicos (compensação,

realização de desejos, liquidação de conflitos) somam-se ao prazer de se sujeitar à realidade.” (p. 25)

Ao imitar essa realidade, as crianças vão se aproximando cada vez mais do real nas suas brincadeiras e tendem a reproduzir o que vivem no dia a dia. As crianças, também, através do jogo simbólico podem representar uma situação que na realidade tem medo, como forma de extravasar emoções e tensões.

A partir dos 6-7 anos de idade, a criança começa a deixar de lado o simbolismo, as construções simbólicas para entrar numa fase que se denomina jogos de regras. Nas brincadeiras exercidas pelas crianças, passa-se a imperar um elemento novo que é a regra, instituída pelo grupo em que brincam. Nesse sentido, as crianças nessa fase passam a ter um espírito mais cooperativo no grupo. Ela começa a perder aquele egocentrismo, para surgir o florescimento da socialização. Os jogos de regras segundo Piaget (1971) apud Friedmann (2006) são:

“... combinações sensório-motoras (corridas, jogo de bolinhas de gude, de bolas) ou intelectuais (cartas, xadrez) com competição e cooperação entre indivíduos, regulamentados por um código transmitido de geração a geração ou por acordos momentâneos.” (p. 30)

Os jogos são atividades que não podem ser esquecidas pelos educadores, pois são uma forma de exercitar com mais fervor a mente da criança.

2.3 Importância do lúdico para o desenvolvimento da criança

A palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa brincar. Esse brincar abrange o brinquedo, brincadeira e jogo. Esses elementos fazem parte do mundo infantil, pois são atividades exercidas pelas crianças desde o início da humanidade. São indispensáveis para a aprendizagem e para o desenvolvimento do indivíduo como um todo. Não é possível pensar no desenvolvimento da criança sem considerar a prática do brincar, pois como afirma Santa Marli Pires dos Santos (1997) “as atividades lúdicas são a essência da infância.”

A escola como instituição educativa tem o compromisso de fazer com que essa prática lúdica de fato aconteça, pois é uma proposta metodológica que contribui para uma vida mais prazerosa e significativa. Através do lúdico a escola estimula à criança a uma melhor relação com o seu ambiente social. Segundo Angela Cristina Munhoz Maluf:

“Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”. (2009, p.17)

O brincar faz parte da vivência da criança, é um modo dela interagir com o mundo de forma criativa e saudável. As atividades lúdicas devem ser inseridas na prática escolar, pois é por meio da brincadeira que a criança nos mostra toda a sua forma de comunicação, sua linguagem, seus sentimentos, emoções. Além disso, é uma maneira da criança compreender melhor a realidade em que vive.

Ainda para Maluf, a criança brincando se prepara para que a aprendizagem aconteça de modo saudável e prazeroso. Contribui para que se torne um adulto mais equilibrado, tanto física quanto emocionalmente. Conseguirá enfrentar os obstáculos do dia a dia com mais facilidade e compreensão. Para Bettelheim (1988) apud Angela Cristina Munhoz Maluf, “brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento”. (p. 19).

Acredito que o desenvolvimento de atividades lúdicas seja uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno e fazê-lo aprender. Aprender com alegria é muito importante, porque proporciona para a criança um condicionamento mais criativo, de autonomia e efetividade. É uma forma de conhecer-se a si mesmo, desenvolvendo capacidades importantes como atenção, memória, imaginação e inserção social. Santa Marli Pires dos Santos, afirma que:

“brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra na sociedade e constrói seu próprio conhecimento;” (1997, p. 20)

Conforme a citação acima, fica evidente a importância do lúdico no mundo infantil, uma vez que contribui para o desenvolvimento integral da criança. É uma arma poderosa na formação da aprendizagem de qualquer indivíduo. Nos currículos escolares, devem ser inseridos projetos educativos voltados para o lúdico, tendo objetivos claros e a convicção de que é importante no desenvolvimento da aprendizagem infantil.

2.4 O lúdico como meio educacional

Considerando a importância que as atividades lúdicas têm para o desenvolvimento cognitivo, afetivo psicomotor das crianças, a escola deve ser uma grande aliada no sentido de oferecer aos educandos uma prática educativa voltada para a exploração do lúdico.

Contudo, sabe-se que muitas escolas não dão à devida importância para o ato do brincar. Muitas consideram o momento lúdico como um passatempo. Tanto é que se criam momentos para que a brincadeira aconteça: no recreio, ou em horas de descanso ou, ainda, como recompensa por uma tarefa cumprida. Portanto, o ato lúdico fica em segundo plano. Angela Cristina Munhoz Maluf corrobora esta evidência, afirmando que:

“É rara a escola que investe nesse aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático, ou é considerada uma perda de tempo. Até o recreio a criança precisa conviver com um monte de proibições.” (2009, p. 28).

Neste sentido, os educadores precisam assumir outra postura diante do lúdico e entender que ele pode ser um parceiro seu na tarefa de conduzir a aprendizagem. É preciso entender que o processo educativo não se limita à transferência de informações.

Tânia Ramos Fortuna, estudiosa do assunto, aborda o fato da escola na maioria das vezes separar o brincar em relação às atividades escolares. Afirma, ainda, que nas classes de Ensino Fundamental as brincadeiras tendem a desaparecer do cenário escolar. Em suas palavras:

“Se examinarmos detalhadamente as práticas pedagógicas predominantes na atualidade constataremos a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola. [...] Nos raros momentos em que são propostos, são separados rigidamente das atividades escolares, como o "canto" dos brinquedos ou o "dia do brinquedo" - e, assim mesmo, apenas nas escolas infantis, pois nas classes de ensino fundamental estas alternativas são abominadas, já que os alunos estão ali para "aprender, não para brincar". O brincar, literalmente acantonado, deste modo não contamina as demais tarefas escolares, sendo mantido sob controle.” (2000, p. 3)

Alguns professores alegam que a principal função da escola é a de transmitir conteúdo. Confesso que isso seja importante, mas acredito que essas informações podem ser muito melhor transmitidas se o aluno for orientado por uma prática lúdica. É preciso desmistificar que o lúdico seja um passatempo. O conteúdo pode ser ensinado de uma forma lúdica e evita das aulas caírem na mesmice e tornarem-se cansativas. Nesse sentido, o lúdico enriquece o

currículo.

Para que a prática lúdica torne-se realidade no contexto da escola de forma satisfatória, é fundamental que o professor tenha clareza e compreensão do significado e da importância das atividades lúdicas para as crianças, a fim de que possam inserir as brincadeiras em suas aulas. Tânia Ramos Fortuna afirma que uma aula lúdica, também, é aquela que leva os alunos a serem desafiados e serem atuantes no processo de ensino aprendizagem e não somente aquela aula que tem jogos.

Santa Marli Pires dos Santos (1997) faz algumas considerações importantes acerca da inserção do lúdico no ambiente de sala de aula. Aponta que uma das causas que leva essa ausência do lúdico na escola pode não ser culpa do profissional da educação. No entanto, a falha pode estar na formação do professor, pois não foram preparados. As discussões em torno da prática lúdica em sala de aula não fizeram parte de sua formação. Aquilo que não se vivência não se aplica com segurança. É preciso que o professor passe por vivências pessoais para que possa utilizar o lúdico na sua prática pedagógica. Conforme a autora, alguns cursos de pedagogia não contemplam ao professor informações e vivências a cerca do brincar, discutindo o desenvolvimento infantil numa perspectiva social, cultural, afetiva, criativa e histórica. (p. 28)

Para ela, os cursos deveriam inserir no currículo um pilar novo: formação lúdica, que representa uma formação pessoal. Significa, para Borja (apud Maluf 2009) “a experimentação de uma formação pela via corporal”. (p.13). Essa formação pessoal viabiliza uma maior experiência do professor em relação ao lúdico. Vivenciar para depois aplicar e viver junto com o aluno. Santos (1997) reforça que “quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa” (p. 14).

Muitos são os estudos em torno da importância de incorporar o lúdico no âmbito escolar, mas o que ainda falta é torná-lo concreto na maioria das escolas brasileiras, falta fazer desses estudos aplicação efetiva entre os muros das escolas. Como afirma Adriana Friedmann:

“... o brincar precisa materializar-se, sair do âmbito mental, cognitivo, para o corporal, sensorial, perceptual; ou seja, deixar de ser pura reflexão para ser vivenciado. O brincar precisa desprender-se, libertar-se dos discursos, para ser resgatado na pele de cada brincante, no seu cotidiano.” (2006, p. 122)

Nessa mesma linha de pensamento, Maluf (2009) acrescenta dizendo que “As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação.” Isso significa um avanço no âmbito da escola, é preciso ter consciência da sua importância e utilizá-las como

ferramenta necessária no currículo escolar para o desenvolvimento e aprendizagem do aluno.

Apesar da maioria dos cursos de formação não contribuírem muito no sentido de preparar o professor para a prática lúdica, este deverá estar sempre aberto a buscar caminhos para a incorporação dessa prática em sala de aula, reconhecendo-se como peça chave na concretude do lúdico no contexto educacional.

O professor precisa em primeiro lugar gostar do momento lúdico, gostar de brincar, caso contrário não conseguirá atribuir o valor que as brincadeiras têm na vida das crianças. Acredito que a essência de um currículo escolar direcionado às crianças das primeiras séries do Ensino Fundamental deveria ser o lúdico.

Trabalhar com o lúdico em sala de aula é oportunizar a criança o desenvolvimento de suas habilidades e suas potencialidades para que se torne um adulto feliz. Para Maluf (2009) “O brincar..., deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola.” (p. 30). Desta forma, a criança vai construindo sua identidade na relação com o meio em que vive durante as atividades lúdicas.

3 METODOLOGIAS

Neste capítulo, serão apresentados os dados da pesquisa empírica com entrevista qualitativa. Este é um instrumento muito rico, pois traz informações da realidade com maior profundidade, expressando sentimentos e cumplicidades.

No estudo do referencial teórico, percebeu-se a importância do lúdico para aprendizagem da criança e para o seu desenvolvimento integral. A fim de analisar como acontece a prática lúdica em sala de aula, definiu-se que a pesquisa deveria ser realizada com os professores, pois são os que trabalham diretamente com as crianças. Sendo assim, a coleta dos dados foi realizada com cinco professores das séries iniciais do Ensino Fundamental e Educação Infantil de uma escola pública municipal, do município de Morrinhos do Sul/RS, constituindo-se num estudo de caso.

Esta escola conta com oitenta e seis alunos, funcionando em dois turnos: manhã e tarde. No turno da manhã são atendidos os alunos do Ensino Fundamental – Séries Finais e apenas uma turma das Séries Iniciais (4º ano); no turno da tarde Educação Infantil e Séries Iniciais. A escola atende alunos da área urbana e rural.

Para a realização das entrevistas, foram organizadas oito perguntas baseadas no problema da pesquisa que busca saber como o lúdico está sendo trabalhado nas primeiras séries do Ensino Fundamental em uma escola municipal e no referencial teórico do tema em questão. Outra fonte de análise que busquei para o trabalho foi a observação dos espaços da sala de aula com registros fotográficos, a fim de problematizar com mais informações as questões que envolvem o lúdico. Visto que, os dados não verbais também são importantes.

Através da entrevista e das observações do espaço escolar foi possível realizar a análise de acordo com o referencial teórico e o tema de pesquisa.

3.1 Apresentação e análise do espaço físico das salas de aula

Ao visitar a sala de aula da Educação Infantil encontrei: uma prateleira com alguns jogos pedagógicos, materiais disponíveis como pincel, tinta, massa de modelar; baú com livros de histórias infantis; espaço para a hora do conto; máscaras e roupas para teatro; casinha para fantoches; televisão com vídeo e uma caixa com diversos brinquedos. A sala tem cartazes, mural para exposição de trabalhos e uma boa aparência visual. Os alunos têm a disposição, na parede, o alfabeto e os numerais.

Na fase em que se encontram as crianças da Educação Infantil, segundo a teoria de Piaget sobre o desenvolvimento cognitivo é importante que eles tenham esses materiais disponíveis no espaço da sala de aula. É o período em que o mundo da fantasia está muito presente, é uma necessidade de a criança representar. Por isso, chamou-me a atenção a casinha de fantoches, o varal com roupas e as máscaras para teatro, pois com eles as crianças podem imitar personagens, simular ações, vivenciar a realidade. Outro fator que é relevante é a disposição das classes organizadas em grupo, possibilitando que os alunos interajam a todo o momento na sala. Segundo Vygotsky, o nível evolutivo de uma criança não se dá de forma individual, independente, mas a partir do que ela é capaz de fazer e de desenvolver com a ajuda e colaboração de outra pessoa, sejam eles colegas ou pessoas mais capazes.



Figura 1 - Foto do espaço físico da sala de aula da Educação Infantil

Já na sala de aula do 1º ano esses recursos disponíveis diminuem um pouco. Encontrei uma prateleira com alguns livros de histórias infantis, uma televisão com vídeo, um jogo com peças de montar e uma bola. O visual da sala de aula também aparenta ser agradável, possui

cartazes bem coloridos, com exposição do alfabeto e dos numerais. Percebe-se que de uma série para outra os brinquedos disponíveis diminuiram, e a organização das classes também já não é mais a mesma, uma disposta atrás da outra como fila indiana. Nesse sentido, é como se elas não necessitassem mais do outro e fossem perdendo o direito de serem crianças.



Figura 2 - Foto do espaço físico da sala de aula do primeiro ano

Observando o espaço da sala de aula do 2º, 3º e 4º ano, encontrei uma ou duas bolas que pudesse ser disponibilizado aos alunos para o desenvolvimento de jogos e brincadeiras. Alguns livros didáticos expostos numa prateleira. Nessas turmas, o brincar praticamente inexistente. Constatei o que Tânia Ramos Fortuna diz: “Se examinarmos detalhadamente as práticas pedagógicas predominantes na atualidade constataremos a inexistência absoluta de brinquedos e momentos para brincar na escola”. (2000, p. 3).

A falta de brinquedos na sala de aula sugere que pouco as crianças tem incentivo para a brincadeira, pois segundo Ângela Munhoz Maluf “o brinquedo é o pivô da brincadeira.” Os educadores precisam oferecer brinquedos para que as crianças possam tê-los como meios para suas representações simbólicas. Na fase em que se encontram os alunos dessa série também deveriam ter acesso a muitos jogos pedagógicos para que pudessem desenvolver suas capacidades mentais, pois segundo Piaget a partir dos 6-7 anos de idade, a criança começa a deixar de lado o simbolismo, as construções simbólicas para entrar numa fase que se denomina jogos de regras.



Figura 3 - Foto do espaço físico da sala de aula do segundo ano



Figura 4 - Foto do espaço físico da sala de aula do terceiro ano



Figura 5 - Foto do espaço físico da sala de aula do quarto ano

Como podemos perceber a disponibilização de brinquedos para as crianças nessas salas de aula é muito restrito, pois na maioria delas tinha apenas bolas. O brinquedo é fundamental nas brincadeiras, pois é ele que leva a ação do ato de brincar como coloca Vygotsky (1984) apud Ângela Cristina Munhoz Maluf (2009).

Portanto, ao comparar os espaços físicos das salas de aula observadas nesta escola

municipal, verifiquei que a presença de brinquedos diversificados só existe na sala da Educação Infantil. Na série seguinte, 1º ano, os alunos não têm essa variedade, são disponibilizados poucos brinquedos se comparado com a Educação Infantil. Nas outras séries, a presença de brinquedos à disposição das crianças é praticamente inexistente, o que mais se encontra nas prateleiras são livros didáticos. O único brinquedo que às crianças têm na sala são bolas.

3.2 Apresentação e análise da entrevista

A entrevista foi realizada na escola onde os professores trabalham e todos se mostraram muito prestativos quando os convidei. Antes de iniciar deixei claro os objetivos do meu trabalho, para que as entrevistadas se sentissem mais seguras e confiantes ao responder e argumentar sobre as questões da entrevista.

Apresentarei, na tabela a seguir, o tempo que as professoras entrevistadas têm de sala de aula e a série que trabalham atualmente.

Professora A	Tem vinte cinco anos de trabalho em sala de aula. Trabalha com Educação Infantil há três anos.
Professora B	Trabalha há vinte e dois anos em sala de aula. Atualmente está atuando com uma turma de 1º ano.
Professora C	Tem nove anos de experiência de sala de aula. Está trabalhando com uma turma de 2º ano.
Professora D	Tem vinte e sete anos em sala de aula. Trabalha com uma turma de 3º ano.
Professora E	Tem vinte e seis anos de experiência em sala de aula. Atua, no momento, com uma turma de 4º ano.

O grupo de professoras entrevistadas possui bastante experiência de sala de aula, visto que já estão exercendo a profissão docente há alguns anos. Todas possuem formação em Pedagogia. Apenas uma fez o curso de especialização - Pós-graduação.

A fim de coletar informações necessárias para minha pesquisa, questionei as

professoras sobre a metodologia que mais utilizam em sala de aula.

Professoras entrevistadas	Respostas
Professora A	Colocou que sua metodologia é construtivista.
Professoras B	São aquelas metodologias que desafiam os alunos, que os fazem construir seu próprio conhecimento.
Professora C e D	Destacaram que suas aulas são mais expositivas e dialogadas com a presença de materiais concretos. Algumas vezes, fazem atividades com jogos e brincadeiras.
Professora E	Faz bastante uso de livro didático em suas aulas e procura passar as atividades no quadro para que os alunos copiem no caderno. É contra o uso excessivo do xérox, pois acredita que os alunos precisam praticar a escrita. Também coloca que muitos criticam as aulas tradicionais, mas ela defende essa prática, argumentando que quando era estudante as aulas eram tradicionais e nem por isso deixou de aprender.

Analisando as respostas das professoras **A** e **B** (Educação Infantil e primeiro ano) a este questionamento, percebe-se que usam uma metodologia que levam os alunos a construir mais seus próprios conhecimentos, a serem sujeitos do processo educativo, pois citam metodologias que desafiam os alunos. Nesse sentido, colocam-se como educadoras que promovem o brincar na sala de aula, com métodos desafiadores e construtivos. Tânia Fortuna afirma que uma aula lúdica também é a que leva o aluno a ser desafiado e serem atuantes no processo de ensino aprendizagem e não somente aquela aula que tem jogos.

Pelas respostas das educadoras das outras séries, elas trabalham de forma mais tradicional. As professoras **C** e **D** dizem que a metodologia mais usada é a aula expositiva. A professora **E** argumenta que faz bastante uso de livros didáticos, prefere que os alunos copiem

do quadro, pois desta forma estão exercitando a escrita. Portanto, percebe-se que são poucos os espaços para que o lúdico se faça presente em suas aulas.

Essa constatação vem ao encontro do que diz Tânia Ramos Fortuna (2000), pois segundo ela no Ensino Fundamental as brincadeiras têm a tendência de desaparecer do cenário escolar "... apenas nas escolas infantis, pois nas classes de Ensino Fundamental estas alternativas são abominadas, já que os alunos estão ali para "aprender, não para brincar".

Para ter mais clareza de como as aulas acontecem, pedi que me relatassem como é a rotina das aulas e a sequência dos dias.

Professoras entrevistadas	Respostas
Professora A	Todos os dias inicia a aula com uma oração. No segundo momento, cantam uma música ou fazem uma dinâmica. Eles têm um momento para o lanche e escovação dos dentes. Realiza jogos, brincadeiras e cantigas de roda no pátio.
Professora B	Trabalha com projetos, mas não segue um horário pré-estabelecido com os alunos. As disciplinas vão sendo trabalhadas conforme o assunto do projeto. Falou, também, da importância do professor ser flexível.
Professora C	Relatou que suas aulas têm bastante atividades diversificadas. Ao questioná-la sobre o que seriam essas atividades diversificadas, disse-me que são bingos, jogo da memória e dominó. Relatou, também, que segue uma sequência de disciplinas igual a cada semana. Exemplo: Segunda-feira trabalha Português e Ciências, na Terça-feira Matemática, Inglês e Educação Física...
Professora D	Segue um horário já combinado com os alunos. Eles sabem as matérias a serem trabalhadas naquele dia e já trazem o

	material correspondente, pois tem um caderno para cada disciplina. Procura nas suas aulas, sempre que possível, usar material concreto.
Professora E	Trabalha com projetos que são permeados pelos conteúdos do plano de trabalho, seguindo um horário pré-estabelecido com os alunos para trabalhar com as disciplinas. Porém, é flexível quando surge no momento da aula uma curiosidade dos alunos.

As professoras ao responderem a este questionamento citaram a presença de atividades lúdicas em suas aulas. Apontam o uso de jogos, de material concreto sempre que possível. Analisando a resposta da professora D sobre o uso de material concreto em suas aulas, percebe-se que este deveria ser permanente, visto que seus alunos, segundo Piaget, estão na fase do período operatório-concreto em que o pensamento lógico, característico dessa fase, só é possível com uso do concreto e não de forma hipotética ou abstrata.

Por outro lado, há a preocupação de algumas educadoras com os conteúdos a serem trabalhados, tanto é que cada disciplina tem o seu caderno específico e o dia da semana em que elas serão trabalhadas. Esses relatos reforçam a ideia de uma metodologia mais tradicional nas aulas da maioria do grupo de entrevistadas.

Outro questionamento feito aos educadores foi sobre o tipo de atividades que mais gostavam de fazer na escola quando eram crianças.

Professoras entrevistadas	Respostas
Professora A	Contou com entusiasmo que gostava muito de uma brincadeira chamada caçador, e de realizar atividades envolvendo altura e saltos à distância.
Professora B	Relatou que uma das atividades que gostava de fazer eram trabalhos manuais, como pintura, desenhos... , por isso recordou das aulas de Educação Artística, na qual se sentia

	muito realizada.
Professora C	No momento do questionamento precisou pensar um pouco e lembrou que gostava de produzir textos.
Professora D	Gostava de atividades que a desafiassem, então pedi que desse um exemplo e ela citou os cálculos matemáticos.
Professora E	Bem expressiva, disse-me que adorava escrever e ouvir histórias. O momento do conto, segundo ela, era um momento mágico, esperado com ansiedade.

Ainda para descobrir mais informações sobre a vida escolar dessas entrevistadas, questionei se já se inspiraram em algum professor que tiveram na sua escolaridade para dar suas aulas. A maioria respondeu-me que sim.

Professoras entrevistadas	Respostas
Professora A	Tinha um professor que cobrava muito os limites dos alunos e procura também exigir que os seus alunos sejam educados, falando palavras mágicas e atitudes de boas maneiras.
Professora B	Inspira-se em uma professora muito carinhosa, que transmitia muita segurança e tinha facilidade em passar os conteúdos e assim diz que procura ser com os seus alunos.
Professora C	Nunca se inspirou em professor algum.
Professora D	Lembra-se de um professor de matemática que teve no magistério, pelo fato de explicar o conteúdo usando material concreto e tenta utilizar isso em suas aulas. Perguntei se

	lembrava de algum professor das Séries Iniciais e me respondeu que tem poucas recordações, não mostrando muito interesse em relembrar.
Professora E	Fez o seguinte relato: “Tive uma professora na 3ª série que gostava muito de contar histórias e ela tinha uma letra muito bonita. Atribuo a ela o meu gosto pela leitura e a escrita.” A professora diz que procura traçar bem sua letra para influenciar os alunos.

Refletindo sobre as respostas das entrevistadas a esses dois questionamentos, pude constatar que as atividades que mais gostavam de fazer na escola quando estudavam eram as que tinham a presença do lúdico, como: contação de histórias, desafios matemáticos, trabalhos manuais em Educação Artística, brincadeira chamada caçador, e atividades envolvendo altura e saltos à distância. Nos relatos, percebi o quanto o momento lúdico é lembrado com prazer. A professora **E** quando colocou sobre a contação de histórias que lembrava com muita saudade, mostrou-se feliz por relatar esses momentos.

Desta forma, o professor que trabalha com atividades lúdicas em suas aulas serão eternamente lembrados pelos seus alunos, conforme relato da professora **E** “Tive uma professora na 3ª série que gostava muito de contar histórias [...] Atribuo a ela o meu gosto pela leitura...”. Então, o lúdico é uma forma prazerosa de aprender.

Para saber se esse grupo de professoras tem clareza sobre o que é o lúdico, questionei o que entendem por ludicidade e o que pensam dessa prática no contexto escolar. Ressaltaram que o lúdico envolve brincadeiras, jogos e atividades desafiadoras e que é de fundamental importância no processo ensino-aprendizagem, pois além de brincar estão adquirindo conhecimentos e aprendem “sem perceber” conforme o seguinte relato:

Professora D: “Lúdico é sempre que possível ensinar o conteúdo através de brincadeiras, pois assim além de brincar a criança está adquirindo conhecimento. Acho esta prática muito interessante e muito válida, os alunos aprendem sem perceber”.

Portanto, as professoras acreditam que o uso do lúdico favorece a aprendizagem, sendo uma forma de a criança aprender brincando. Nesse sentido, as respostas das educadoras

estão embasadas no que diz Vygotsky (1971), pois para ele, a criança desenvolverá melhor suas relações sociais no futuro se for dada a ela a oportunidade de vivenciar atividades lúdicas durante a infância. Brincando, a criança vai aprendendo as regras de conduta social sem perceber. Para Bettelheim (1988) apud Angela Cristina Munhoz Maluf (2009) “brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento”.

As professoras desta escola pesquisada têm consciência da importância do lúdico para o desenvolvimento integral da criança, mas deixaram claro que à medida que as séries escolares avançam o lúdico vai sendo esquecido como consta nesses depoimentos:

Professora A: “Infelizmente isso vai se perdendo, de uma série a outra, por acharem que o lúdico não é tão importante, o que é essencial é dar conta dos conteúdos, até o fim do ano e repassar isso, na maioria das vezes: quadro e caderno, esquecendo que o aluno aprende aquilo que vivencia, concretizando situações, experiências, isso deve levar em conta.”

Professora E: “À medida que as séries vão se elevando tem-se a preocupação com os conteúdos propostos pelo plano de trabalho e como a cada ano aumenta os conteúdos quem vai ficando para trás é o lúdico, porque o lúdico requer organização, disponibilidade de tempo para preparar o material e para aplicação em si da técnica.”

Segundo relatos, o lúdico vai diminuindo porque a escola tem um currículo permeado por conteúdos e é preciso dar conta deles durante o ano. Se o professor decidir trabalhar mais com o lúdico não dará conta desses conteúdos, pois requer mais tempo para organização e aplicação.

Adriana Friedmann (2006) enfatiza que o lúdico precisa “sair do âmbito mental” isto significa sair do plano das ideias, dos discursos apenas, para de fato se tornar real, vivenciado em sala de aula pela criança. Para Maluf (2009) a criança brincando se prepara para que a aprendizagem aconteça de modo mais prazeroso e saudável.

Outro questionamento que julguei necessário para obter mais dados para minha pesquisa foi se a escola tem preocupação em disponibilizar recursos para a realização de atividades lúdicas.

Professoras entrevistadas	Respostas
Professora A e B	Responderam que não há preocupação da instituição, os recursos são pouquíssimos. Mas, colocam que se o professor optar em trabalhar ludicamente com seus alunos este

	poderá criar condições e materiais para que isso aconteça.
Professora C	Respondeu que a instituição oferece recursos com certeza.
Professora D	Argumentou que se o professor procurar junto à direção materiais didáticos para trabalhar o lúdico sempre é bem atendido na escola.
Professora E	Colocou-me que nem sempre é disponibilizado.

Neste questionamento a professora **A** que trabalha com a Educação Infantil e a professora **B** com uma turma de primeiro ano, dizem que a instituição não tem preocupação em disponibilizar recursos. Observando as salas de aula dessas professoras são as que mais têm recursos para a prática lúdica. Isto significa que estão de vez em quando solicitando materiais. As outras professoras disseram que ao pedirem recursos para desenvolver atividades lúdicas são atendidas. Porém, observando o espaço da sala de aula dessas professoras, encontrei livros didáticos e como brinquedo apenas uma ou duas bolas. Provavelmente, acham que a instituição disponibiliza esses recursos porque pouco fazem essa solicitação a instituição.

Nota-se que a escola em estudo não tem muita preocupação em disponibilizar recursos para que os professores possam desenvolver com as crianças atividades lúdicas. Angela Cristina Munhoz Maluf (2009) argumenta que “É raro a escola que investe neste aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira”. (p. 28). Nesse sentido, investir no lúdico requer recursos financeiros para a aquisição de jogos, brinquedos e, principalmente, acreditar que por meio do lúdico os alunos podem aprender muito mais. Muitos professores podem ter dado conta dos conteúdos no final do ano letivo, mas não das aprendizagens desses alunos. Portanto, acredito que é competência da escola assegurar no seu currículo escolar o lúdico, assim como afirma Kishimoto:

“O conteúdo das representações simbólicas recebem, geralmente, grande influência dos currículos e dos professores. Os conteúdos veiculados durante as brincadeiras infantis bem como os temas de brincadeiras, os materiais para brincar, as oportunidades para interações sociais e o tempo disponível são todos fatores que dependem basicamente do currículo proposto pela escola.” (2006, p. 39)

Os educadores devem entender que o lúdico pode ser um parceiro seu na tarefa de conduzir a aprendizagem. É preciso compreender que o processo educativo não se limita apenas a transmitir informações. Ainda para Maluf (2009) se faz necessário trabalhar em sala de aula com atividades que possibilitem o florescimento do lúdico desde a pré-escola, pois é participando de atividades assim que a criança vai tendo vontade de fazer novas descobertas e aprendendo com mais prazer. Não é possível pensar no desenvolvimento de uma criança sem levar em conta a prática do brincar, pois Santa Marli Pires dos Santos (1997) defende “as atividades lúdicas são a essência da infância.”

Achei oportuno perguntar às professoras sobre a opinião dos pais em relação às atividades lúdicas desenvolvidas na escola. A maioria respondeu que esse é mais um entrave no desenvolvimento do lúdico em sala de aula. Muitas vezes, estes não aceitam que o filho vá para a escola “para brincar” e acabam inibindo o trabalho com o lúdico, como relatou a professora A:

“A maioria dos pais acha que seus filhos através do lúdico não aprendem, é só brincadeiras. No caderno do filho tem que ter registro, atividades todos os dias, se não o filho não está aprendendo na escola.”

Essa professora mesmo diante dessa opinião dos pais, disse-me que não se sente inibida pelo fato de trabalhar com o lúdico, porque compreende a importância desta atividade para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças.

A opinião dos pais colocada por essas professoras vem de encontro ao que acredita Maluf (2009), pois segundo ela brincando a criança se prepara para que a aprendizagem aconteça de modo saudável e prazeroso.

Infelizmente, ainda nessa escola municipal o lúdico é pouco trabalhado, as séries que mais se percebe a presença do lúdico é a Educação Infantil e o primeiro ano. Sendo que nas seguintes o lúdico é esporadicamente trabalhado, ocorrendo uma diminuição à medida que as séries vão avançando.

Os educadores precisam ter em mente que o brincar é um direito da criança e como afirma Ângela Cristina Munhoz Maluf:

“as brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho” (2009; p. 29)

Acredito que a utilização constante do lúdico na escola é um avanço para a educação,

visto que é uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem para a criança. Sabe-se que as mudanças não acontecem de uma hora para outra, mas é necessário que o educador tenha, acima de tudo, coragem e atitude para incorporar essa prática no seu planejamento.

4 CONCLUSÃO

Ao longo deste trabalho, pude conhecer e aprender um pouco mais sobre a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento integral da criança e compreender a relevância desta prática no ambiente escolar, para que a aprendizagem aconteça de maneira mais saudável e prazerosa.

Desta forma, quanto mais proporcionamos momentos lúdicos para a criança, mais espontânea, criativa, alegre e afetiva ela será. Assim, se faz necessário que o professor privilegie o brincar em sala de aula como condição facilitadora da aprendizagem.

Para esse fim, fez-se um estudo das teorias de Jean Piaget e Vygotsky. O educador deve levar em consideração no trabalho com o lúdico as fases de desenvolvimento segundo Piaget e o seu contexto sócio-cultural conforme Vygotsky.

Outro ponto que procurei remeter nesse estudo foi sobre os conceitos de brinquedo, brincadeira e jogo, pois são elementos constitutivos do processo lúdico. Entender com clareza esses elementos é propiciar uma prática lúdica mais rica e completa.

Ao longo do estudo, fiz algumas reflexões sobre a importância das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança como um todo e a necessidade de inseri-las no currículo escolar das primeiras séries do Ensino Fundamental. Os educadores precisam ter a dimensão lúdica como forma de dar mais vida a sua ação pedagógica, compreendendo que é uma necessidade humana. O aluno que está sendo trabalhado por meio de aulas lúdicas desenvolve sua criatividade, se torna sujeito do processo pedagógico, é levado a despertar o desejo de saber e a alegria de participar. Desta forma, a escola estará contribuindo para a formação de um adulto mais pleno e feliz.

A pesquisa realizada com os professores de uma escola municipal possibilitou-me constatar que nesta instituição à medida que as séries escolares avançam o lúdico vai diminuindo. Assim, de acordo com os dados pesquisados a Educação Infantil e o primeiro ano

são as turmas em que o lúdico está mais presente. Já nas outras séries, ele quase desaparece, pois os professores que trabalham nesta escola desenvolvem uma prática mais tradicional, onde brincadeira e jogo são praticamente esquecidos. Esses educadores têm clareza quanto à importância dessa prática pedagógica, porém alegam que é necessário dar conta dos conteúdos propostos pelo currículo da série e a inserção do lúdico exige mais tempo para aplicação.

Acredito que mais importante do que a preocupação com a listagem de conteúdos, os professores deveriam preocupar-se com a aprendizagem significativa dos alunos. O lúdico é uma ferramenta que possibilita essa aprendizagem e automaticamente nessa inserção do lúdico nas aulas o conteúdo estará sendo trabalhado. Penso que o educador deve se preocupar mais com a qualidade do ensino e não com a quantidade.

É importante que se dê à criança oportunidade para que possa viver e aprender de maneira mais gostosa, divertida e prazerosa. Portanto, é tarefa de nós educadores resgatarmos a ludicidade no ambiente escolar, para que os alunos possam aprender com mais emoção e de forma mais significativa.

REFERÊNCIAS:

Maluf, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

Santos, Santa Marli Pires (Org). **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

Friedmann, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

Friedmann, Adriana. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

Tijuko M. Kishimoto (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2006.

Tijuko M. Kishimoto. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 11ª ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1993.

Piaget, Jean. Os estágios do desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente. In: **Problemas de Psicologia Genética**. São Paulo: Abril Cultural, 1983. Coleção Os Pensadores.

Fortuna, Tânia Ramos. **Sala de aula é lugar de brincar?** Disponível em: http://brincarbrincando.pbworks.com/f/texto_sala_de_aula.pdf. Acesso em: 22 set. 2010.

Ana M. A. Carvalho... [et al.], (organizadores). **Brincadeira e Cultura: viajando pelo Brasil que brinca: brincadeiras de todos os tempos**, volume II /- São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.

ANEXOS

ANEXO A - Roteiro de entrevista

1. Qual a metodologia que mais utiliza para conduzir as suas aulas?
2. Comente como são as suas aulas: a rotina, a sequencia dos dias.
3. Que tipo de atividade você mais gostava de realizar na escola quando era criança?
4. Você já se inspirou em algum professor que teve na sua escolaridade para dar as suas aulas?
5. A ludicidade é um tema bastante discutido na atualidade. O que você entende por lúdico e o que você pensa desta prática no contexto escolar?
6. Você acha que há diferença no trabalho com o lúdico à medida que as séries escolares avançam?
7. Há preocupação por parte das instituições em disponibilizarem recursos para a realização de atividades lúdicas?

8. Qual a opinião dos pais em relação às atividades lúdicas desenvolvidas na escola?

ANEXO B – Termos de Consentimento



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), pretende contribuir para a compreensão da importância do lúdico no processo ensino aprendizagem e o seu significado para o desenvolvimento global da criança. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Vanícia Behenck Hendler do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 97263879.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu _____, Identidade n.º _____ declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM”, desenvolvida pela graduanda Vanícia Behenck Hendler, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bittencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), pretende contribuir para a compreensão da importância do lúdico no processo ensino aprendizagem e o seu significado para o desenvolvimento global da criança. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Vanícia Behenck Hendler do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 97263879.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Ézi Maria Hendler Medel, Identidade n.º 1034923878 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM, desenvolvida pela graduanda Vanícia Behenck Hendler, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bittencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Ézi Maria Hendler Medel



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), pretende contribuir para a compreensão da importância do lúdico no processo ensino aprendizagem e o seu significado para o desenvolvimento global da criança. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Vanícia Behenck Hendler do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 97263879.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Rosimeide Alves Ewaldt, Identidade n.º 9071070982 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM”, desenvolvida pela graduanda Vanícia Behenck Hendler, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bittencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Rosimeide Alves Ewaldt



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), pretende contribuir para a compreensão da importância do lúdico no processo ensino aprendizagem e o seu significado para o desenvolvimento global da criança. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Vanícia Behenck Hendler do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 97263879.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Elizete Hendler Hoahn.,
Identidade n.º 277365804/00 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM”, desenvolvida pela graduanda Vanícia Behenck Hendler, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bittencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Elizete Hendler Hoahn.



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), pretende contribuir para a compreensão da importância do lúdico no processo ensino aprendizagem e o seu significado para o desenvolvimento global da criança. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Vanícia Behenck Hendler do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 97263879.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Maria de Fátima Jure Borges Melo, Identidade n.º 1042053048 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM”, desenvolvida pela graduanda Vanícia Behenck Hendler, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bittencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Maria de Fátima Jure Borges Melo



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), pretende contribuir para a compreensão da importância do lúdico no processo ensino aprendizagem e o seu significado para o desenvolvimento global da criança. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Vanícia Behenck Hendler do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 97263879.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Roseli Hendler Nodil Alves, Identidade n.º 1035936771 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM”, desenvolvida pela graduanda Vanícia Behenck Hendler, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bittencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Roseli Hendler Nodil Alves