

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

MARLY BERNARDINO TRISTÃO

**O lúdico na prática docente**

Porto Alegre

2010

MARLY BERNARDINO TRISTÃO

## **O lúdico na prática docente**

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.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Natália de Lacerda Gil

Tutora: Prof.<sup>a</sup> Márcia Campos

Porto Alegre

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

**Diretora 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

## **DEDICATÓRIA**

Dedico este trabalho ao Prof. Silvestre Novak pela compreensão, apoio, incentivo e ensinamentos que guardarei para sempre e a Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Natália Gil, pela dedicação e orientação durante o TCC. Meus amigos que sempre me atenderam, diretamente ou indiretamente, que me auxiliaram a desenvolver este trabalho, meus alunos que me inspiraram nesta caminhada.

## **AGRADECIMENTOS**

Eu, Marly, agradeço a Deus e a meus Orixás por terem me iluminado em todos os momentos, à minha família, meu esposo Jorge, minha filha Winnie, irmãs Maria e Marlene, meus amigos, à Mãe Helena e em especial ao Mateus, presença sempre marcante nessa minha reta final desta caminhada como pedagoga.

## RESUMO

Esta pesquisa teve por finalidade demonstrar a importância da ludicidade na alfabetização. Conforme os estudiosos apontam, “o brincar é importante”, “deixe a criança brincar”, “o jogo é uma necessidade do ser humano” etc. Há uma intuição generalizada de que o jogo é importante para a criança, pois, é através de atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) que a criança interage consigo e com o outro, constrói normas para si e para o outro, cria e recria a cada nova brincadeira o mundo que a cerca e, conseqüentemente, aprende. Aprendizado esse construído com experiências afetivas que estabelecem relações mútuas com o ambiente. É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível lingüístico, sua formação moral.

O jogo acontece em determinados momentos no cotidiano infantil. Partindo da idéia de que o jogo é uma necessidade para a criança, constata-se que o tempo para ela brincar tem se tornado cada vez mais escasso, tanto dentro como fora da escola. Muitas vezes a escola não oportuniza um tempo para o brincar, por ter um programa de ensino a ser cumprido e objetivos a serem atingidos, para cada faixa etária. Com isso, o jogo fica relegado ao pátio ou destinado a “preencher” intervalos de tempo entre aulas. Entretanto, o jogo pode e deve fazer parte das atividades curriculares, sobretudo, nos níveis pré-escolares e de Ensino Fundamental, e ter um tempo pré-estabelecido durante o planejamento na sala de aula. A brincadeira na rua ou em outros espaços abertos tem várias implicações (não considerando a questão de falta de segurança), já que a criatividade das crianças toma conta dos espaços e os transforma em função das suas “necessidades lúdicas”. Brincar na rua é um aprendizado e uma oportunidade para a criança interagir com outros parceiros e desenvolver jogos nos quais a atividade física predomina.

Esta pesquisa tinha, como objetivo geral, refletir sobre a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do ensino-aprendizagem do aluno na alfabetização e, como objetivos específicos, identificar e analisar as necessidades existentes dentro da escola

para implantar a cultura do lúdico, reconhecer as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização dos jogos em sala de aula e apontar os benefícios das atividades lúdicas em ambientes educativos. A pesquisa foi realizada através de questionário aberto aplicado a professores e gestores de escolas públicas da Rede Municipal de Gravataí. A conclusão final permitiu ressaltar os principais aspectos da pesquisa que certamente farão com que os educadores motivem-se para a realização de novos estudos sobre o tema abordado.

**Palavras – chave:** atividades lúdicas; alfabetização; psicomotricidade.

## SUMÁRIO

|  |           |
|--|-----------|
| <b>INTRODUÇÃO.....</b>   | <b>08</b> |
| <b>CAPÍTULO 1: REFLEXÃO TEÓRICA.....</b>                                       | <b>11</b> |
| 1.1 O brincar ao longo do tempo.....   | 11        |
| 1.2 Um pouco sobre a história dos brinquedos.....                              | 12        |
| 1.3 A importância do lúdico na aprendizagem.....                               | 15        |
| 1.4 O lúdico no processo de ensino – aprendizagem de leitura e da escrita..... | 18        |
| <b>CAPÍTULO 2: ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....</b>                     | <b>21</b> |
| 2.1 Análise e discussão das entrevistas com os professores.....                | 21        |
| 2.2 Análise das entrevistas com as gestoras.....                               | 23        |
| <b>3 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>   | <b>26</b> |
| <b>4 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....</b>                                       | <b>29</b> |
| <b>5 ANEXOS</b>  | <b>32</b> |

## INTRODUÇÃO

Este Trabalho de Conclusão de Curso tem por finalidade sistematizar informações que contribuam para a conscientização dos educadores acerca das possibilidades de alfabetização com ênfase em um processo que faça uso da ludicidade em seu desenvolvimento.

O interesse por essa temática surgiu a partir da vivência profissional como alfabetizadora, em especial, de reflexões ocorridas durante o período de estágio com uma turma de crianças de 6 anos, turma essa que entrou na escola a partir das mudanças em conformidade com a Lei 11.274, de 6 de fevereiro de 2006<sup>1</sup>.

Para que esse processo seja significativo para os pequenos, deve-se reorganizar o currículo e rever antigas práticas pedagógicas, que por muitas vezes mostram-se errôneas para essa faixa etária. Ainda em conformidade com a lei acima, ressalta-se que o ingresso dessas crianças ainda mais jovens no ensino fundamental não pode constituir uma medida meramente administrativa, deve-se ter em conta as necessidades e os benefícios para a própria criança. É preciso atenção ao processo de desenvolvimento e aprendizagem das crianças pequenas, o que implica conhecimento e respeito às suas características etárias, sociais, psicológicas e cognitivas.

Nesse sentido, é preciso considerar que o brincar além de ser um ato natural e espontâneo da criança, é um direito da mesma e este direito é assegurado e reconhecido em declarações e leis, tais como: a Convenção sobre os Direitos da Criança de 1989, a Constituição Brasileira de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990. Porém, os direitos das crianças não estão sendo cumpridos integralmente, pois se percebe na atual sociedade que muitas crianças não brincam, enquanto outras brincam pouco. E as razões para tal são as mais diversas, dentre as quais pode-se citar o fato de que muitas crianças de famílias de baixo poder aquisitivo precisam trabalhar para ajudar os pais no sustento da família.

Já crianças de classe média ou alta, muitas vezes são tolhidas em seu direito de brincar, pois cada vez mais cedo lhes são atribuídas atividades como natação, dança, ginástica, música, judô, dentre outras, que lhes ocupam quase todo o seu dia. Assim, sobra pouco tempo para o lazer. Tem se observado em alguns casos extremos, o desenvolvimento do estresse infantil causado pelo cansaço físico e pela ansiedade devido às expectativas que os pais depositam nos filhos, mesmo pequenos ainda.

---

<sup>1</sup> Lei que amplia o Ensino Fundamental para nove anos de duração, com a matrícula de crianças de seis anos de idade e estabelece prazo de implantação, pelos sistemas, até 2010.

Outro aspecto a citar é a falta de espaço físico, ocasionada pelo progresso da civilização moderna, o que tem dificultado o ato de brincar e o desenvolvimento de jogos populares como cantigas-de-roda, pipas, assim como os brinquedos artesanais que estão sendo substituídos por brinquedos eletrônicos, dificultando o estímulo dos aspectos cognitivos, emocionais e sociais da criança.

Considerando esses fatores, destaca-se aqui a importância do resgate da ludicidade no espaço escolar. Faz-se oportuno investigar e questionar como a mesma vem sendo trabalhada nas escolas, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Observar como a ludicidade vem sendo compreendida e utilizada pelos professores, pela equipe gestora e pelos alunos para, assim, procurar perceber as influências da ludicidade na formação da criança.

## **OBJETIVOS**

Esta pesquisa tem como objetivo geral refletir a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitador do ensino, aprendizagem do aluno na alfabetização.

A pesquisa coloca-se, também, como objetivos específicos, os seguintes pontos:

- 1) identificar as necessidades existentes dentro da escola para implantar a cultura do lúdico;
- 2) reconhecer as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização dos jogos em sala de aula; e
- 3) verificar os benefícios das atividades lúdicas em uma escola tradicional.

## **METODOLOGIA**

Para realizar este trabalho acerca do lúdico na construção de conhecimento, como princípio educativo, resolvi lançar mão de uma pesquisa prática, utilizando uma abordagem qualitativa descritiva. Assim, se buscou contemplar o objetivo de identificar a importância do lúdico na educação pré-escolar, direcionada à alfabetização, dando enfoque ao valor psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas.

Este estudo teve, como objetivo inicial, diagnosticar e posteriormente analisar a realidade encontrada em escolas públicas, no que diz respeito à incorporação do lúdico na prática concreta de professores de crianças pré-escolares.

Esta pesquisa foi realizada em três escolas da rede públicas do município de Gravataí. Os sujeitos desta pesquisa - três professores e três membros da equipe gestora - foram entrevistados com vistas à compreensão, em cada uma das escolas, de características distintas, com o intuito de estabelecer um paralelo qualitativo de resultados. Em cada escola pesquisada foram investigadas professoras de turmas de 1º ano do Ensino Fundamental de nove anos. A entrevista foi do tipo semi-aberta, tendo como instrumento um roteiro com questões que apontam a importância do lúdico e suas funções no cotidiano do educador.

O questionário foi aplicado entre os dias 5 e 15 do mês de outubro do ano de 2010.

A partir dos resultados obtidos, foram traçados paralelos qualificativos dos resultados, acerca de metodologias utilizadas, recursos pedagógicos implementados, instalações físicas e clientela.

# 1 REFLEXÃO TEÓRICA

## 1.1 O brincar ao longo do tempo

Os estudos da psicologia baseados em uma visão histórica e social dos processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Para VYGOTSKY (1989), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade. Ultrapassando essa ideia, o autor compreende que, se por um lado a criança de fato reproduz e representa o mundo por meio das situações criadas nas atividades de brincadeiras, por outro lado tal reprodução não se faz passivamente, mas mediante um processo ativo de reinterpretação do mundo, que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas.

A brincadeira não é algo já dado na vida do ser humano, aprende-se a brincar desde cedo, nas relações que os sujeitos estabelecem com os outros e com a cultura. Os processos de desenvolvimento e de aprendizagem envolvidos no brincar são também constitutivos do processo de apropriação de conhecimentos.

A fim de melhor exemplificar a relação existente entre o lúdico e o desenvolvimento psicomotor, recorre-se à teoria de Piaget acerca do jogo infantil, na qual ele propõe a classificação dos jogos sob o ponto de vista cognitivo e deixa claro que é através da maturação e da interação ativa com o meio ambiente (assimilação e acomodação), através das explorações sensório-motoras, que o comportamento da criança torna-se cada vez mais diferenciado e, mediante a construção de novos conhecimentos, vai gradativamente dando lugar ao aparecimento dos comportamentos intencionais, chegando, por fim, à atividade lúdica.

Na concepção de PIAGET (1986), o jogo infantil pode ser dividido em três tipos: o exercício, o símbolo e a regra, caracterizando diferentes períodos do desenvolvimento infantil. O autor refere-se à ocorrência “de jogos de construção” nos períodos de transição entre as três etapas.

O jogo do exercício tem início durante os primeiros anos de vida (período sensório-motor, entre 0-2 anos de idade) e não supõe qualquer técnica particular. Acontece pelo “prazer funcional”; o movimento é realizado pelo simples prazer. O jogo simbólico tem início no período pré-operatório (entre 2 anos e 6 ou 7 anos de idade) e é marcado pela possibilidade de a criança simbolizar, ou seja, o sujeito é capaz de reproduzir o esquema sensório-motor fora de seu contexto e na ausência do objeto habitual. A partir de 4 anos, a criança chega ao apogeu dos jogos simbólicos e seus jogos começam a revelar uma aproximação com situações reais.

Assim, o símbolo vai perdendo seu caráter lúdico e o brincar passa a aproximar-se de uma simples representação imitativa da realidade. O jogo com regras inicia-se no período de operações concretas (entre os 6 ou 7 anos e vai até 11 ou 12 anos). É caracterizado pelo declínio do simbolismo, onde fica evidente o abandono do jogo egocêntrico para a realização de brincadeiras coletivas, nas quais se observa a aplicação efetiva de regras e a existência de espírito de cooperação entre os componentes do grupo. Para a criança que se engaja no jogo sócio-dramático é mais fácil participar do jogo da vida escolar.

## **1.2 Um pouco sobre a história dos brinquedos**

A utilização do brinquedo ocorreu como um processo gradual, simultâneo ao desenvolvimento cultural dos povos. Nos povos antigos, os brinquedos estavam também relacionados às crenças e a religiosidade. Algumas civilizações como a grega, a romana e a egípcia ofereciam os brinquedos infantis aos deuses a fim de alcançar a realização de seus pedidos. Em várias catacumbas cristãs e tumbas de faraós, acharam-se bonecas, armas e outros brinquedos sepultados junto aos seus donos, ainda que nem sempre os donos fossem crianças. Sendo assim, o brincar estabelece relações diferenciadas ao longo da história, pois esse mundo infantil seria reinventado a cada dia em cada época (CHATEAU, 1987). O

brincar pressupõe uma aprendizagem social, *aprende-se a brincar*. Um brincar inserido em um contexto social, cultural.

Desse modo, é importante destacar que se aprende a brincar: um brincar constituído nas relações sociais e na cultura e relacionado à infância, à coisa de criança, nos dias atuais. Após a construção do conceito de infância, entre os séculos XVII e XVIII, percebe-se a separação de crianças e adultos, inclusive na relação com o brinquedo. Antes todos brincavam, indiferentemente de idade e gênero, mas com o conceito de infância, as relações com o brincar e o jogar se transformaram.

Pela atividade lúdica, a criança, além de desenvolver suas capacidades afetivas, motoras e cognitivas, apropria-se de construções sociais, significados culturais que possibilitam sua inserção no mundo adulto, ou seja, não há uma simples brincadeira, mas sim, em toda a atividade de brincar, a criança assimila significados sociais, culturais, internalizando-os, construindo e ressignificando conceitos culturais, sociais, escolares, entre outros. Assim, a criança que não brinca não se aventura em algo desconhecido. Ao brincar, fantasiar, sonhar, ela revela ter aceitado o desafio do crescimento, a possibilidade de errar, tentar, arriscar, criar, ou seja, aprender.

Para CHATEAU (1987), o brincar constitui-se em um mundo à parte que não tem mais lugar no mundo dos adultos, porque seria outro mundo, outro universo. Pelo brincar, a criança afirma seu ser e constrói sua autonomia.

BENJAMIN (1984) nos auxilia a entender que “de maneira geral, os brinquedos documentam como adulto se coloca em relação ao mundo da criança”. Para esse autor, o adulto acredita que a criança tem direito de brincar porque é criança, enquanto ele possui esse mesmo direito porque trabalha, mas somente quando não está trabalhando.

O jogo da criança, para o adulto, costuma ser uma atividade desvalorizada, característica da infância, ainda não responsável. Assim, para o adulto, o brincar é uma atividade de não-trabalho, ou seja, sem importância. Por conseguinte, a criança somente tem direito a brincar depois de terminar suas tarefas escolares. Dessa forma, o brincar exerce relações sobre o adulto. O brincar não só expressa as possibilidades que a criança dispõe de se opor à sua dependência e de adquirir certa autonomia, como também simboliza uma das formas mais variadas e construtivas de possibilitar o relacionamento com o adulto.

Segundo BENJAMIN (1984),

[...] o brinquedo, mesmo quando não imita os instrumentos dos adultos é confronto na verdade não tanto da criança com os adultos, do que estes com as crianças. Pois de quem a criança recebe primeiro seus brinquedos senão deles? [...] Há, portanto um grande equívoco na suposição de que as próprias crianças movidas pelas suas necessidades determinam todos os brinquedos. (BENJAMIN, 1984, p. 17)

O autor acima citado considera que o maior sonho da criança seria o de ser adulta. Os adultos seriam os deuses que ela adora, admira, de quem copiaria os atos e as atividades. Sendo assim, no jogo da criança haveria a sombra do mais velho impulsionando-o, dirigindo-o muitas vezes. Toda a infância é sustentada, impulsionada pelo apelo do mais velho. O jogo é um brinquedo constituindo-se em um fato social produzido historicamente, culturalmente. Um jogo sendo ensinado. Um jogo sendo aprendido. Um jogo delegado pelos adultos.

BENJAMIN (1984) salienta que,

uma emancipação do brinquedo começa a se impor; quanto mais a industrialização avança, mais decididamente o brinquedo subtrai-se ao da família, tornando-se cada vez mais estranho não só às crianças mas também aos pais. (BENJAMIN, 1984, p.18)

Jogos eletrônicos, jogos na Internet, Playstation, X-box, minigame, robôs interativos, iDog. Jogos desconhecidos de nossa infância. Jogos associados ao avanço das tecnologias da comunicação e da informação. Jogos necessários, assim como a redescoberta dos jogos e brincadeiras antigas, pois a criança necessita correr, se esconder, brincar com sucatas: criando, recriando e não somente tornando-se cibernética – uma criança virtual, que passa horas em frente a um computador, jogando, conversando via comunicadores instantâneos, criando perfis em sites de relacionamentos, mas que muitas vezes não sabe brincar.

Salienta-se que o termo *lúdico* está sendo utilizado com o significado de *jogo*, *brincadeira* ou *brincar*, pois o brincar é um processo natural na vida de todas as pessoas e perpassa por diferentes fases, nas diferentes etapas da vida de cada sujeito. As crianças classificadas como mais lúdicas são mais engajadas em atividades físicas durante o brinquedo, mais alegres e bem humoradas, mais flexíveis com o grupo, saíram-se 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.

Os autores afirmam ainda que todas as matérias escolares permitem aproveitar a ludicidade para cada tipo de conhecimento. Para a criança fazer a transposição entre a língua oral e a escrita é necessário trabalhar primeiramente o concreto, sendo assim, a alfabetização torna-se mais fácil através da ludicidade. A função dos brinquedos na obtenção de melhor equilíbrio emocional de crianças foi percebida e utilizada na área educacional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente vários outros aspectos afetivos sociais das crianças.

O brinquedo, como atividade agradável, não pode ser confundido com um jogo de sentido de “partidas competições”, que podem significar obrigação, treinamento, atividade difícil, fanatismo, ansiedade etc. Toda vez que a competitividade ou a agressividade superam os demais atributos do jogo-brinquedo, este passa a ser jogo-vício ou jogo-obrigação. O jogo-brinquedo é, em essência, de natureza criativa. A maioria dos escritores e artistas criativos apresentam uma atitude bem humorada e lúdica diante da vida.

### **1.3 A importância do lúdico na aprendizagem**

O lúdico tem sua origem na palavra latina *ludus* que quer dizer jogo. Se se achasse confinado à sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo.

Segundo NEVES (2001), 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 opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Segundo PIAGET (1986), o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico. Ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo.

Para VITAL DIDONET (2008),

é uma verdade que o brinquedo é apenas um suporte do jogo, do brincar, e que é possível brincar com a imaginação. Mas é verdade, também, que sem o brinquedo é muito mais difícil realizar a atividade lúdica, porque é ele que permite simular situações. (VITAL DIDONET, 2008, *apud*, BERTOLDO RUSCHEL, 2006)

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 expressão mais genuína do ser, é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, com as pessoas e com os objetos. Neste sentido, o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância do lúdico na formação da personalidade.

Através da atividade lúdica e do jogo, a criança forma conceitos, seleciona ideias, estabelece relações lógicas, integra percepções, faz estimativas compatíveis com o crescimento físico e desenvolvimento e, o que é mais importante, vai se socializando. A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará à criança estabelecer relações cognitivas com as experiências vivenciadas, bem como relacioná-la às demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis com essa prática.

De acordo com NUNES, a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, ela tem sido utilizada como recurso pedagógico. Segundo TEIXEIRA (1995), várias são as razões que levam os educadores a recorrer às atividades lúdicas e a utilizá-las como um recurso no processo de ensino-aprendizagem:

- As atividades lúdicas correspondem a um impulso natural da criança e, neste sentido, satisfazem uma necessidade interior, pois o ser humano apresenta uma tendência lúdica;
- O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo.

O lúdico é considerado prazeroso, devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a

ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo.

Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento (NUNES, 2004).

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é este: desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões (NUNES, 2004).

O lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da literatura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. Atividades de expressão lúdico-criativas atraem a atenção das crianças e podem se constituir em um mecanismo de potencialização da aprendizagem. Atividades lúdicas favorecem o desenvolvimento motor e psicomotor das crianças em suas atividades, principalmente em escolas de pequeno porte.

No texto, o leitor tem dois papéis: o papel individual e o papel coletivo. Interagir com o seu personagem e ao mesmo tempo interagir com o grupo. Na verdade, a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo. Defende essa autora que o prazer e a ludicidade dependem diretamente da compreensão do texto e que ambos podem ser ensinados.

Sobre a concepção da figura do livro como brinquedo, acredita-se que esta visão só vem a contribuir na formação de um futuro leitor. As primeiras impressões do mundo da criança são através da imagem. Ao transformar essas imagens em expressão, pela linguagem verbal, entra na composição literária o elemento prazeroso. Esse componente gerador de prazer advém, sobretudo, da natureza lúdica da linguagem. NUNES (2004) afirma que:

objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. (NUNES, 2004, p.24)

Outro fator importante da atividade lúdica está no fato de que ela prevalece no tempo, e, se houve um significado este será lembrado, assim como a história também ficará marcada na lembrança e vida da criança.

#### **1.4 O lúdico no processo de ensino – aprendizagem da leitura e da escrita**

Segundo VYGOTSKY (1989), a escrita é muito mais difícil do que parece embora sua aprendizagem interaja com a da leitura. Ao incluir-se a escrita junto com a leitura, vê-se que aprender a ler é uma tarefa difícil para uma criança de 7 anos. Neste momento, as habilidades psicomotoras incluem destreza manual e digital, coordenação mãos-olhos, resistência à fadiga e equilíbrio físico. Fica claro que a escrita é, enquanto conjunto de movimentos coordenados, um exemplo de complexidade para a criança.

Se, para a criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita. Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isto a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos. Para alguns pensadores, as atividades lúdicas realizadas pelas crianças permitem que elas se desenvolvam, alcançando objetivos como a linguagem, a motricidade, a atenção e a inteligência.

A recreação ou atividade lúdica é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolve a ativa participação. As crianças que falam mal são também as crianças que pouco brincam, pois há uma estrita relação entre o brinquedo e a linguagem. A escola deve aproveitar as atividades lúdicas para o desenvolvimento físico, emocional, mental e social da criança. Linguagem e brinquedo mostram sua origem comum em vários aspectos. Através do símbolo lúdico corporal e concreto, orienta-se a criança para as palavras.

Chama-se atenção para a possibilidade de o jogo imaginário ser usado para facilitar a aquisição da linguagem, tanto oral como escrita, sendo que, para isso acontecer, deve existir

um paralelo entre a linguagem e a ação que envolve relação entre dois modos de atuar, o lúdico e o linguístico. No ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Pode-se também estabelecer relações entre o brinquedo sociodramático das crianças, sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas destacam-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades de cooperação entre outros.

Segundo MURCIA (2005), as atividades lúdicas que o ser humano pratica ao longo de sua vida lhe servem como distração, educação, entretenimento, recreação e relaxamento. A brincadeira no mundo infantil apresenta um paradoxo contrastante entre sentimentos de divertimento e responsabilidade, seriedade e alegria; acompanhados de prazer, paixão ou amor. A brincadeira envolve toda a vida da criança, é um meio de aprendizagem espontâneo e exercita hábitos intelectuais, físicos e sociais e ou morais. Em outras palavras, à medida que a criança cresce, seu organismo responde de diferentes formas e utiliza distintas atividades lúdicas, ou seja, a brincadeira evolui com o desenvolvimento intelectual integral, afetivo e físico da criança e se adapta a períodos críticos de seu desenvolvimento.

Neste sentido podemos dizer que o jogo evolui com a criança até a idade adulta, permanecendo até a velhice. ORTEGA (1992) considera que a capacidade lúdica desenvolve-se articulando as estruturas psicológicas globais (cognitivas, afetivas e emocionais) mediante as experiências sociais da criança.

Para FERREIRO e TEBEROSKY (1999), se a invenção da escrita alfabética resultou de um longo processo histórico, é pertinente concluir que também para a criança não é fácil compreender com rapidez a natureza da escrita. Por isso, para a autora, a alfabetização levanta um problema epistemológico fundamental: qual é a natureza da relação entre o real e sua representação?

Essa questão provoca uma revolução conceitual na alfabetização. Ao investigar a psicogênese da escrita, FERREIRO e TEBEROSKY (1999) descobrem que a criança de fato “reinventa” a escrita e, por isso, o professor precisa estar atento ao que a criança já sabe. À diferença da tradição, começa-se pela investigação de como a criança interpreta os sinais que a rodeiam, já que, antes mesmo de iniciar o ensino formal da escrita, ela já constrói

interpretações, elaborações internas que não dependem do ensino adulto e não devem ser entendidas como confusões perceptivas.

Ou seja, as garatujas não são simples rabiscos sem nexos, mas significam determinada interpretação pessoal. Percebe-se aí o caráter não empirista dessa teoria, que acentua o papel do sujeito no processo de alfabetização. Cabe ao professor a função de observar e interpretar as intervenções da criança, para com ela interagir.

Fundamental também se torna o espaço físico a ser utilizado. A sala de aula deve ser ampla e com espaços (“cantinhos”) que tenham por finalidade instigar os alunos. Em conformidade com SILVA (2002):

A sala de aula interativa seria o ambiente em que o professor interrompe a tradição do falar/ditar, deixando de identificar-se como o contador de histórias, e adota uma postura semelhante a do “designer” de “software” interativo. Ele constrói um conjunto de territórios a serem explorados pelos alunos e disponibiliza co-autoria e múltiplas conexões, permitindo que o aluno também faça por si mesmo [...]. O aluno, por sua vez, passa de espectador passivo a ator situado num jogo de preferências de opções, de desejos, de amores, de ódios e de estratégias, podendo ser emissor e receptor no processo de intercompreensão. E a educação pode deixar de ser um produto para se tornar processo de troca de ações que cria conhecimentos e não apenas os reproduz. (SILVA, 2002, p. 23)

## **2 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS**

As entrevistas serão analisadas de forma quantitativa e as respostas dos professores e dos gestores merecem tratamentos subjetivos.

Os professores entrevistados apresentam características distintas, a primeira, tem 50 anos, formada no Curso Normal há 30 anos. A segunda tem 40 anos, formada há sete anos no Curso Normal. A terceira tem 51 anos, formada há 20 anos no Curso de Pedagogia. Ressalta-se que as três trabalham com o primeiro ano do Ensino Fundamental de nove anos.

Os gestores são duas supervisoras e uma diretora sendo, a primeira delas, com 49 anos, formada há 10 anos em Pedagogia. A segunda, com 39 anos, formada há 15 anos no curso de Letras e Pós-Graduação em Gestão Escolar há 5 anos. E a diretora, 43 anos, formada há 25 anos.

### **2.1 Análise das entrevistas com os professores**

A partir das respostas apresentadas pelos professores, percebe-se que eles tem consciência da importância da inserção do lúdico em sua prática pedagógica, muito embora, não o façam, pois usam de abordagem tradicional. Alguns professores ainda mantêm o pensamento retrógrado de que o brincar seja uma maneira desconsiderada ou desqualificada de aprendizagem. Brincar é a maneira como a criança conhece, experimenta, aprende, apreende, vivencia, expõe emoções, coloca conflitos, elabora-os ou não, interage consigo e com o mundo.

Pensar a importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes, pois através do lúdico a criança revela seu verdadeiro sentimento, amplia suas relações sociais, aproxima-se mais do seu mediador de sala e desenvolve suas habilidades de forma prazerosa, ou seja, a prática do lúdico nas escolas é muito importante, pois assim o professor

irá alcançar seus objetivos com sucesso, isto é, o aluno aprende o conteúdo, fazendo o que ele mais gosta – brincar.

Em relação à atividade escolar, a mesma deverá ser uma forma de lazer e de trabalho para as crianças. Com isso, os brinquedos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem. A criança aprende melhor brincando e todos os conteúdos podem ser ensinados através das atividades predominantemente lúdicas. As atividades com os brinquedos terão sempre objetivos didáticos – pedagógicos e visarão propiciar o desenvolvimento integral do educando. O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo são uma atividade natural e que satisfazem à atividade humana; o que é necessário é justificar seu uso dentro da sala de aula. As crianças muitas vezes aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que de lições e exercícios.

O professor deve utilizar-se de atividades que despertem o interesse dos alunos, contribuindo para a construção do conhecimento do mesmo, o que na fase da alfabetização é muito importante, pois o aluno precisa aprender de maneira prazerosa, principalmente o processo da leitura e da escrita. As situações criadas por elas, através dos jogos, imitando a vida real e atuando através da formação de significados, permitindo a construção da função simbólica e da construção do pensamento verbal-lógico através de intra-pessoais e inter-pessoais por interagir e construir conhecimentos.

A maior dificuldade observada é a falta de espaço físico nos ambientes escolares e falta de tempo para o professor preparar, adequar e organizar seu material de trabalho.

O professor ao longo de sua prática docente, precisa romper com o medo, ser corajoso e audacioso para mudar a sua prática tradicional e adotar essa nova tendência – lúdica; endossando as palavras de Madalena Freire (2006): “para permanecer vivo educando a paixão, desejos de vida ou de morte, é preciso educar o medo e a coragem. Medo e coragem em assumir a solidão de ser diferente. Medo e coragem de romper com o velho. Medo e a coragem de construir o novo”. A mudança refere-se aos pressupostos e às concepções filosóficas que embasam a ação do professor. Para alguns professores, isso é um desafio; para outros, o fim do mundo.

Os professores não apresentam um entendimento claro a respeito da função da psicomotricidade. Sua função é a de trabalhar nas crianças a mente e o corpo em uma sala de aula. Quando se trabalha o lúdico, você exercita diversas funções psicomotoras, como a

lateralidade, a concentração, o equilíbrio, e outras. A criança tem um processo contínuo de desenvolvimento que se inicia no seu nascimento. E a primeira forma de relação com o meio é através do movimento que será modificado pelo aparecimento da linguagem oral, que gradualmente substituirá a ação expressa através do movimento. Todo esse processo psicomotor prepara a criança aos movimentos refinados da escrita formal. No desempenho psicomotor da criança enquanto brinca alcança níveis que só mesmo a motivação intrínseca consegue. Ao mesmo tempo favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Como consequência, a criança fica mais calma, relaxada e aprende a pensar, estimulando sua inteligência.

O professor deve adotar uma avaliação cognitiva levando em consideração os seus aspectos afetivos, sociais e principalmente a relação com o próximo e levar em consideração a realidade do aluno fora da escola, melhorando o processo do ensino-aprendizagem. A avaliação do professor deve levar em conta o emocional das crianças, a sociabilidade de um aluno com o outro, a sinceridade das crianças perante à regra do jogo, o respeito entre os colegas, a interação da turma, o grau de concentração, atenção, entre outros. O aluno que desenvolve essas atividades, com toda certeza, terá mais facilidade na realização de tarefas feitas no caderno, livros e outros.

## **2.2 Análise das entrevistas com os gestores**

Percebe-se que o lúdico está inserido no planejamento de forma quase que total no conteúdo programático, pois entende-se que é através de jogos e brincadeiras que as crianças conseguem assimilar melhor o conhecimento. Levando em consideração a importância do mesmo na prática pedagógica, o qual deve se destacar pelo alto valor educativo, pelas possibilidades de exploração que proporcionam às crianças onde estas estabelecem relações lógicas com o ambiente em que vivem. No planejamento, o lúdico deverá estar contido em todas as propostas de trabalho (quando lidamos com as parlendas, trava-língua, poema, jogo motor...). O que ainda é preciso amadurecer é o conhecimento acerca do desenvolvimento da criança, para que os professores possam, na elaboração das atividades, atender a necessidades específicas delas (nível maturacional) e favorecer mais oportunidades para o jogo simbólico que não ocupa o devido lugar no cotidiano da prática pedagógica. Portanto, o movimento de

mudança pode se iniciar no professor, pois além da atitude autoritária e da atitude espontaneísta, é possível experimentar uma atitude democrática.

A equipe gestora deve orientar e capacitar todos os seus professores para poderem trabalhar com o lúdico em todos os anos e séries, pois, só assim, poderá perceber o resultado do trabalho. Através de pesquisa e de grupo de estudos, os professores devem adquirir o embasamento teórico utilizado na prática do lúdico no processo ensino – aprendizagem dos seus alunos.

Observa-se a falta de importância dada ao planejamento e principalmente a uma prévia reflexão com o grupo de professores antes de colocar em prática o lúdico na sala de aula. A equipe gestora deve participar mais efetivamente do planejamento e organização dos conteúdos e principalmente do método a ser utilizado nos planos de estudos da escola. O professor deve ter autonomia para distribuir os conteúdos da melhor maneira possível, mas é fundamental que a escola como um todo siga a mesma linha de trabalho.

Em sala de aula, jogos e brincadeiras que combinam jogos e atividades físicas com simbólicas num contexto lúdico propiciam a assimilação efetiva de sistemas simbólicos, como o da escrita e o do número. Por outro lado, a combinação de atividades simbólicas como as plásticas e cênicas, às lúdicas, principalmente quando desenvolvidas em pequenos grupos, contribuem para criar um ambiente de aprendizagem prazeroso, criativo e cooperativo. Há momentos em que a criança brinca por puro divertimento, estabelecendo trocas com outras crianças ou com adultos. Nesse caso, o jogo acontece como um fim em si mesmo. Esse “brincar por brincar” se dá muitas vezes dentro da própria sala de aula (mesmo que longe do olhar da professora), na hora do recreio ou fora da escola. O professor passa a ter um papel mais discreto, que é o que efetivamente lhe compete, e transfere para as crianças o papel principal de agentes do próprio desenvolvimento e aprendizagem.

As atividades lúdicas simbólicas se encontram entre as duas outras grandes modalidades de brincar, as brincadeiras sensório-motoras e os jogos de regras. Em relação às duas, contudo, possuem relações íntimas e dinâmicas. Do ponto de vista diacrônico, evolutivo, as brincadeiras simbólicas se originam e se afirmam nas funcionais corporais e abrem caminho, por assim dizer, para os jogos de regras, pois preparam o caminho para compreensão de sistemas simbólicos e o ingresso no universo cultural. (FORTUNA, 2010, p. 32 e 33, apud, OLIVEIRA & MILANI, 2008).

Observa-se, atualmente, a falta de integração entre o grupo de professores quanto a esta nova tendência, o desconhecimento ou conhecimento incorreto a respeito do que é a ludicidade e seus benefícios na prática pedagógica docente. Outro aspecto a destacar é a falta de tempo e organização da equipe gestora em reunir o grupo para as reuniões de formação. Diante de inúmeras propostas ofertadas no mercado da educação, alguns professores revelam estar cansados, outros dizem que nada adianta e nada funciona, outros ainda manifestam que já fazem o que deve ser feito e nada dá certo. O professor possui a escolha de querer permanecer nesse lugar, quando é possível trilhar outros caminhos a partir de outras escolhas. Cabe, portanto, à equipe gestora ter conhecimento do que vem sendo ensinado/aprendido pelos estudantes para que possam planejar os processos formativos dos professores.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O interesse por essa temática surgiu a partir da vivência profissional como alfabetizadora e de reflexões ocorridas durante o período de graduação. Este Trabalho de Conclusão de Curso teve por finalidade sistematizar informações que contribuam para a conscientização dos educadores acerca das possibilidades de alfabetização com ênfase em um processo que faça uso da ludicidade em suas práticas pedagógicas.

Brincadeiras e jogos podem ser vistos como um grande laboratório, em que crianças e adolescentes experimentam novas formas de agir, de sentir e de pensar. Brincando, a criança busca se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, mas também emite juízos de valor, inclusive sobre o que considera passível de melhora. Constrói, brincando, a sociedade em que irá viver quando adulta. Daí a grande relevância do lúdico para o ambiente de ensino aprendizagem, principalmente para a própria sala de aula, nos mais diversos níveis de escolaridade, permitindo à criança ressignificar seu contexto vivido.

A escola, infelizmente, ainda não inclui em seu planejamento a ludicidade, deixando a critério de seus professores essa escolha. Esses professores por sua vez, acabam optando por uma metodologia tradicional que não contempla o lúdico. As equipes gestoras devem incluir em seus planos de estudos, o lúdico, pois, se não houver um trabalho continuado, não será possível colher resultados positivos dessa metodologia. Percebe-se, ainda, que muitos professores e gestores não tem consciência da importância da ludicidade, associando a ela apenas o brincar por brincar, o “não fazer nada”, o tempo ocioso.

Trabalhar com o lúdico é mostrar como o mundo do faz de conta possibilita que a realidade seja experimentada, revista, reformulada no sentido de uma interação social efetiva. Leva-nos a considerar como o universo do imaginário cria condições favoráveis a novos princípios e modos de agir, construídos e moldados na solidariedade, ou seja, trabalhando com o lúdico, o professor “entra no mundo” da criança. Cabe então, aos gestores e professores enxergarem no brincar o caminho natural, espontâneo e prazeroso de desenvolvimento humano integral.

O educador através do seu conhecimento e sensibilidade deve dosar teoria e prática de maneira gradual, combinando os estímulos adequados para o tipo de aluno para o qual ensina. Educar não é só ensinar a ler, a resolver um problema, a dar forma a um pensamento. É, principalmente, atender às necessidades do desenvolvimento da criança, a fim de prover a plena realização de sua personalidade. Para tal, é preciso que a escola satisfaça os interesses através do brinqueado, da aprendizagem e do trabalho.

O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte.

Através do lúdico, mostrará o professor que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e meio social mais amplo.

A atividade lúdica prepara (e é preparada por ela) a alfabetização bem como toda a aprendizagem intelectual ou de relação com o mundo da cultura.

O professor constatará que esse material educativo não-verbal constituído pelo movimento é por vezes um meio insubstituível para afirmar certas percepções, desenvolver certas formas de atenção, pôr em jogo certos aspectos da inteligência, realizando o sonho da criança de, ao caminhar para a escola, encontrar um amigo, um líder, alguém muito consciente que se preocupa com ela fazendo-a sorrir e aprender ao mesmo tempo.

## Mensagem final

### Ficar de novo pequenina

Olhando as crianças brincando  
Comecei a pensar  
Talvez quando eu era criança  
Adulta eu queria ficar...  
E mil lembranças  
Voltam em minha mente  
De quando eu era pequenina  
Uma criança somente.....  
Muitas recordações...  
Dias felizes...as emoções  
E até das tristezas  
Que um dia tive....  
Será mesmo que aproveitei?  
Será que eu valorizei?  
A grandeza.....a alegria..  
Aquela vivência em plena “folia”?  
Será que o adulto eu analisei?  
Será que eu acreditei?  
Que tudo seria melhor quando eu crescesse?  
E adulta eu fiquei!!!!  
E hoje quero confessar  
Que a infância me fascina...  
E que eu daria tudo....  
Pra ficar de novo pequenina  
(Autor Desconhecido)

#### 4 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso no dia 20 de agosto de 2010.

ALVES, Rubem. Não esqueça as perguntas fundamentais. In: **Folha de São Paulo**, Caderno Sinapse, 25/ 02/ 2003.

ARANHA, Maria Lucia de Arruda. **Filosofia da educação**. 3.ed.- São Paulo: Moderna, 2006.

AUSUBEL, David. **Aprendizagem significativa**. São Paulo: Moraes, 1982.

BENJAMIN, W. **Reflexões: a criança, o brinquedo, a educação**. São Paulo: Sumos, 1984.

BERTOLDO, Janice. Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso no dia 21 de setembro de 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. **A criança de seis anos, a linguagem escrita e o Ensino Fundamental de nove anos**. Belo Horizonte: Secretaria de Educação Básica, 2009.

BRASIL. Ministério da educação. **Ensino fundamental de nove anos – orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2007.

BRASIL. Ministério de Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: Secretaria de Ensino Fundamental, 1997.

BRASIL. Ministério de Educação. **Práticas de Leitura e Escrita**. Belo Horizonte: Secretaria de Educação à distância, 2006.

CHARLOT, Bernard. **A mistificação pedagógica: realidades sociais e processos ideológicos na teoria da educação**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986

CHÂTEAU, J. **A criança e o jogo**. São Paulo: Summus, 1987. Tradução de G. de Almeida.

FERREIRO, Emilia. TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FORTUNA, Tânia. OLIVEIRA, Vera Barros de. SOLÉ, Maria Borja i. **Brincar com o outro** – Caminho de saúde e bem-estar. Petrópolis: Vozes, 2010.

FREIRE, Paulo. A mensagem de Paulo Freire. **Teoria e prática da libertação**. Porto: Nova Crítica, 1977.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender** – O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 2002.

GRILLO, Gilda. **Educação: Pré-escolar**. São Paulo: Ática 1982.

MAIA, Christiane Martinatti. **Brincar, não brincar**: eis a questão? Um estudo sobre o brincar do Portador de Altas Habilidades. Disponível em:

[http://www.cienciaeconhecimento.com.br/pdf/vol002\\_PeA2.pdf](http://www.cienciaeconhecimento.com.br/pdf/vol002_PeA2.pdf). Acesso em: 10/10/2010.

MURCIA, Juan A. M. et. Al. **Aprendizagem através de jogos**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NEVES, Lisandra Olinda Roberto. **O lúdico nas interfaces das relações educativas**. Disponível em: <http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm>. Acesso no dia 20 de agosto de 2010.

NUNES, Ana Raphaella Shemany. **O lúdico na aquisição da segunda língua**. Disponível em: [http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos\\_papers/ludico\\_linguas.htm](http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm). Acesso no dia 5 de setembro de 2010.

ORTEGA, R. **El juego infantil y la construcción social del conocimiento**. Sevilla: Alfa, 1992.

PIAGET, Jean. **A linguagem e o pensamento da criança**. Trad. Manuel Campos. São Paulo: Martins Fontes, 1986.

RIO GRANDE DO SUL. **Estatuto da criança e do adolescente**. Secretaria do Trabalho, Cidadania e Assistência Social. Porto Alegre, 1994.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. Rio de Janeiro: Quartet editora, 2002.

TEBEROSKY, Ana. **Psicopedagogia da linguagem escrita**. Petrópolis: Vozes, 2002.

UNIVERSIDADE LUTERANA DO BRASIL. **Ludicidade e Psicomotricidade**. Curitiba, 2008.

VIGOTSKY, Lev. Semenovich. **Pensamento e linguagem**. Trad. Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

**Anexo 1 – Entrevista com professores**

A) Sexo: ( ) Masculino ( X ) Feminino

B) Idade: 50 anos

c) Tempo de formado: 30 anos

D) Tempo de atuação: 31 anos

1. Você considera importante a prática do lúdico nas escolas? Comente.

“Sim, pois através do lúdico a criança aprende muito mais.

2. No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.

“Cantigas de roda, música, através da dramatização de uma história, poesia”.

3. Quais as dificuldades que você enfrenta, dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade?

“Muitos alunos, sala com pouco espaço”.

4. Com qual função a psicomotricidade atua em sala de aula?

“Fina”.

5. Através desta metodologia, de que maneira você avalia seus alunos?

“Minha avaliação é diariamente”.

A) Sexo: ( ) Masculino ( X ) Feminino

B) Idade: 40 anos

c) Tempo de formado: 7 anos

D) Tempo de atuação: 7 anos

1. Você considera importante a prática do lúdico nas escolas? Comente.

“Sim, diversos estudos já comprovaram que o “brincar” é de suma importância para a criança. Que é brincando que o aluno se socializa e interage com o mundo. O brincar implica em criar regras, cumpri-las, organizar-se... Ou seja, isso tudo é socializar-se.”

2. No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.

“São as atividades que levem a criança a observar, a pensar e a criar. Exemplos: jogos educativos (boliche de letras dominó de palavras e figuras,...). Todos os jogos devem ser adequados ao nível de aprendizagem do aluno”.

3. Quais as dificuldades que você enfrenta, dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade?

“Minha maior dificuldade é não ter tempo para organizar os jogos. Quando se trabalha muitas horas, falta tempo para preparar e/ou adequar o jogo ou criar novos jogos. Então acabo por fazer brincadeiras simples e que me deixa frustrada. Visto que jogos bem planejados são excelente forma para se trabalhar os conteúdos.”

4. Com qual função a psicomotricidade atua em sala de aula?

“Basicamente para desenvolver a motricidade fina”.

5. Através desta metodologia, de que maneira você avalia seus alunos?

“Meus alunos são avaliados o tempo todo, durante todos os dias que estou com eles. A cada atividade realizada, anoto como resolveram a mesma. Faço isso aluno por aluno e, assim diferencio as atividades que vou dar para cada aluno, visto que é uma turma de alfabetização e não posso usar a mesma atividade para todos. Também avalio as atitudes que tem em relação uns aos outros”.

A) Sexo: ( ) Masculino ( X ) Feminino

B) Idade: 51 anos

c) Tempo de formado: 20 anos

D) Tempo de atuação: 20 anos

1. Você considera importante a prática do lúdico nas escolas? Comente.

“Sim, é através do lúdico que toda criança aprende e se interessa.”

2. No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.

“Jogos lógicos, expressão corporal e que envolvam tecnologia”.

3. Quais as dificuldades que você enfrenta, dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade?

“O espaço limitado das salas e de outros setores escolares, como: biblioteca, área de esportes, informática”,

4. Com qual função a psicomotricidade atua em sala de aula?

“Na organização temporal-espacial, observação, concentração, habilidades e competências de executar”.

5. Através desta metodologia, de que maneira você avalia seus alunos?

“Limitados ao uso racional, necessitando de recursos humanos para desenvolver uma diversidade de formações que vão contribuir para os avanços sociais”.

## **Anexo 2 – Entrevista com gestores**

- A) Sexo: ( ) Masculino ( X ) Feminino  
B) Idade: 49 anos  
c) Tempo de formado: 7 anos (Ens. Superior)  
D) Tempo de atuação: 31 anos

1. De que forma o lúdico está inserido no planejamento e qual a importância possui na prática pedagógica?

“Na grande maioria, nas aulas de educação física, nas atividades comemorativas (dia da criança, semana Farroupilha,...). Ela só se faz importante quando bem trabalhada com normas e regras definidas e com clareza na execução das mesmas. Isso ocorre juntamente com questionamento e observação do professor que leva o aluno a construção do pensamento, a convivência, aceitação do outro, trocas, criatividade e principalmente que leve prazer ao educando”.

2. Que orientação você dá aos seus professores neste sentido?

“Que o professor possibilite a interação entre todos, estimulando a participação de todos. Que sejam atividades que venham a contribuir em diferentes áreas”.

3. Os objetivos são previamente analisados e discutidos? Com qual intuito?

“Os objetivos mais amplos estão no plano de estudo da escola. Mas nem sempre são analisados como deveriam. Mas quando observado um rendimento não satisfatório os mesmos são adaptados a realidade escolar”.

4. Os professores interessam-se mais por qual tipo de atividade?

“Na grande maioria, para atividades que envolvam bolas, principalmente futebol, por ser a vontade da maioria dos alunos, devido ao estímulo e características da área da educação física, em função do nosso professor às vezes, competitivo”.

5. Quais os obstáculos enfrentados perante o grupo de professores, nessa nova tendência?

“Colocar em prática atingindo a todos os alunos, número de alunos, as diferenças de níveis, idades, interesses”.

- A) Sexo: ( ) Masculino ( X ) Feminino  
B) Idade: 39 anos  
c) Tempo de formado: 15 anos (Ens. Superior)  
D) Tempo de atuação: 20 anos

1. De que forma o lúdico está inserido no planejamento e qual a importância que possui na prática pedagógica?

“Trabalhar com o lúdico é de suma importância para o aprender, muito mais do que o aprender simplesmente e nulo de significado. ‘Decorar’ um conteúdo é fácil. O difícil é absorvê-lo e colocá-lo em prática. Neste espaço faz-se necessário o lúdico”.

2. Que orientação você dá aos seus professores neste sentido?

“O objetivo da aprendizagem é que o aluno compreenda e coloque em prática o que aprendeu. O ensino precisa ser significativo para ‘surtir’ efeito. Portanto, o professor deve trabalhar conteúdos de forma prática e prazerosa ao aluno”.

3. Os objetivos são previamente analisados e discutidos? Com qual intuito?

“Fazemos algumas reuniões por séries afins, a fim de que os objetivos sejam planejados de forma comum e para que ocorra a troca de idéias e experiências”.

4. Os professores interessam-se mais por qual tipo de atividade?

“As reuniões pedagógicas mais práticas, onde se possa discutir o dia-a-dia e socializar as preocupações, angústias e êxitos”.

5. Quais os obstáculos enfrentados perante o grupo de professores, nessa nova tendência?

“A dificuldade é encontrar tempo para realizar as reuniões”.

A) Sexo: ( ) Masculino ( X ) Feminino

B) Idade: 43 anos

c) Tempo de formado: 25 anos

D) Tempo de atuação: 25 anos

1. De que forma o lúdico está inserido no planejamento e qual a importância possui na prática pedagógica?

“Reconhecendo o lúdico como eminentemente educativo, no sentido em que constitui meios para desenvolver a curiosidade e o princípio de toda descoberta, seria inevitável inserí-lo no planejamento de todas as disciplinas, e em todos os espaços da escola. O brincar é primordial no trabalho com as crianças, pois motiva, estimula, incentiva...”

2. Que orientação você dá aos seus professores neste sentido?

“Que todos vejam o quanto a criança desenvolve o raciocínio através das brincadeiras e jogos cooperativos. Nota-se que as crianças desenvolvem o raciocínio lógico nesta prática ao invés de atividades mecânicas. É importante que esta postura seja abraçada por toda equipe escolar, não somente pelo professor da classe”.

3. Os objetivos são previamente analisados e discutidos? Com qual intuito?

“A supervisão escolar lança os objetivos no início do ano letivo, onde há discussão e ao longo do ano os professores são livres para incluir o lúdico em sua metodologia da maneira que achar melhor. Essa discussão deve acontecer pois neste momento é que percebemos quem são os profissionais que tem este entendimento (da importância do brincar) e quais os profissionais que não introduzem o lúdico no dia-a-dia da sala de aula e estes professores terão de se adequar conforme o planejamento escolar”.

4. Os professores interessam-se mais por qual tipo de atividade?

“Nos anos iniciais as brincadeiras que trabalham as regiões como canções, pipas, bonecos, cantigas de roda, também filmes e desenhos, quebra-cabeças, costuras, montagens, colagens... Nas séries finais, há uma exigência maior por parte dos alunos, os jogos cooperativos, gincanas, torneios, e principalmente o lúdico nas aulas de matemática”.

5. Quais os obstáculos enfrentados perante o grupo de professores, nessa nova tendência?

“Alguns professores são mais conservadores, digamos assim, e acreditam que o método tradicional ‘ensina’ melhor e acham que brincadeiras são passatempos que não poderiam ser feitos na escola e às vezes, acabam por não participar de atividades propostas na escola. Em nossa escola já não vemos este tipo de situação, muito pelo contrário, nossos professores ‘adoram’ nossas gincanas, festival de pipas, festas, torneios, teatros, festival de talentos, passeios extra-curriculares”.