



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO
PRÁTICAS PEDAGÓGICAS INTERDISCIPLINARES

TEREZINHA CLEMENTINO DA SILVA RUFINO

O LÚDICO NA SALA DE AULA
EM SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

GUARABIRA - PB
2014

TEREZINHA CLEMENTINO DA SILVA RUFINO

**O LÚDICO NA SALA DE AULA
EM SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentado ao Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares UEPB/Polo Guarabira, como um dos pré-requisitos para obtenção do grau de especialista.

Orientadora: Prof.^a. Dra. Maria Suely da Costa

GUARABIRA - PB
2014

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

R926l Rufino, Terezinha Clementino da Silva
O lúdico na sala de aula [manuscrito] : em séries iniciais do ensino fundamental / Terezinha Clementino da Silva Rufino. - 2014.
38 p.
Digitado.
Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Ped. Interdisciplinares) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2014.
"Orientação: Maria Suely da Costa, Departamento de Letras e Artes".

1. Lúdico. 2. Educação Infantil 3. Ensino. 4. Aprendizagem.
I. Título.

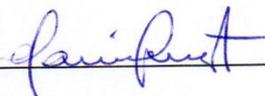
21. ed. CDD 372.21

TEREZINHA CLEMENTINO DA SILVA RUFINO

O LÚDICO NA SALA DE AULA
EM SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

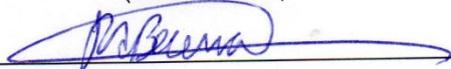
Monografia apresentado ao Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares UEPB/Polo Guarabira, como um dos pré-requisitos para obtenção do grau de Especialista.

Aprovada 19 / julho 2014



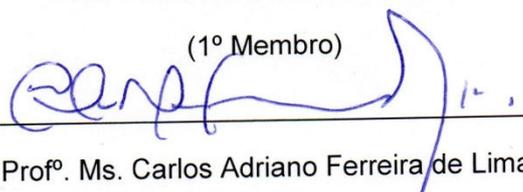
Prof.ª. Dra. Maria Suely da Costa

(Orientadora)



Prof.ª. Dra. Rosilda Alves Bezerra

(1º Membro)



Prof.º. Ms. Carlos Adriano Ferreira de Lima

(2º Membro)

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a Deus por está presente nos momentos mais difíceis da minha vida. A meus filhos e esposos pela paciência, cuidado e amor.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus e aos meus filhos Joselma, Jucedy, Júnior e Jomarapelo apoio e incentivo para conquista desta especialização.

A minha Orientadora Profa. Suely Costa pela experiência em transmitir informações e conhecimentos necessários a este trabalho, pelo incentivo e dedicação na orientação, compreendendo minhas limitações.

Aos professores que ministraram disciplinas no curso de especialização que contribuíram para minha formação.

A todos os meus familiares e amigos que contribuíram direta ou indiretamente para a conclusão dessa formação.

O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana.

(FEIJÓ, 1992)

RESUMO

O presente trabalho tem como temática o lúdico enquanto uma ferramenta pedagógica que os professores podem utilizar em sala de aula como instrumento metodológico enriquecedor para o ensino e a aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa. O objetivo, neste caso, esteve em verificar como os professores de uma Escola Pública de Alagoa Grande- PB compreendem e aplicam atividades lúdicas na sala de aula de séries iniciais do ensino Fundamental. Para tanto, fez-se uma investigação com professores por meio de questionário. A discussão adotou como fundamento os apontamentos teóricos de estudiosos de métodos de ensino com apoio da ludicidade, a exemplo de TEIXEIRA (1995), CAMPOS (1993), SANTOS (1999), dentre outros. Os resultados comprovam o entendimento de que atividades lúdicas representam um recurso facilitador e motivador da aprendizagem, associando-se à brincadeira, ao jogo, ao divertimento, sendo um elemento importantes nas séries iniciais para o desenvolvimento do aluno. Observa-se ainda a necessidade de capacitação profissional que minimizem as dificuldades no uso desta ferramenta/instrumento didático no processo ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Lúdico. Educação Infantil. Ensino. Aprendizagem.

ABSTRACT

This paper approaches the playful as a pedagogic resource possibility that teachers can utilize in school class like methodological recourse to teaching and learning, due to the fact that by playful students can learn in a enjoyable way. The objective, in this case, was to verify as the teachers from a Public School in Alagoa City, Paraíba State, comprehend and apply playful activities in primary grades school classes. To get the target, the teachers were inquired by a questionnaire. The discussion adopted as fundament the theorist appointments authors as: TEIXEIRA (1995), CAMPOS (1993), SANTOS (1999), and other ones. The results prove that the playful activities represent a facilitator and motivator of the learning, being associated to plays, games, amusement, being an important element in initial grades to student development. It was observed, yet, the necessity of professional capacity that minimizes the difficulties in use of this didactic implement/instrument in learning and teaching process.

Key-words: playful; childhood education; teaching; learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
I - O LÚDICO NA INFÂNCIA.....	13
1.1 A importância do lúdico para a criança.....	13
1.2. A importância do lúdico para a aprendizagem.....	16
II. O LÚDICO NO ESPAÇO ESCOLAR.....	19
2.1. O lúdico enquanto ferramenta no processo educacional.....	19
2.2. O lúdico na sala de aula.....	22
III - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	25
3.1 A pesquisa	25
3.2 A escola campo de pesquisa	25
3.3 Professorcolaboradores da pesquisa	27
IV - APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	28
4.1 O conceito que se tem.....	28
4.2 Os momentos do lúdico na sala de aula	29
4.3 A recepção dos alunos	30
4.4 As dificuldades com atividades lúdicas.....	31
4.5 As contribuições do lúdico	32
CONCLUSÃO.....	33
REFERÊNCIAS.....	35
APÊNDICE.....	37

INTRODUÇÃO

Este trabalho é resultante de estudos realizados no “Curso de Especialização em Fundamentos da Educação: práticas pedagógicas interdisciplinares”, financiado pelo Governo do Estado da Paraíba em parceria com a Instituição de Ensino Superior, Universidade Estadual da Paraíba - UEPB. Surgiu pelo interesse em pesquisar a respeito de práticas pedagógicas em atividades nas séries iniciais do Ensino Fundamental voltadas para o lúdico.

As atividades lúdicas na educação têm sido consideradas não apenas como facilitadoras do relacionamento e das vivências dentro da sala de aula, também como ferramentas fundamentais na formação de crianças e jovens, considerando-se que são perceptíveis os resultados positivos no ensino quando este é realizado de forma lúdica. Isso porque a ludicidade pode colaborar para diminuir a ansiedade, e assim tornar a aquisição dos conteúdos mais apropriada, possibilitando o aluno a adquirir novas experiências.

Por isso, as ações lúdicas tendem a ser apontadas e aceitas como estratégias bastante significativas para serem usadas como estímulo na construção do conhecimento e alcance de objetivos propostos pedagogicamente. No processo de ensino e aprendizagem, o papel do professor é de grande importância para que a utilização do lúdico como instrumento didático seja feito com eficiência e competência pedagógica, usando a imaginação, criatividade durante o ato de ensinar. Isso porque não existe receita. Cada situação depende de planejamento para atender às especificidades presentes na sala de aula.

No contexto atual, observa-se que, com a evolução da tecnologia e ferramentas como computadores, videogames, celulares e outros objetos tecnológicos, as pessoas, principalmente as crianças, deixaram de brincar como antes. Diferentes formas de brincar foram substituindo as formas de interação lúdica, a exemplo de brincadeiras como pega-pega, esconde-esconde e demais atividades recreativas. Verifica-se que algumas formas de brincar muito divertidas, e que trazem benefícios à saúde, foram sendo substituídas por formas em que a criança

tende a ficar na condição de maior passividade física, a exemplo dos jogos eletrônicos.

As atividades que exigem o brincar acabam por ajudar criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atitudes lúdicas as crianças tendem a formar conceitos e relacionar ideias. É por isso que se justifica o brincar é uma necessidade básica do sujeito em processo de formação. De acordo com Vygotsky (1991), a brincadeira é entendida como atividade social da criança, cuja natureza e origem específicas são elementos essenciais para a construção de sua personalidade. Além disso, a brincadeira apresenta características próprias e quase sempre as crianças fazem das brincadeiras uma ponte para a imaginação, a partir disto, muito pode ser trabalhado no contexto de aprendizagem.

Desse modo, cabe ao professor saber selecionar as situações dentro da sala de aula, percebendo e sentindo e de que forma irá auxiliar no processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança, uma vez que as brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento das crianças, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social. Isso porque, brincando, a criança tende a desenvolver a identidade e a autonomia, assim como a capacidade de socialização, através da interação e experiências de regras perante a sociedade.

Diante do exposto, é que se justifica o interesse deste trabalho, cujo viés está em refletir a respeito da incorporação do lúdico na prática docente e os benefícios para o processo ensino-aprendizagem dos educandos. Em função disso, discute-se, com base em ações lúdicas propostas para sala de aula, a respeito das possibilidades das atividades lúdicas auxiliarem as crianças no desenvolvimento de importantes capacidades como socialização, criatividade, imaginação e amadurecimento, pondo em foco a importância de interagir com diferentes formas de brincadeiras, a fim de perceber as especificidades das diferentes práticas pedagógicas.

Para a discussão proposta, além dos apontamentos de um referencial teórico específico ao tema do lúdico no contexto da sala de aula, este trabalho traz o resultado de uma pequena mostra a respeito da prática pedagógica com o lúdico realizada por professores que atuam em séries iniciais do Ensino Fundamental de uma escola pública da rede estadual de ensino da cidade de Alagoa Grande – PB. Neste caso, utilizou-se como metodologia a pesquisa participante, tendo como ponto

de partida a realidade concreta do cotidiano dos próprios participantes e de suas experiências reais, socializadas para esta pesquisa.

O interesse pelo recorte temático e o campo de pesquisa deve-se à minha prática como docente de séries iniciais da referida escola. O objetivo, neste caso, esteve em verificar como os demais professores da referida escola compreendem e aplicam atividades lúdicas na sala de aula. Para tanto, fez-se uma investigação com professores por meio de questionário. A discussão adotou como fundamento os apontamentos teóricos de estudiosos de métodos de ensino com apoio da ludicidade, a exemplo de TEIXEIRA (1995), CAMPOS (1993), SANTOS (1999), dentre outros.

Este trabalho está organizado em quatro partes. Na primeira e na segunda, encontra-se uma breve discussão a respeito do lúdico na relação criança, educação e aprendizagem. Na terceira, registram-se os procedimentos metodológicos e especificidades da escola campo assim como dos colaboradores da pesquisa. Na quarta parte, estão os dados coletados, a análise e a interpretação destes, no sentido de compreender a prática quanto à presença do lúdico na sala de aula em séries iniciais do Ensino Fundamental, na escola campo de pesquisa. Em seguida, constam as referências bibliográficas que nortearam o trabalho, além do apêndice com o questionário aplicado.

I - O LÚDICO NA INFÂNCIA

1.1 A importância do lúdico para a criança

Em sua etimologia, a palavra lúdico origina-se de *ludus* que tem como significado brincar associado à ideia de jogo (ALMEIDA, 2008). Entretanto, mediante estudos, o lúdico deixou de possuir apenas essa conotação e passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano que traz além do divertimento a possibilidade de aprendizagem em diversos campos do conhecimento. A brincadeira é uma ação natural da vida infantil. No momento em que brinca, a criança trabalha com diversos fatores como físico, motor, emocional, social e cognitivo.

Os estudos de Piaget e Vygotsky, na área da psicologia, trouxeram a vertente do brincar como algo inerente à natureza humana que também colabora para o aprendizado, de modo que a definição ultrapassou o simples sinônimo de jogo. Para estes estudiosos, a brincadeira e as suas implicações ultrapassam o universo do brincar espontâneo, um ato de simples prazer, possuindo também interferências nos âmbitos pedagógico e social.

Segundo Piaget (1976), deverá ser sempre através do lúdico a maneira viável de a criança assimilar, transformar o meio para que este se adapte às suas necessidades. Ao brincar a criança se relaciona com outras crianças, sendo capaz de perceber-se com um “ser” no mundo numa relação entre o que é pessoal e o que permite o ingresso no mundo das regras. Brincando as crianças constroem seu próprio mundo; o mundo que querem e gostam. Desse modo, os brinquedos são ferramentas que contribuem para esta construção, pois proporcionam à criança demonstrar e criar fantasias de suas vivências e experiências.

De acordo com (Vygotsky, 1984, p. 27),

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva.

(...0 a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Quando as atividades lúdicas são elaboradas com uma intencionalidade a fim de estimular a aprendizagem, surge uma educação eficaz que desenvolve na criança o gosto em aprender novos conhecimentos, não como um ser passivo, mas atuante no processo. Por isso, toda a brincadeira vivenciada pela criança transforma e desenvolve as emoções.

Para Kishimoto (2008, p. 26), “O desenvolvimento da criança determina as experiências possíveis, mas não produz por si só a cultura lúdica. Esta se origina das interações sociais.” Sendo assim, o lúdico ocorre por meio de atividades que envolvem o dinamismo, a criatividade, a organização intencional ou espontânea, favorecendo o encontro e promovendo trocas afetivas através da convivência alegre e descontraída. “Ao brincar, a criança acaba por desenvolver uma ação social e cultural e a recria com o seu poder de reinvenção e de imaginação”. (TARDIF, 2004, p. 382).

Com efeito, as experiências lúdicas acabam por enriquecer o universo da criança que, ao incorporar representações da realidade, fantasias, experimentam novas habilidades avançando para novas etapas na construção do conhecimento. Assim, a brincadeira é uma atividade importante na vida da criança, sem ela não teria alegria, liberdade e o prazer de convivência. É a ação lúdica que concretiza e desempenha o jeito de ser de cada indivíduo, possibilitando a infância a ter um colorido inesquecível para sempre.

Vale salientar que, apesar de toda a modernidade, os jogos e brincadeiras do passado ainda são importantes para o universo infantil na contemporaneidade, pois além de resgatar dados da cultura, instiga a criatividade, ou seja, a arte de criar. Daí a importância de associar recursos lúdicos antigos e modernos no contexto de aprendizagem. Possibilitando neste contexto uma abordagem do lúdico tal qual apontado por Marcellino (1997, p.44) “não como algo isolado, mas como um componente cultural historicamente situado”. Assim, contribui-se para uma maior dinamicidade nos tipos de atividades lúdicas ofertadas à criança, evitando a mesmice das técnicas usadas.

Considerando que na era dos brinquedos eletrônicos acompanhados de manual descritivo de maneiras de brincar o comodismo acaba por interferir diretamente na criatividade, é importante que o adulto/educador possa atuar no sentido incluir diversas formas lúdicas que interfiram no processo de imaginação e fantasia evitando, assim, que se não caia na mera comodidade. Nesse caso, adquire importância relevante a inserção de atividades lúdicas que possa despertar na criança o interesse para criar, desenvolver, participar, buscando a construção do conhecimento na base da criatividade.

No contexto das ações pedagógicas, a ludicidade possibilita desbloquear resistências e a desenvolver ações envolventes que provocam reflexões na criança, possibilitando discussões. Para isso, é necessário que o profissional que atua principalmente em séries iniciais tenha experiência com vivências lúdicas, instrumentalizando-se para o planejamento a execução de ações lúdicas adequadas à criança. De acordo com Santos (1999, p. 13), “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente” isso porque os espaços lúdicos e as atividades lúdicas motivam a curiosidade, experimentação e verbalização de conceitos e sentimentos, possibilitando uma formação prazerosa.

A compreensão do comportamento infantil, portanto, possibilita instigar a curiosidade das crianças, conduzindo a construção do conhecimento para o desenvolvimento de sua autonomia. Através das brincadeiras de imitação, por exemplo, a criança se desenvolve naturalmente, criam hábitos, concentração, adquirem novos conhecimentos e posicionamento diante das ações imaginativas e reais.

Considerando que não existe aprendizagem sem que ocorra transformação, a educação pautada pelo lúdico além de ajudar e influenciar na formação da criança possibilita um crescimento feliz e sadio, levando para toda a vida este enriquecimento pessoal e intelectual. No contexto da sala de aula, a educação lúdica vem contribuir com o educador, pois através dela se pode educar com criatividade e responsabilidade, descobrindo maneiras interessantes para serem trabalhados conforme a realidade do aprendiz.

1.2 A importância do lúdico para a aprendizagem

É consenso, entre os estudos a respeito da criança, a compreensão de que a aprendizagem por meio do lúdico possibilita um favorável crescimento desta. As atividades lúdicas tendem a fornecer uma evolução nas funções das habilidades psíquicas, com reflexos na formação da personalidade. Por meio dos jogos e brincadeiras, a criança aprende, por exemplo, a controlar os seus impulsos, a esperar, a respeitar regras, a aumentar sua autoestima e independência, servindo também para aliviar tensões e diminuir frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vividas no seu habitual, reelaborando através do faz de conta.

Isso porque o lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. É considerado prazeroso pela capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa, criando um clima de entusiasmo. É pelo 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 realização de seu objetivo.

Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. Estudos mostram que, sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psico-neurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento e assim possibilitam integrar as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. De modo que as situações lúdicas mobilizam esquemas mentais (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que as atividades lúdicas se assemelham às atividades artísticas, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é também o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Conforme assinala Piaget (1976, p. 160),

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação da real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil.

Desse modo, através da brincadeira e dos jogos as crianças terão maior facilidade para compreenderem o mundo à sua volta e a sua realidade; pois brincando, ela aprende, assimila e reconstrói princípios morais e modelos sociais. É através dos jogos e brincadeiras que a criança começa a descobrir o mundo, explorando-o. Ao se relacionar, constrói e socializa o conhecimento na troca de experiências com outras crianças, permitindo que tarefas e habilidades possam ser executadas de maneira independente ou mesmo com ajuda dos colegas a partir de atividades lúdicas envolventes e dinâmicas.

No contexto do processo de ensino, propõe-se que a criança tenha a capacidade de aprender, o que na sua etimologia significa “abarcando com profundidade, compreender, captar” (MACEDO, 2005, p. 10). Porém, esse não é um processo mecânico e direto. Aprender com prazer, com envolvimento, necessita preencher o aprendiz de anseios, de vontade, para então dar significado à sua aprendizagem. Neste contexto, é o professor o principal instrutor que contribui de forma relevante para a definição da atividade lúdica que venha colaborar no processo de ensino.

Através de jogos e brincadeiras, a criança passa a conviver com situações que instigam a autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender mais rapidamente, uma vez que um dos objetivos do trabalho lúdico é o de auxiliar a criança a obter melhor desempenho na aprendizagem através da utilização de uma metodologia que proponha a espontaneidade e diversão. Neste processo, o lúdico age também como forma de comunicação entre as crianças, possibilitando a aprendizagem de acordo com seu modo de ver o mundo, respeitando suas características e raciocínios próprios.

É certo, portanto, que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança, sendo sua principal atividade quando não está dedicada às atividades

relacionadas às necessidades básicas de sobrevivência como o repouso, a alimentação, dentre outras. De modo que brincar é algo inerente ao ser humano, conforme frisado na epígrafe deste trabalho (FEIJÓ, 1992). Portanto, quando se pretende usar o lúdico na sua formação, conclui-se que se dará em um processo agregador de aprendizagens.

II – NO LÚDICO NO CONTEXTO ESCOLAR

2.1. O lúdico enquanto ferramenta no processo educacional

Ludicidade é uma temática que vem cada vez mais ganhando espaços nas discussões da sociedade atual, principalmente na área da educação infantil, pois há no lúdico a essência da infância, permitindo realizar um trabalho pedagógico pautado na construção do conhecimento de maneira prazerosa, de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem e das questões psicológicas.

Segundo Campos (1993, p.25):

A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, vol1, p. 21-22):

as crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação.

Parâmetros Curriculares Nacionais da Educação, especialmente no tocante aos Temas Transversais, para o ensino fundamental, dirigem o seu foco principal para a cidadania e a formação do indivíduo de forma globalizada, ou seja, o aluno não deve somente absorver conteúdos, mas necessita desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento. O jogo e as atividades lúdicas, em geral, podem ser o principal veículo para atender estas propostas, isso porque

as diferentes combinações que um jogo pode proporcionar acabam por articular o uso de elementos desafiantes e externos, colaborando no jogo de interações entre os indivíduos envolvidos no processo.

Dentre as ferramentas fundamentais para uma aprendizagem significativa têm-se as atividades lúdicas, reforçando a ideia de que enquanto brinca, o educando aprende, demonstrando maior participação e envolvimento nas ações realizadas. Muitos professores diante da desmotivação que paira sobre a escola usam criatividade e se esforçam para resgatar o interesse dos alunos dentro da sala de aula, buscando estabelecer para o aluno o prazer de está cara a cara com o professor fazendo da aula um programa interessante. Para isso, utilizam músicas, jogos, dramatização, experimentos dentre outras formas de atividades que envolvam a ludicidade.

É importante ressaltar que a motivação do educador escolar para proporcionar a atividade lúdica é fundamental para que o aluno seja um integrante ativo no desenvolvimento lúdico nas práticas pedagógicas da escola. Contudo, este processo não deve ser visto apenas como descontração, mas sim, como meio para o desenvolvimento do aprimoramento do raciocínio lógico, cognitivo e social de maneira espontânea e prazerosa para a criança. Os adultos enquanto educadores devem ter cautela no que expõem para as crianças, considerando que uma das ferramentas da aprendizagem infantil é a repetição.

Diversas são as possibilidades de utilizar o lúdico como fator motivador para as atividades pedagógicas. Por isso, a escolha de atividades que correspondam ao nível de desenvolvimento e a faixa etária que cada grupo se encontra, é um dos elementos fundamentais para que haja um retorno satisfatório das crianças com relação às atividades planejadas, no sentido de que o objetivo traçado seja alcançado.

No contexto atual de educação, há uma constante preocupação no que concerne ao desempenho escolar dos nossos alunos, desde os anos iniciais até os finais, ficando evidente que o ensino por si só, de forma tradicional, não dá conta de sanar as dificuldades apresentadas pelos alunos. O uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem tem sido alvo de estudos que têm comprovado sua eficiência no desenvolvimento da aprendizagem. Assim, as atividades lúdicas têm sido uma ferramenta pedagógica fundamental a ser incluída nos currículos escolares,

representando mais um recurso pedagógico para ajudar na capacidade de criação e no estabelecimento da assimilação de valores e conhecimentos por parte das crianças.

O trabalho com crianças de séries iniciais do sistema educacional é muito delicado por se tratar do início da vida escolar e também o início da formação das crianças. Na educação infantil se busca muito mais do que apenas aplicação de conteúdos, já que as crianças precisam ser preparadas para inúmeras situações da vida, e a escola é uma dos ambientes que deve proporcionar a entrada destes nas situações postas no dia a dia. Um fator positivo é o fato do lúdico está representado como um dos elementos fundamentais para que o processo de ensino e aprendizagem possa superar os indesejáveis métodos de ensino do conteúdo prontos, acabados e repetitivos, monótonos e pouco prazerosos.

O processo ensino-aprendizagem por meio do lúdico deve constituir-se como algo dinâmico, possibilitando um movimento da apreensão do conhecimento através da junção contínua de saberes. Sendo assim, é fundamental que a idade da criança seja respeitada, pois se a atividade lúdica proposta não estiver de acordo com a maturidade do aprendiz servirá apenas como mais um elemento para tornar a aula cansativa e desestimulante. Nesse caso, a ludicidade deve focalizar na criança no cotidiano atual a vontade para então dar significado à sua aprendizagem. Assim, o uso de atividades lúdicas devem ser uma constante na sala de aula, sob o foco de objetivos determinados.

A participação em atividades, a exemplo dos jogos, deve contribuir para a formação de atitudes sociais, respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. O importante é que seja proposto de forma que a criança possa tomar decisões, agir de maneira transformadora, de forma que o lúdico possibilite fazer com que a criança se torne participativa, ordene, desorganize, destrua e reconstrua o mundo a sua maneira.

Entende-se, portanto, que as atividades lúdicas cooperativas contribuem e oportunizam as crianças momentos de expressões, criação e troca de conhecimentos. Nesse processo, é necessário que o educador reavalie seus conceitos a respeito dessas atividades, principalmente com relação aos jogos, proporcionando espaço para que a criança possa expressar sua fala, seu ponto de

vista e suas sugestões, de modo torná-la participativa na relação com os outros colegas da turma.

Ressalta-se que o lúdico funciona como aspecto cativador de aprendizagem, por possibilitar aos educandos envolvimento mútuos e comunicabilidade na construção de nossos saberes, envolvendo o real e o imaginário, o aluno procura descobrir e vencer, e nesse processo ele se sente evoluindo; a motivação do indivíduo para aprender é interior, daí a necessidade de estratégias que estimulem essa motivação.

Nessa perspectiva, vemos que a ludicidade é uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor que lhe é inerente, a ludicidade tem sido utilizada como recurso pedagógico. Dessa forma várias são as razões que justificam a presença das atividades lúdicas no processo de ensino/aprendizagem.

2.2. O lúdico na sala de aula

É fato que o lúdico tem se destacado como ferramenta importante no contexto escolar na condição de uma prática prazerosa de auxílio à prática pedagógica, tendo destaque fundamental no plano de aula de professores que vêm nessa metodologia uma possibilidade diversa e contextualizada para uma educação enriquecedora.

Na sala de aula, o lúdico deve ser encarado como algo sério e de cunho pedagógico, fazendo-se assim necessário o educador conhecer as diversas práticas lúdicas, proporcionando aos educandos um ensino que valorize e aprecie seus gostos, aprendendo-se, assim, a controlar um universo simbólico particularmente vivido por cada um; procurando despertar suas inteligências e habilidades, desapegando-se de velhas metodologias de ensino que já estão em alguns casos ultrapassadas, dando lugar a uma visão centrada em práticas realmente competentes.

Contudo, para efetivar-se o lúdico no contexto escolar, exige-se muito esforço, considerando que não é uma tarefa muito fácil. Para tanto, é necessário que os envolvidos no processo ensino-aprendizagem centrem-se em objetivos e metodologias que envolvam múltiplas possibilidades. O professor deve ter em mente

os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que ele for inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra e o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração.

No contexto da aula, é fundamental refletir sobre o uso de tais estratégias, analisando-se a melhor estratégia metodológica a ser desenvolvida, reconhecendo-se atividades novas que despertem discussões a cerca do uso de tais metodologias para concretizar a proposta, tornando-se o aprendizado dinâmico para educador e educando.

Sabemos que o ambiente escolar é um auxiliador necessário para a formação do educando, pois este está a cada dia construindo conhecimentos e fazendo descobertas mesmo fora da escola. Pensar em novas formas de auxiliar esse aprendizado precisa ser tarefa constante no trabalho de educadores realmente comprometidos com a qualidade do ensino escolar. Muitas estratégias estão à disposição, mas para um uso adequado é importante que o professor desenvolva uma dinâmica de estudo, planejamento e seleção para o trabalho acontecer procurando não apresentar prática repetitiva do ensino cotidiano, pois em um mundo em constante transformação, as crianças anseiam sempre por mais e mais novidades.

O brincar na sala de aula tende a ser mais uma estratégia para o desenvolvimento do ensino, enfatizando-se a proposta de desenvolvimento do conhecimento e articulação do mesmo para a aprendizagem por meio de jogos e brincadeiras. Cabe ao professor, na condição de ser o responsável no contexto da sala de aula, ajudar à criança a ampliar as suas possibilidades, proporcionando a elas brincadeiras e jogos que contribuam para seu progresso intelectual, psicossocial e educacional. Em seu papel de mediador do conhecimento, é capaz de transformar desmistificar conceitos prévios, agindo de forma racional e lógica, podendo atuar criticamente junto aos problemas sociais possibilitando a construção de cidadãos críticos, assim afirma Mizakami (1986, p.52):

O professor nessa abordagem assume a função de facilitador da aprendizagem, e nesse clima o estudante entrará em contato com os problemas vitais que tenha repercussão na existência. Daí o professor a ser compreendido como um facilitador da aprendizagem, congruente, ou seja; integrado.

Cabe ao professor também ser aquele que ajuda na construção de uma sociedade que busca mudança do mundo, por meio da formação de pessoas sensíveis, impulsionadas pelo prazer que há em uma educação que não priorize o individualismo, mas a cooperação mútua, neste caso, as vivências fraternas e lúdicas entre os alunos e demais integrantes da escola já é um caminho.

O movimento lúdico oferecido pela possibilidade de brincar em sala de aula gera maior dinamicidade. Portanto, nada poder ser feito de modo improvisado, toda atividade lúdica na escola deve ser preparada antecipadamente com a intenção de alcançar determinados objetivos e estabelecer vínculos para melhor promover a participação de forma coletiva e individual, auxiliando os valores imprescindíveis à convivência social e a superação das diferenças dentro do próprio ambiente escolar. É importante, pois, que a escola valorize o lúdico e que, ao se sentir incluída em seu mundo, a criança sinta prazer em descobrir novos conhecimentos os quais serão indispensáveis para sua formação como ser humano e futuro profissional.

Desse modo, conforme aponta o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, a brincadeira deve ser um elemento constante na rotina das escolas que atuam com a educação de crianças, entretanto a brincadeira precisa ser encarada como um instrumento que colabora para a aprendizagem, deixando de ser utilizada apenas nos intervalos das ações pedagógicas ou como forma de preencher o planejamento diário e completar a carga horária.

Concede-se, portanto que o ato de brincar elenca uma vastíssima dimensão no domínio humano. Segundo aponta Lima, (1992), não existe nada que a criança precise saber que não possa ser ensinados brincando. É necessário pensar a importância do conhecimento lúdico no processo de formação do educando, uma vez que ele facilita à aprendizagem, a construção e assimilação do conhecimento.

Daí a importância da formação dos professores voltada para a educação lúdica, no sentido de instrumentalizá-lo a abrir caminhos para dinamizar seu trabalho, tornando-o mais produtivo e prazeroso. Com efeito, é fundamental que o professor reconsidere sua prática pedagógica o que dependerá do nível de envolvimento do educador e de sua concepção de educação.

III - PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

3.1 A pesquisa

O presente estudo é resultante de uma pesquisa bibliográfica elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e materiais disponibilizados na Internet a respeito do lúdico e suas especificidades no ambiente de sala de aula. Trata-se, portanto, de uma pesquisa de natureza qualitativa uma vez que responde a questões muito particulares.

Para fins de verificação na prática pedagógica, foi aplicado um questionário com professores atuantes de séries iniciais do Ensino Fundamental. O foco esteve em verificar a compreensão e aplicabilidade de atividades lúdicas na sala de aula. Este tipo de pesquisa, segundo Marconi (2005, p.125), “baseia-se na observação dos fatos tal como ocorrem na realidade”.

A pesquisa foi desenvolvida com aplicação de questionário para professores das séries iniciais do ensino fundamental. O mesmo consta de questões fechadas e abertas. Para as primeiras questões, o interesse estava em conhecer dados referentes ao professor colaborador; já para as questões abertas o objetivo era colher dados referentes ao lúdico no que diz respeito à compreensão, a importância e a utilização do lúdico no decorrer da prática pedagógica na Educação Infantil e sua contribuição no desenvolvimento do aluno.

3.2 A escola campo de pesquisa

O Estabelecimento de ensino campo de pesquisa foi a Escola Estadual de Ensino Fundamental de Demonstração de Alagoa Grande – CEPES AG1, Alagoa Grande – PB, cuja sede está situada na Rua Ruy Barbosa, na cidade de Alagoa Grande. Esta unidade escolar nasceu da necessidade do Centro de Formação e Treinamento de Professores de Alagoa Grande que não tinha laboratório para avaliar os professores e cursistas. Foi inaugurado no Governo Estadual de Pedro Moreno Gondin e o Secretário da educação Antônio Nominando de Diniz. Nasceu

como escola Estadual de 1º Grau de Demonstração de Alagoa Grande. Foi criada com o intuito de treinar, preparar, habilitar professores, servindo como laboratório para os cursistas realizarem a sua prática de aprendizagem, obtida em sala de aula com fins profissionalizantes.

Quanto às modalidades de ensino, de início, foi criada a primeira fase que correspondia às quatro primeiras séries do antigo primário. Sendo mais tarde ampliada até a segunda fase, passando a ser ampliada gradativamente ano após anos, até atingir a 8ª série do primeiro grau, incluindo a pré-escola e a alfabetização. Esteve desvinculada do centro de formação e treinamento de professores de Alagoa Grande, funcionando com o decreto Lei de Criação 896412/1981, no governo de José Targino Maranhão.

Atualmente, após a promulgação da nova LDB 9394/96, a escola passou a denominar-se Escola Estadual de Ensino Fundamental de Demonstração de Alagoa Grande. A escola está situada na zona urbana, porém também atende alunos da zona rural. A escola não possui um número de salas suficiente para atender a demanda de alunos, apresentando uma estrutura pequena e inadequada. Funciona nos dois turnos (matutino e vespertino), com uma média de 700 alunos matriculados. Dispõe de poucos recursos didáticos. Atuam 30 professores com curso superior completo e formação pedagógica. No que se refere ao quadro administrativo, a escola conta com direção e vice-direção, auxiliar de datilógrafo, uma merendeira, uma vigia e quatro auxiliares de serviço. A escola desenvolve atividades pedagógicas promovidas pelos projetos “Mais Educação” e “primeiros saberes da infância”.

3.3 Os colaboradores da pesquisa

Esta pesquisa contou com a participação de 05 (cinco) professores que aceitaram colaborar respondendo questionários. Quanto ao aspecto da formação acadêmica, destes professores, 03 (três) são graduados e 02 (dois) são especialistas. O interesse em verificar a formação acadêmica dos colaboradores justifica-se em compreender melhor a relação estabelecida destes com o lúdico no processo pedagógico. Isso porque se espera que quanto mais estudos na área, maiores as possibilidades de articulação teoria e prática, proporcionando uma ação pedagógica adequada à série de ensino na qual atua.

Outro ponto de interesse foi saber o tempo de atuação na função de professor. Todos têm uma média de mais de 20 anos de profissão, atuam na fase das séries iniciais do Ensino Fundamental trabalham com alunos na faixa etária de 07 a 13 anos. Esse quadro temporal mostra que o grupo tem bastante experiência com o ensino fundamental.

Para fins didáticos de compreensão dos dados registrados neste trabalho e preservar a identidade dos professores colaboradores, adotamos a identificação de ordem alfabética para os professores colaboradores. O registro dos dados segue a sequência das questões do questionário.

IV - APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

4.1 O conceito que se tem

Conforme apontam os estudos, o termo lúdico refere-se à função de brincar de uma forma livre ou orientada, individual ou coletiva, e jogar considerando regras. Portanto, o emprego da atividade lúdica refere-se a toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, desde que possibilite a expressão do agir e interagir.

Questionados sobre o que entendiam sobre o lúdico, os professores responderam:

Um método que ajuda na aprendizagem das crianças (P-A)

É aprender brincando de forma prazerosa(P-B)

É uma atividade pela qual os alunos realizam um processo de adaptação à realidade do conteúdo simbólico (P- C)

É o atrativo. Ex: atividade de lazer (P-D)

Um aluno especial, diferente dos outros alunos (P-E)

Os dados coletados com os participantes da pesquisa demonstraram uma compreensão do lúdico como método, atividade, e forma de aprender. Verifica-se que 03 professores (A,B,C) associam o lúdico no contexto de ensino e aprendizagem, entendendo o lúdico como uma ferramenta pedagógica, ao passo que os outros dois formulam um conceito distanciado. O professor D tende a associar o lúdico à atividade de lazer, compreensão esta ligada ao modo de vida lúdico hoje dominante nas sociedades industrializadas em que as atividades de lazer estão ligadas ao tempo livre, fora do trabalho¹; já o professor E, apresenta uma compreensão totalmente equivocada ao relacionar o lúdico ao “aluno especial”.

No sentido de compreender melhor a respeito da prática do professor na relação com o lúdico, foi perguntado no questionário se, no período da formação acadêmica,

¹ Cf. a respeito o texto *Territórios lúdicos (e o que torna lúdico um território):*

Ensaando um ponto de partida, de Luís Vicente Baptista, publicado no **Actas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia**. disponível em http://www.aps.pt/cms/docs_prv/docs/DPR461180e841edb_1.pdf

eles tiveram acesso a textos teóricos sobre o uso lúdico para a aprendizagem. Os professores A, B, D e E afirmaram que sim; o professor C não respondeu a questão.

4.2 Os momentos do lúdico na sala de aula

O interesse deste ponto estava em verificar se havia um trabalho com o lúdico, quais atividades utilizavam e em que momentos os professores aplicavam estas atividades na sala de aula.

Os dados coletados foram:

Sim. Trabalho de acordo com as aulas de datas comemorativas ou atividades de acordo com o fluxo. Músicas em datas comemorativas e em produção textual. (P-A)

Sim. Há mais de 10 anos, pois as turmas que trabalho são do fundamental. Com atividades de jogos e dinâmicas, voltadas para leitura e escrita, contagem dos números, classificação, resolução de problemas. (P-B)

Sim. Há algum tempo. De acordo com a necessidade dos alunos para que as crianças melhorem sua aprendizagem. Material dourado, jogos diversos, dominó de palavras e frases, bingo. (P-C)

Sim. Há bastante tempo. Há uns 35 anos, nas aulas de Língua Portuguesa, Artes, Ed. Física em especial. Nas demais disciplinas, às vezes. Recreações diversificadas, textos interessantes e ilustrados, desenhos, dramatizações. (P-D)

Sim. 4 horas por dia. Dando várias oportunidades a ele (“aluno especial”), com bastante carinho. Atividade diferente como material concreto, nas primeiras aulas (P-E).

Todos os professores afirmaram fazer uso de atividades lúdicas na sala de aula, aplicando diferentes atividades, com destaque para as áreas da Língua Portuguesa, Matemática, Educação Física e Artes. Indicam também uma variedade de recursos como jogos, dinâmicas, músicas, dramatizações. Contudo, verifica-se a tendência de uso de atividades lúdicas de forma pontual, seja para datas comemorativas, determinado conteúdo e disciplina ou mesmo para atendimento a aluno especial.

4.3 A recepção dos alunos

Considerando que as atividades lúdicas tem um efeito direto no comportamento dos envolvidos, esta questão buscava verificar se os professores estavam atentos às reações dos alunos quando da realização de atividades lúdicas na sala de aula, não somente do ponto de vista de gostar ou não da brincadeira, mas da aprendizagem a partir do uso de uma atividade planejada e metodologicamente orientada por objetivos propostos. Seguem os dados coletados:

Eles ficam todos empolgados, felizes curiosos em aprender a utilizar os materiais. (P-A)

Reagem de forma aceitável, não descartando alguns que não desenvolvem a atividade como deveria, pois acham que é apenas brincadeira. (P-B)

Eles reagem motivados e envolvem-se muito e também as levam a sério. (P-C)

Eles gostam bastante, sendo que se encontram aqueles não disponíveis. (P-D)

Com grande dificuldade principalmente individual. (P-E)

Observa-se que o uso de atividades lúdicas adquire uma boa recepção por parte dos alunos, atitudes que são identificadas pelos professores/colaboradores através de expressões dos alunos em se sentir mais “empolgados, felizes, curiosos, motivados, gostam bastante”. Apontam ainda para o fato de haver alunos que não se envolvem de uma forma mais intensa nas atividades proposta por associarem a atividade “à brincadeira”. Apenas o Professor-E relacionou à dificuldade individual como um problema, por está considerando o aluno especial.

A boa recepção dos alunos quanto às atividades que envolvem o lúdico certamente é fruto da dinamicidade que ganha a aula, evitando a rotina e possibilitando o prazer e o esforço espontâneo. Inscreve aqui a ideia de que o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

4.4 As dificuldades com atividades lúdicas

Neste ponto, o objetivo esteve em verificar as dificuldades apontadas pelo para desenvolver atividades lúdicas, considerando que demanda certas especificidades, pois não há receitas, uma vez que cada atividade proposta envolverá múltiplos fatores sociais, os quais irão variar de acordo com o grupo. Quanto a isso, foi registrado:

Não. (P-A) e (P-C)

Sim. No momento de formar os grupos (P-B)

Às vezes, devido ao tempo; às condições não oferecidas no espaço escolar; a falta de contribuição de funcionários e alunos (P-D)

Sim, porque os outros alunos terminam rápido (P-E)

Dois professores afirmam não ter dificuldades, porém não justificam ou esclarecem como se processa a sua a prática. Os demais professores apontam dificuldades ora como fator inerente ao processo como “formar grupos” e “alunos terminarem rápido”, ora advindas de interferências externas ao processo a exemplo do espaço, tempo e apoio logístico.

Os dados chamam a atenção para o fato de que cabe, então, ao professor fazer adequação e modificação da atividade lúdica ao que se pretende ensinar. Com isso, a articulação da teoria/atividade lúdica e sua prática será inteiramente responsabilidade do docente. Ao propor uma atividade lúdica, o professor deverá analisar as possibilidades de utilização em sala de aula e também adotar critérios para analisar o valor educacional das atividades que deseja trabalhar.

4.5As contribuições do lúdico

Quanto a indicar contribuições das atividades lúdicas para o processo de aprendizagem dos alunos, os professores responderam:

Sim (P-B e P-E)

O desenvolvimento da aprendizagem é rápido e significativo (P-A)

Facilita o processo de aprendizagem e socialização e a própria autonomia pessoal. (P-C)

Cooperação com os colegas, aprendem a regra do brincar, respeito com os colegas, leitura de campo. (P-D)

Os professores colaboradores reconhecem que as atividades lúdicas trazem contribuições na aprendizagem do aluno, embora os professores B e E não justifiquem nenhuma espécie de contribuição. Os demais professores pontuam algumas dos fatores em que o lúdico auxilia tais como a socialização, autonomia, cooperação, respeito. Assim, além de possibilitar o aluno a desenvolver habilidades, atitudes, formas de expressão e de relacionamento auxiliam no processo de absorção de conteúdos.

CONCLUSÃO

Este trabalho procurou tecer algumas reflexões sobre a importância do lúdico para o desenvolvimento da criança e sua presença na sala de aula como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem; assim também verificar como professores do ensino fundamental compreendem e utilizam o lúdico em sua prática pedagógica.

Conforme exposto, as atividades lúdicas são fundamentais para a criança poder conhecer, compreender e construir seus conhecimentos, entender e relacionar-se melhor com o contexto no qual se insere. A contribuição do lúdico também atenta para a formação de cidadãos autônomos, capazes de pensar por conta própria, sabendo resolver problemas e compreender um mundo que exige diferentes conhecimentos e habilidades.

Para tanto, é preciso que o professor assuma o papel construtor de um currículo que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens com base na ludicidade nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, retirando-a da clandestinidade e da subversão, inserindo-a como meta da escola um ensino pautado pelas formas lúdicas.

No contexto de sala de aula, o professor deve ter em mente os objetivos que pretende atingir com a atividade lúdica que pretende reproduzir, inventar ou reelaborar, respeitando o nível em que o aluno se encontra o tempo de duração da atividade, para que seja possíveis a ação, exploração e reelaboração.

Através deste trabalho foi possível compreender a importância que o jogo representa em relação ao desenvolvimento individual da criança, físico, sensorial e intelectual. Verificou-se o quanto é importante que os professores devam permitir vivenciar o lúdico, interagindo mais com a criança, e assim, viajar com elas na sua imaginação, superar a mesmice das aulas expositivas sempre iguais e monótonas.

No contexto da sala de aula, a educação lúdica somente vem contribuir com o educador, pois através dela se pode educar com criatividade e responsabilidade,

descobrimo maneiras interessantes para serem trabalhados conforme a realidade do aprendiz.

De acordo com os dados obtidos na pesquisa realizada com professores de séries iniciais do ensino fundamental de uma Escola Estadual do município de Alagoa Grande, ficou constatado o uso de atividades lúdicas na sala de aula, assim como o reconhecimento de que tais atividades exercem um papel importante na aprendizagem das crianças. A maior parte dos professores realiza com certa frequência o lúdico por meio de diversas atividades e em diferentes ocasiões. Entretanto há quem faça uso apenas em momentos específicos, a exemplo de datas comemorativas.

Do ponto de vista da recepção das crianças, os professores indicam haver boa aceitação, embora existam alunos que não se envolvam de uma forma mais atuante, possivelmente por não entenderem seriedade na brincadeira, no sentido de ser algo planejado e orientado por objetivos. Os professores ainda apontam dificuldades internas (inerente ao processo de execução da atividade lúdica) e externas (inerente às condições físicas do espaço e logística de apoio) que interferem na realização das atividades e seus resultados.

Considerando a formação acadêmica dos profissionais colaboradores da pesquisa, conclui-se que a maioria dos professores obtém certo conhecimento sobre o tema, porém observamos a importância de uma formação continuada e específica quanto ao uso de atividades lúdicas no contexto da sala de aula de forma integrar as diversas áreas do conhecimento.

Os dados coletados apontam para uma realidade específica, é certo, contudo não deixam ser representativos de uma prática pedagógica atuante na atualidade em sala de aula de séries iniciais, por algumas especificidades, necessita de intervenções no sentido de apoio e formação metodológica quanto aos diversos tipos e possibilidades de aplicação do lúdico nas atividades pedagógicas de forma frequente e de maneira interdisciplinar.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2008. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em março de 2014.

BAPTISTA, Luís Vicente. “Territórios lúdicos (e o que torna lúdico um território): Ensaio de um ponto de partida”. In: **Actas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia, Sociedades Contemporâneas: Reflexividade e Acção Atelier: Cidades, Campos e Territórios**. 90-96 p. Disponível em: http://www.aps.pt/cms/docs_prv/docs/DPR461180e841edb_1.pdf.

BRASIL. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei nº 9.394/96**, publicada no DOU de 23/12/1996, Seção I, p. 27839. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado, 1996.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. v. I, II, III.

_____. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.

CAMPOS, M. M. Pré-escola: entre a educação e o assistencialismo. In: ROSEMBERG, Fúlvia.(Org.).**Creche**. São Paulo, Cortez, p.11-19, 1993.

FEIJÓ, O. G. – **Corpo e Movimento**. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

KISHIMOTO, Tizuko (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo: Cortez,1996.

_____.**O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengagelearning, 2008.

LIMA, E. C. A. S. **A Utilização do Jogo na Pré-Escola**. Série Idéias n. 10. São Paulo: FDE, 1992. P. 24-29.

MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. 2. edição, Campinas, São Paulo-SP, Editora Papirus, 1997.

MARCONI, M. de A. **Fundamentos de metodologia científica**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2005.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo, SP: EPU, 1986.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

SANTOS, Santa Marli P. dos (org.). **Brinquedo e Infância: um guia para pais e educadores**. Rio de Janeiro: Vozes, 1999.

TEIXEIRA, C. E. J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins fontes, 1984.

_____. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. In: LÚRIA, LEONTIEV, VYGOTSKY et al. **Psicologia e Pedagogia**. Lisboa: Estampa, 1991.

QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL - NÍVEIS I E II - DA ESCOLA DA REDE ESTADUAL NO MUNICÍPIO DE ALAGOA GRANDE – PB

DADOS OBJETIVOS

- 1- Qual a sua formação acadêmica?
() graduação () especialização () mestrado () doutorado
- 2- Há quanto tempo leciona? _____
- 3- Qual a faixa-etária de seus alunos de seus alunos? _____

QUESTÕES ESPECÍFICAS ACERCA DO LÚDICO

- 1- Para você, o que o lúdico?
- 2- Na sua formação acadêmica, você teve acesso a textos teóricos sobre o uso lúdico para a aprendizagem?
- 3- Você trabalha o lúdico em sala de aula? Em que momentos?
- 4- Que tipos de atividade você aplica para desenvolver a metodologia com o lúdico?
- 5- Como os alunos reagem às atividades lúdicas?
- 6- Há dificuldades em aplicar atividades lúdicas em sala de aula?

JUSTIFIQUE: : _____

7- Você verifica algumas contribuições do lúdico para aprendizagem dos alunos? Sim () Não ().

JUSTIFIQUE: _____
