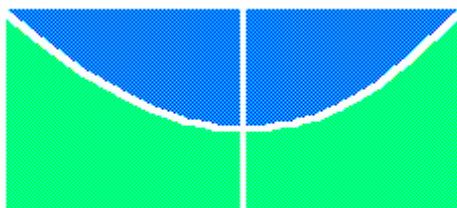


**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**MARIA IDALINA DE AVELAR SOUSA**

**OS JOGOS COMO INSTRUMENTO LÚDICO NO PROCESSO EDUCATIVO NAS  
SÉRIES INICIAIS – 1º AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**Brasília-DF,  
Dezembro de 2014**



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**MARIA IDALINA DE AVELAR SOUSA**

**OS JOGOS COMO INSTRUMENTO LÚDICO NO PROCESSO EDUCATIVO NAS  
SÉRIES INICIAIS – 1º AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

**Brasília-DF,  
Dezembro de 2014**

MARIA IDALINA DE AVELAR SOUSA

**OS JOGOS COMO INSTRUMENTO LÚDICO NO PROCESSO EDUCATIVO NAS  
SÉRIES INICIAIS – 1º AO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I**

Trabalho Final de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, à Comissão Examinadora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, sob a orientação da professora Dra.Sônia Marise Salles Carvalho.

**Comissão Examinadora:**

**Professora Sônia Marise Salles Carvalho (orientadora)**

Faculdade de educação da Universidade de Brasília

**Professor Thiago Magalhaes Pereira de Souza**

Psicólogo Escolar da Diretoria da Diversidade-DIV/UnB

**Professora Iracilda Pimentel Carvalho**

Faculdade de Educação da Universidade de Brasília

**Brasília-DF,  
Dezembro de 2014.**

*Dedicatória*

*Dedico este trabalho a todas as pessoas  
que, de uma forma ou de outra  
contribuíram para sua concretização, e a  
todos aqueles que ainda acreditam na  
educação deste país.*

## *Agradecimentos*

*A Deus, pela vida, e em quem muitas vezes, busquei forças para superar os obstáculos e seguir na minha caminhada. A meu marido, Edísio pelo incentivo, pela compreensão e pelas tantas noites de espera.*

*A minha filha Thatianne pela minha ausência e pela força que me deu para eu poder concluir meu curso.*

*A meus pais, Maria e Manuel, que em toda sua humildade sempre quiseram para mim um futuro melhor e acompanharam o trajeto de minha formação.*

*Ao meu sogro e a sua esposa Nicinha por sempre acreditarem em mim.*

*A meus queridos irmãos a quem dedico às palavras de Fernando Pessoa: "O valor das coisas não está no tempo em que elas duram, mas na intensidade com que acontecem. Por isso existem momentos inesquecíveis, coisas inexplicáveis e pessoas incomparáveis".*

*Toda resposta só guarda sua força  
resposta enquanto permanecer  
enraizada no questionamento.  
Heidegger*

## RESUMO

A atividade lúdica, que pode se expressar no jogo, no brinquedo ou brincadeira, tem importância fundamental no desenvolvimento motor, social, cognitivo e afetivo das crianças. A presente pesquisa busca analisar a importância dos jogos como instrumento lúdico no processo educativo nas séries iniciais – 1º ao 5º ano do ensino fundamental I. Este estudo traz algumas considerações sobre os jogos, brincadeiras e brinquedos e como influenciam na socialização e no aprendizado das crianças e aborda contextos históricos da ludicidade infantil ao longo da história. A pesquisa bibliográfica está embasada em teóricos da área da psicologia e pedagogia que contribuíram significativamente para a compreensão do desenvolvimento infantil. A pesquisa é de cunho qualitativo, foram utilizados como instrumentos de coleta de dados: a entrevista com 10 alunos do 4º ano do ensino fundamental I e a observação não participativa da pesquisadora numa sala de aula, também do 4º ano numa escola particular de Brasília. Evidenciou-se na pesquisa, que a escola oferece atividades lúdicas as quais as crianças participam de forma prazerosa. Assim, a inserção de momentos lúdicos seja nas atividades escolares, seja nas brincadeiras na hora do recreio propiciam uma aprendizagem significativa para as crianças.

Palavras-chave: Ludicidade; Desenvolvimento infantil; Aprendizado significativo.

## ABSTRACT

Leisure activity, which can be expressed in the game, the toy or game, is of fundamental importance in motor development, social, cognitive and affective children. This research seeks to analyze the importance of games like playful instrument in the educational process in the early grades - 1st to 5th grade of elementary school I. This study presents some considerations about the games, games and toys and how they influence the socialization and learning of children and discusses historical contexts of childhood playfulness throughout history. The literature review is based on theoretical area of psychology and pedagogy that contributed significantly to the understanding of child development. The research is a qualitative approach were used as data collection instruments: the interview with 10 students in the 4th year of elementary school and the non-participant observation of the researcher in a classroom, also the 4th year in a private school in Brasilia. It was evident in the research, the school offers recreational activities which children participate in a pleasant way. Thus, the inclusion of leisure moments is in school activities, whether in play at recess provide a meaningful learning for children.

Keywords: Playfulness; Child development; Meaningful learning.



## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO.....	10
PARTE I.....	13
MEMORIAL.....	14
PARTE II.....	21
CAPÍTULO 1: A Importância da Ludicidade na formação da criança.....	22
1.2 Jogos, Brincadeiras e Brinquedos.....	26
1.3. Contexto Histórico dos jogos e brincadeiras infantis.....	31
CAPÍTULO II: A Ludicidade no contexto escolar.....	36
CAPÍTULO III: Experiência com o lúdico nas Séries Iniciais.....	44
PARTE III.....	54
PERSPECTIVA PROFISSIONAL.....	55
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	56
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS.....	61

## APRESENTAÇÃO

As Séries Iniciais do ensino fundamental no Brasil é uma modalidade da Educação Básica que atende obrigatoriamente crianças com idades entre seis e dez anos, do 1º ao 5º ano. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/96), o ensino fundamental tem como objetivo a formação básica do cidadão.

Atualmente, tem sido um grande desafio à educação, oferecer um ensino de qualidade que realmente contribua para uma formação cidadão plena dos alunos. Na sala de aula, o professor é constantemente desafiado a oferecer aulas dinâmicas que atraiam a atenção dos alunos e contribua de forma significativa e ainda assim, relacionar o aprendizado à realidade de seus educandos. Faz-se necessário repensar a metodologia e os conteúdos aplicados ao ensino para despertar o desejo de aprender nos alunos.

Durante o curso de Pedagogia, participando dos estágios supervisionados e trabalhando numa escola tive mais contato com crianças e além de experiências pessoais com outras crianças e até em observar minha filha pude perceber o quanto as brincadeiras fazem parte da vida infantil: despertam sorrisos, descobertas, alegrias, insatisfações por não conseguir resolver um jogo, descobrem parceiros, estreitam laços de amizades, imitam papéis dos adultos e fantasiam de modo surpreendente. Isso me cativou e me impulsionou a pesquisar sobre o assunto e a investigar sua importância como recursos lúdicos para o contexto escolar.

Portanto, a escolha do referido tema, Os jogos como instrumento lúdico no processo educativo nas séries iniciais – 1º ao 5º ano do ensino fundamental I, surgiu do interesse pessoal em aprofundar os conhecimentos ligados a ludicidade, manifesta através do brincar, das brincadeiras e dos jogos. Assim sendo, busquei atender para a necessidade de utilizar recursos lúdicos também no 4º ano do ensino fundamental, que por não ser mais educação infantil, ainda são crianças que gostam de brincar.

A presente pesquisa tem por objetivo verificar a importância dos jogos como instrumento lúdico no processo educativo nas séries iniciais, principalmente no 1º ao 5º ano do ensino fundamental I.

Assim sendo, essa pesquisa nos instiga a observar como os jogos sendo recursos lúdicos estão sendo utilizados para favorecer a aprendizagem no contexto escolar, nas séries iniciais do ensino fundamental?

Além do interesse pessoal pelo assunto, o tema se impõe pela importância nos dias atuais de oferecer uma educação que valorize a criança como sujeito histórico e social, que envolvida pela emoção e pelo movimento, manifesta-se pelo apreço as brincadeiras, ao brinquedo e aos jogos. Diante disso, a escola e a sala de aula precisam ser um ambiente agradável, que ofereça recursos lúdicos em suas atividades pedagógicas, afim de, envolver os alunos a aprenderem da forma mais fácil e prazerosa: brincando.

Portanto, para justificar esse estudo apoiamos-nos nas teorias e estudos realizados por diferentes autores atuantes na psicologia e na pedagogia, no âmbito do desenvolvimento infantil e nas manifestações lúdicas da criança. Assim pode-se registrar as contribuições que possam servir de fonte aos profissionais das séries iniciais do ensino fundamental.

A estrutura desta monografia está organizada em três capítulos. No capítulo I “A importância da ludicidade na formação da criança”, buscou-se mostrar a importância do lúdico para a criança e para o seu desenvolvimento e assim para sua formação. Por meio de autores das áreas da psicologia e pedagogia e educadores como Tizuko Kishimoto, que elabora práticas pedagógicas envolvendo jogos para profissionais da educação do Estado de São Paulo, salienta-se a necessidade do uso de recursos lúdicos para o contexto escolar. Apresento diferenciações quanto ao brinquedo, às brincadeiras e jogos, e uma breve síntese sobre o contexto histórico e cultural do brinquedo e, das brincadeiras infantis, ressalto a importância da brincadeira no desenvolvimento da criança. Deixa-se claro, que a infância e a criança são vistas de acordo com os interesses da sociedade na qual está inserida, bem como os seus jogos lúdicos.

No capítulo 2, trata da “Ludicidade no contexto escolar”, buscou-se entender como o brincar interfere no espaço escolar e nas práticas pedagógicas. A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para inúmeras aprendizagens e para a ampliação da rede de significados construtivos tanto para crianças.

Apresenta-se no capítulo 3, “Experiência com o lúdico nas series iniciais”, as pesquisas de caráter qualitativo, com a utilização de entrevista aos 10 alunos do 4º ano do ensino fundamental I, entre eles, 5 meninos e 5 meninas escolhidos pela Instituição de ensino privada pesquisada. Será apresentada uma observação de sala de aula, do 4º ano, em que será observada a forma lúdica das atividades apresentadas pela professora, bem como a reação das crianças.

Propõe-se com as pesquisas realizadas, enfatizar a importância dos recursos lúdicos, nas séries iniciais, de modo a promover um aprendizado significativo através de práticas educacionais que valorizem o brincar infantil. Diante disso, Góes (2008, p 37), afirma que,

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

Contudo, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona as crianças.

**PARTE I**  
**MEMORIAL EDUCATIVO**

## MEMORIAL EDUCATIVO

Sou Maria Idalina de Avelar Sousa, nasci em 26 de dezembro de 1982 em Fortaleza, capital do Ceará. Tenho cinco irmãos e uma mãe maravilhosa. Meu querido pai faleceu em 2011, fato este que me deixou muito triste. Sou de uma família humilde, porém batalhadora, apegada aos exemplos de meus pais e professores, segui em frente e decidida a ser uma profissional da educação. Sempre estudei em escola pública e, com muita dificuldade, levei minha vida diária sem perder as esperanças de um dia entrar para uma instituição onde pudesse terminar minha formação acadêmica e assim ser uma melhor profissional para servir outros que passarão pela escola como intuito de aprender e ser alguém. Por não desistir de minha meta, enfrentei dificuldades e desemprego, mas nunca desisti do objetivo fundamental de nunca parar de aprender.

O presente memorial, além da função de ser parte integrante do conteúdo exigido para conclusão do Curso de Pedagogia, terá também a função de informar a todos que o lerem, sobre a minha vida escolar e profissional enquanto estudante. Mostrará alguns dos meus passos e dificuldades para chegar ao final de um Curso Superior e assim proporcionar uma melhor compreensão da nova visão que se adquire na busca de informações de um profissional apto para ser atuante na mudança para um futuro educacional melhor.

Como relatei, estudei toda minha vida em escola pública. E sempre gostei muito de estudar. Quando era época de avaliações eu ficava horas estudando e só tirava nota boa. O período mais feliz na escola foi no meu ensino médio. Estava chegando ao fim de uma etapa muito importante em minha vida. Aproveitei ao máximo todos os momentos. Foi também nesse período, que eu comecei a pensar na profissão que eu iria prestar no vestibular. Senti falta de um orientador educacional para me guiar melhor, pois tinha muitas dúvidas. Porém, não saía da minha mente o curso de Pedagogia.

Sempre gostei de falar e de me apresentar em público e isso me ajuda até hoje. Na escola, sempre estava envolvida em todas as apresentações, principalmente nas feiras culturais que eu sempre gostei. Tem um momento na minha vida escolar

que eu sempre lembro com carinho que é da época em que eu ia à escola com meu irmão Emanuel. Éramos muito unidos e fazíamos o trajeto até a escola a pé, e para passar o tempo íamos cantando e jogando conversa fora. Foi muito difícil me separar dele na 6ª série quando ele foi estudar em uma escola diferente da minha. Parecia que estava faltando uma parte de mim, mas com o passar do tempo tudo foi se resolvendo e eu aprendi a estudar sem a companhia do meu irmão.

Desde sempre tinha muito prazer em participar também de peças teatrais. Sempre era eu que escrevia a peça, apresentava e as vezes participava como uma das personagens. Uma peça inesquecível, foi uma paródia do romance de Iracema. Eu reescrevi o romance deixando-o bem engraçado, ensaiei com todos os participantes e também fui uma das personagens. Nossa peça foi um verdadeiro sucesso.

Comecei então, no meu Ensino Médio, estudar para conseguir passar no vestibular para uma Universidade gratuita. Queria muito fazer cursinho, mas meus pais não tinham condições de pagar. Antes de terminar o Ensino Médio, prestei vestibular para a Federal do Ceará, UFC, e consegui passar na 1ª chamada, mas na segunda não tive a mesma sorte. Mesmo assim eu não desisti.

Quando terminei meu Ensino Médio fui procurar emprego, mas não foi fácil. Entreguei meus currículos em vários lugares, e quando já estava perdendo as esperanças, fui surpreendida por um telefonema de uma creche marcando entrevista. Fiquei tão feliz, mas ao mesmo tempo preocupada, já que não tinha nenhuma experiência com crianças. Quando cheguei ao que seria meu futuro local de trabalho, fiquei maravilhada com tantas crianças fazendo várias atividades e foi naquele momento que eu descobri minha verdadeira vocação.

Fiz a entrevista e fui aprovada para ser monitora no Maternal. Sai daquele local na certeza que eu iria tentar novamente o vestibular e passar. Porém, como eu tinha que ajudar minha família financeiramente, tive que adiar meus planos de faculdade e me dedicar ao trabalho.

Então, no ano de 2007, estudei, me esforcei e tentei novamente o vestibular na mesma universidade e passei, e comecei a fazer o que eu sempre sonhara. Durante muito tempo de espera felizmente consegui dar início a realização

do meu sonho. Passei no vestibular e ingressei na faculdade em 2007 no **Curso de Licenciatura em Pedagogia**, pois é a área a qual me identifico muito, foi um momento muito especial na minha vida.

Ainda lembro o momento que fiquei sabendo do resultado da minha aprovação no vestibular. Era tanta felicidade que eu não acreditava que aquilo estava mesmo acontecendo comigo. Levei algum tempo para me recuperar e perceber que era mesmo realidade. Minha família ficou toda feliz e meu pai até chorou muito. Lembro que ele sempre dizia que a única coisa de valor que poderia deixar para nós, seus filhos, era a educação. Hoje ele já é falecido, mas o tenho sempre comigo, e o agradeço por ter repassado tantos valores para mim. Meu pai sempre trazia algum livro para mim. Ele gostava muito das forças armadas e desejava que no futuro eu seguisse algo ligado a carreira militar, mas deixava eu livre para escolher o que eu achasse melhor para mim e eu escolhi ser professora.

No primeiro dia de aula fiquei muito nervosa como se fosse o primeiro dia de aula de uma criança que estava indo pela primeira vez para a escola. Deu-se início então uma jornada acadêmica que teria muito que aprender e conhecer pela frente. Pessoas diferentes, novos métodos de aprendizagens, pesquisas, enfim tudo era novo, mas eu sabia que por mais difícil que fosse eu estava preparada para enfrentar e vencer todos os obstáculos.

Dando início aos trabalhos acadêmicos, percebi que iria ter que conviver com muitas pessoas diferentes, de costumes e pensamentos diferentes. Mas foi aí que fiquei em um grupo de pessoas maravilhosas para realização dos trabalhos, pessoas essas que no primeiro momento nos demos muito bem. Então começamos a trabalhar juntas traçamos uma meta desde o primeiro instante que começamos a fazer o primeiro trabalho em grupo, fizemos um compromisso de trabalharmos juntos lutando pelo mesmo objetivo e sempre sendo companheiros acima de tudo e, deu muito certo, na apresentação do nosso primeiro seminário ficamos um pouco preocupados de não apresentarmos bem, pois nunca tínhamos apresentado um seminário antes, mas graças a Deus deu tudo certo. A nossa apresentação foi uma das melhores. Então percebemos que se continuássemos trabalhando da mesma forma que começamos unidos tudo seria mais fácil, e assim passamos por todos os



trabalhos, seminários, projetos, estágios com dificuldade mas nada que fosse impossível de realizar.

Durante o período acadêmico, um dos momentos mais importantes que achei foi o momento de estágio, pois era o momento aonde iria por em prática tudo que estava aprendendo na teoria e onde iria perceber realmente o quanto era importante a minha formação na área que escolhi e que teria que me dedicar para me tornar uma profissional competente e capacitada para assumir minha profissão com dignidade e acima de tudo com amor pelo que faço, já que a creche que eu estava trabalhando como monitora, fechou as portas por problemas financeiros e eu passei pouco tempo lá. Foi nesse momento que consegui outro emprego em uma escola que me ajudou muito no decorrer da jornada acadêmica. Depois dessa escola trabalhei em outras e fui gostando mais ainda do que fazia e com mais foco que era aquilo que eu queria.

Durante esse tempo me casei e meu marido passou em um concurso para sargento do exército e foi embora de Fortaleza para fazer o curso de formação em Três Corações-MG enquanto eu permaneci em Fortaleza para terminar meu curso. Só que quando faltava pouco para me formar a irmã do meu marido faleceu, o que o deixou transtornado, e eu acabei trancando a faculdade para ir embora com ele para Três Corações e ajudá-lo a enfrentar a dor. Como na cidade em que ficamos não havia faculdade não continuei meus estudos lá. Fiquei desesperada pensando que não iria conseguir concluir meu curso. Mas graças a Deus meu marido ao final do seu treinamento, conseguiu transferência para servir em Brasília. Foi então que imediatamente, me informei sobre a universidade de Brasília e consegui me matricular.

Consegui entrar na UnB por transferência obrigatória já que eu estava cursando Pedagogia numa universidade federal UFC (Universidade Federal do Ceará) e o meu marido é militar e foi transferido para Brasília e eu tive que vir com ele. Fiquei um pouco triste ao saber que todas as disciplinas que eu havia cursado não foram aproveitadas, mas isso não impediu que eu seguisse em frente em busca de meus objetivos.

Quando cheguei à UnB me senti tão privilegiada em poder dar continuidade aos meus estudos em outra Universidade tão conceituada. Comecei a

saber tudo o que eu podia sobre meu local de estudo e de como seria estudar em tal ambiente. Conheci diversas pessoas e fiz também muitas amizades que eu nunca esquecerei.

Tentei conciliar emprego e estudos. Muitas vezes pensei que não iria conseguir, pois não é nada fácil, contudo, quando desejamos algo com muita intensidade, Deus nos ajuda. Segui enfrente e dei o máximo de mim, porém, às vezes não saía como eu gostaria, mas o mais importante é o que eu aprendia em cada semestre.

Também tentei me envolver nos eventos da Unb. Achava o máximo as semanas universitárias. Me senti muito especial quando eu apresentei um trabalho na semana universitária. Participei também de algumas palestras. Gostaria de ter me participado ainda mais, porém, o tempo não me permitiu.

Logo soube que o mercado de trabalho abre as portas para as pessoas com um diploma da Unb. Imediatamente, fui entregar meus currículos e consegui encontrar logo um trabalho em uma instituição de ensino perto de onde eu morava.

No ano de 2011, comecei a trabalhar em uma instituição privada em Brasília como auxiliar de sala e auxiliar de coordenação. Só consegui o emprego devido eu estar cursando Pedagogia. Estava muito contente com meu trabalho pois era num ambiente escolar. Nesse período em que estava trabalhando na instituição privada de ensino infantil ao ensino médio, fiz alguns cursos que contribuíram para minha formação dentro do contexto acadêmico e no trabalho que desenvolvia com a professora regente da escola em que eu trabalhei. Participei de várias palestras e seminários. Essas atividades pedagógicas contribuíram para que eu compreendesse o processo de desenvolvimento das crianças no contexto escolar e não escolar, bem como enriqueceram meus entendimentos do universo infantil.

Como citado acima, ingressei na UnB pelo vestibular de transferência obrigatória, no primeiro semestre de 2011. Quando efetuei minha matrícula, entrei com pedido para o aproveitamento de créditos de disciplinas cursadas anteriormente na instituição de origem, as quais, como citado antes, nem todas foram aproveitadas.

Esses anos que trabalhei na Educação básica foram de muita importância na minha trajetória acadêmica, pois me deram suporte teórico na compreensão da

relação entre teoria e prática, que tanto se discute dentro da academia, pois pude ter o prazer de vivenciar essa relação que caminham juntas no campo educacional. Aprendi muitas coisas novas e conheci muitas pessoas. Consegui aliar teoria a prática e pude experimentar experiências tanto na Educação Infantil, quanto no Ensino Fundamental I. Durante esse tempo tive o prazer de experimentar muitas atividades realizadas pela escola. Considero que a fundamentação teórica embasa qualquer projeto, trabalho e discussão no campo profissional.

Durante o percurso acadêmico engravidei. Foram momentos muito difíceis para mim, mas não deixei de estudar. Agradeço a todos os professores que compreenderam minha situação e me ajudaram a não desistir já que não é fácil estudar grávida, mas eu consegui e hoje tenho uma filha linda que se chama Thatianne.

Continuo trazendo minha filha para a Universidade, já que não tenho com quem deixá-la pois não tenho nenhum parente em Brasília. Meu marido também vem às vezes me ajudar com ela quando eu tenho algum trabalho para apresentar.

Portanto, passando por toda essa jornada, com dificuldades, mas com esperança de que tudo iria dar certo cheguei ao final dessa caminhada, com orgulho de ter conseguido realizar meu grande sonho de ser uma profissional da educação, pois é o que gosto de fazer. Passar para outras pessoas tudo aquilo que aprendo e saber que estou contribuindo para a formação de cidadãos é uma realização muito grande.

Esse percurso profissional que tracei durante minha trajetória acadêmica me deu consistência da realidade vivida no contexto escolar. Considero uma experiência muito importante para quem está concluindo o curso de Pedagogia, aliando teoria e prática no âmbito educacional.

Ao final, termino aqui meu memorial deixando escrito um pouco da minha história acadêmica e junto também um pouco da minha felicidade em dizer que hoje sou graduada, mas que não pretendo parar por aqui, com fé em Deus assim como ele me concebeu essa vitória tenho certeza que ele irá me ajudar a chegar mais adiante e cursar uma pós-graduação e quem sabe um mestrado. Pois é, um dos meus sonhos que pretendo realizar. Essa foi apenas uma das etapas que consegui em meio a outras que pretendo. Pois acredito que ser professor é sonhar com o

futuro que poderá ser modificado se o empenho para tal for realizado, mas para isso temos que estar sempre buscando, estudando, pesquisando para inovarmos nossos conhecimentos para nos tornarmos grandes mestres tanto na vida acadêmica, pessoal e também profissional.

## **PARTE II**

## Capítulo I

### A Importância da Ludicidade na formação da criança

O capítulo 1 aborda o significado de ludicidade e sua importância na formação da criança. Apresenta diferenças entre brinquedo, brincadeira e jogo e um breve histórico dos jogos infantis no período colonial.

O lúdico está relacionado ao prazer e ao divertimento, que é inerente ao ser humano principalmente, à criança. A ludicidade desperta no indivíduo sua criatividade, alegria, satisfação, entre outros sentimentos indispensáveis para uma boa saúde mental. A palavra lúdico vem do latim *Ludus* e significa brincar.

Brincar é uma importante forma de comunicação, é por meio deste ato que a criança pode reproduzir o seu cotidiano. O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem da criança, pois facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. Machado (2003, p.37):

Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda.

Assim, a brincadeira contribui para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, emocional, motor e cognitivo.

Brincar, segundo o dicionário Aurélio (2003), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar faz parte do ser humano e das relações que este estabelece uns com os outros.

Brincar é meio de expressão, é forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a

criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprende a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade. (apud SANTOS, 2000, p.56)

Portanto, brincar não significa apenas recrear, também é um ato de comunicar-se consigo mesmo e com o mundo, através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida. Através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação. As atividades lúdicas por meio de jogos possibilitam a criança formar conceitos, formular questionamentos, obter percepções, estabelecer ideias, fazer relações lógicas, além de socializar com seus pares.

A utilização de recursos lúdicos tais como: o brinquedo, a brincadeira e os jogos nas práticas pedagógicas, constituem um meio de aprendizagem significativa e prazerosa para as crianças. Para Vygotsky (1984) ao reproduzir o comportamento social do adulto em seus jogos, a criança está combinando situações reais com elementos de sua ação fantasiosa. Como a criança ainda não participa das atividades dos adultos, ela sente necessidade de imitá-los.

Quanto mais a criança tem contato com os adultos e os observa, suas experiências a auxiliarão a fantasiar. Essa imitação do real, nas brincadeiras infantis, favorece a internalização de ações na criança, que ao brincar de "escolinha", por exemplo, imita a professora, reproduzindo suas atitudes e postura. Desse modo, a criança associa em sua mente as atitudes que observou do adulto com os seus comportamentos de criança. A brincadeira então cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança que nela se comporta além do comportamento habitual para sua idade, desenvolvendo uma estrutura que modifica seus conceitos acerca da realidade.

O conceito de zona de desenvolvimento proximal é definido por Vygotsky (apud Kohl, 1998, p.60) como "o desenvolvimento de forma retrospectiva, ou seja, refere-se a etapas já alcançadas, já conquistadas pela criança". Refere-se ao que a criança já tem em sua mente, o que já aprendeu e conhece. Vygotsky demonstra que é preciso estimular processos internos na criança que ainda estão em formação

a se amadurecerem, dando base para novos aprendizados, o que ele considera como o desenvolvimento do potencial, ou seja, aquilo que a criança poderá ainda aprender. Portanto, segundo Kohl (1998) a criança precisa ser estimulada a brincar de “faz de conta”, a imitar, a fantasiar, a expor suas emoções, pois estas representações que faz no nível social permitem a internalização psíquica, o que seria uma reconstrução de algo novo, baseado na observação dos outros.

Através do “faz de conta”, a criança demonstra seus sentimentos muito mais do que se expressando através da fala. Vygotsky (1984) assinalou que uma das funções básicas do brincar é permitir que a criança aprenda a elaborar/ resolver situações conflitantes que vivencia no seu dia a dia. E para isso, usará capacidades como a observação, a imitação e a imaginação. Nestes conflitos que cria a criança expressa à solução reproduzindo muitas vezes a atitude do adulto.

Por meio das atividades lúdicas, a criança se expressa, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo adulto, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes. Conforme afirma, Zanluchi (2005, p. 89):

Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.

Portanto, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, em seu desenvolvimento.

Para Piaget e Wallon, as atividades lúdicas estão relacionadas aos estágios do desenvolvimento da criança. Piaget (1996) nomeou estes estágios como sendo: sensório-motor, pré-operacional, operações concretas e operações formais.

No estágio sensório-motor (0 a 2 anos), o bebê manipula objetos e através de estímulos visuais, auditivos e táteis, analisa o ambiente e age sobre ele. Com



exercícios utilizando o próprio corpo, a criança desenvolve seus sentimentos, músculos, percepção e cérebro. O contato com o adulto é o primeiro sinal de atividade lúdica, ele auxilia de todas as formas desde ler histórias, andar, brincar e falar, esses estímulos vão ser determinantes em todo seu desenvolvimento social.

Com a ajuda e intervenção do adulto até as brincadeiras mais simples se tornam significativas para o desenvolvimento intelectual da criança. Quando a criança brinca, ela compreende o pensamento do outro e seu pensamento é compreendido.

No estágio pré-operacional (2 a 6 anos), a criança interioriza os estímulos adquiridos no estágio sensório-motor e passa a manifestar ações. A exemplo disso, temos o brincar de faz de conta, onde a criança representa sua realidade através do objeto.

Já nas operações concretas (7 a 11 anos) a criança passa a usar a lógica e o raciocínio, através da manipulação de objetos concretos e começa a lidar com conceitos abstratos como os números e relacionamentos. Nesta fase, a criança começa a discernir o certo do errado, e assim ter consciência de suas ações. Passa a respeitar regras, por isso, é importante nesta fase os jogos e as brincadeiras.

Nas operações formais, a partir dos 12 anos, a criança passa a ter um pensamento formal, com descobertas, julgamentos e criticidade. Os jogos passam a estimular a capacidade de raciocinar e resolver problemas. Podem-se usar jogos como: quebra – cabeça, pesquisas, projetos, jogos eletrônicos e de aventuras. A curiosidade é uma das características observadas nesta fase. O adolescente ou pré-adolescente vai deixando de se comportar como criança, porém não possui maturidade suficiente de um adulto. Nesta fase, se inicia a transição para o modo adulto de pensar, sendo capaz de pensar sobre ideias abstratas. Deixam de brincar das brincadeiras consideradas por eles de “criancinha” e passam a querer jogos mais desafiadores.

Nota-se que é necessário haver estímulos em todas as fases da vida humana, para que o desenvolvimento ocorra de forma plena, seja no aspecto físico, intelectual ou social. Portanto, as atividades lúdicas contribuem para a formação de identidade das crianças. Para Kishimoto, “a criança constrói sua identidade

brincando e ao brincar atua sobre a realidade, representando, vivendo e transformando num processo que é imaginário e ao mesmo tempo real” (1999, p.59).

## **1.2 Jogos, Brincadeiras e Brinquedos.**

Existem diferenças entre brinquedos, brincadeiras e jogos. Eles têm diferentes conceitos. Para Kishimoto (2003, p.7), o brinquedo é definido como um suporte de brincadeira, objeto (concreto ou ideológico), e que brincadeira é ela uma conduta estruturada, com regras implícitas ou explícitas. O termo jogo refere-se a uma ação lúdica envolvendo situações estruturadas pelo próprio tipo de material, por ex: xadrez, trilha e dominó. Para Kishimoto (2003, p.7), os brinquedos podem ser utilizados de diferentes modos, mas jogo como xadrez (tabuleiros, peças) traz regras estruturadas externas que definem a situação lúdica. O brinquedo é a base da estrutura do aumento da brincadeira. A criança pode construir ações ou ideias que podem ter consequências puramente casuais.

O brincar é a linguagem que as crianças usam para se manifestar, descobrir o mundo e interagir com o outro. Quando incentivada, adquire novas habilidades e desenvolve a imaginação e a autonomia. Os brinquedos têm papel fundamental no desenvolvimento infantil. É essencial oferecer objetos industrializados e artesanais, organizar momentos em que o grupo construa seus próprios brinquedos e ampliar suas experiências. Equilibrando quantidade, qualidade e variedade, o que significa exemplares variados, seguros, resistentes e com um bom aspecto estético.

O jogo é um meio para a construção do conhecimento, resgatando os valores morais ajudando na aquisição de regras e limites sendo uma ferramenta indispensável nas atividades pedagógicas proporcionando suporte ao educador e a construção da aprendizagem para o educando. De acordo com Kishimoto (2002, p.17-18) a criança precisa saber sobre o jogo onde existem as regras, e de onde existe o início, meio e o fim, para que é capaz de desenvolver o jogo a criança precisa trazer as agilidades das inteligências lógicas. O ser humano em geral não pode ficar imóvel numa situação que está incluindo o jogo, e que tem objetivos éticos e raciais, a criança tem que desenvolvem na parte emocional e na motricidade e que resulta no desenvolvimento do psicomotor.

Dessa forma, os jogos eletrônicos também tem sua importância uma vez que, estimula na criança: habilidades cognitivas, o raciocínio, a concentração, a atenção, a memória, a coordenação motora, a lateralidade e organização espacial e temporal. Porém, Antunes (2011, p.170), enfatiza que os jogos eletrônicos não estimulam a criticidade, não é aberto ao diálogo e exposição dos sentimentos. Daí, a importância desse brincar na escola ser mediado pelos professores.

Brincar constrói novas possibilidades de ação e formas inéditas de entrar em contato com elementos do ambiente. Quando a criança brinca, os objetos por ela usados são simbólicos e constituem uma realidade de imitação do ambiente em que vive. Borin (2002, p.37), cita um exemplo de uma escola pública:

Um grupo de meninos e meninas de quatro e cinco anos brincam de polícia e ladrão no parque da escola. Usam pás, gravetos e ancinhos com se fossem armas, empunhando-os emitindo sons e fingindo atirar, pou! Pou! Os papéis assumidos pelas crianças se dividem entre policiais e ladrões e à medida que vão entrando e participando da brincadeira, as crianças escolhem: Eu sou ladrão, eu sou polícia! Muitas vezes tem de negociar: eu não vou ser! Eu sou! Eu sou polícia!....As expressões gestos movimentos e falas revelam grande envolvimento e excitação das crianças.

Percebe-se com este trecho que brincar ao longo da história em todas as culturas é uma atividade natural e cheia de comunicação verbal e não verbal associado ao pensamento e à ação criadora torna-se um aliado de desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo da criança. É através das brincadeiras que as crianças se comunicam. Essa comunicação é constante entre elas. De acordo com Velasco (1996, p.21) o brincar para a criança é algo importante para que a aprendizagem seja divertida e que haja uma expressão com a linguagem oral e escrita e desenvolvendo o diálogo mais complexo com o mundo que as rodeia.

A criança pode buscar sozinha a descoberta do brincar em si de várias formas e possibilidades que dependendo do interesse o que influencia nos aspectos emocionais e sociais dentro da sala de aula. Faz várias descobertas e possibilidades através do mundo inexplorado por eles, a criança imita o adulto em várias formas de um jeito especial e através da brincadeira que consiste em chamar a atenção do

adulto. Diz Cunha (2007, p.24) enquanto a criança não interage com outras pessoas, e não é organizada no brincar, ela não partilha e nem aprende conceitos morais.

O jogo tem aspecto de uma atividade competitiva, com regras a serem obedecidas e procedimentos a serem seguidos como nos jogos em quadra (vôlei, basquete, futebol, etc.), jogos de tabuleiros, jogos de cartas entre outros. Nas brincadeiras, as atividades são mais espontâneas, geralmente com a ideia de ação e movimento, como: esconde – esconde, ciranda, corre cutia, etc. Para Holanda (2001, p. 408), jogo é “atividade física ou mental fundada em sistema de regras que define a perda ou ganho”. Segundo Aberastury (1992, p.69) a criança aprende através do jogo a competir e a compartilhar vários tipos de jogo com o grupo, e na utilização de múltiplos brinquedos como: os jogos de corrida, o dominó, o banco imobiliário e que abrem um extenso leque para o mundo. De acordo com Almeida (1995, p.57), é preciso analisar os aspectos que evidenciam os diversos tipos de jogos e as características que se seguem:

- a) Capacidade de absorção: o jogo tem como característica principal absorver o participante de maneira intensa e total, num clima de entusiasmo. É nesse envolvimento emocional que reside a verdadeira essência do jogo.
- b) Espontaneidade: No jogo predomina-se uma atmosfera espontânea, existindo regras a serem seguidas. Poderá contar com o participante de uma forma alternativa de atração que dependerá de sua disponibilidade e criatividade.
- c) Limitação de Tempo: O jogo iniciasse num determinado momento e continua até que se chegue a certo fim, no qual a movimentação caracteriza a dinâmica do jogo.
- d) Possibilidade de Repetição: O que caracteriza é o aspecto temporal do jogo.
- e) Limitação de Espaço: Haverá um espaço definido no qual o jogo se realizará. O espaço reservado ao jogo é como se fosse um mundo temporário e fantástico, dedicado a pratica de uma atividade especial, dentro do mundo habitual e rotineiro.
- f) Existência de Regras: Cada jogo se processa de acordo com certas regras, que são convenções determinadas daquilo que vale dentro do mundo temporário põe ele circunscrito.

Em todas as fases de desenvolvimento da criança, Piaget (apud Friedmann, 2002) associou o jogo, do mais simples ao mais complexo; apresentou a seguinte classificação: o exercício, o símbolo e a regra.

a) Jogos de Exercício: trata-se da fase que vai desde o nascimento até o aparecimento da linguagem, onde a criança diverte-se com o jogo pelo próprio prazer de vê-lo em funcionamento. Conforme Friedmann (2002, p. 28):

Até os 18 meses os esquemas sensório-motores adquiridos pela criança dão lugar a uma espécie de simples funcionamento por prazer. Entretanto, esses exercícios lúdicos não são específicos dos dois primeiros anos de vida: reaparecem durante toda a infância. Quando o objetivo do jogo não dá mais lugar a qualquer aprendizagem, ele acaba por cansar.

b) Jogos Simbólicos: trata-se da fase que vai desde o aparecimento da linguagem até aproximadamente os 7 anos. Sendo que o símbolo implica a representação de um objeto ausente, onde a criança reconhece o objeto e faz uso dele para expressar suas vontades e brincadeiras. Friedmann (2002, p. 29) assim destaca:

Em outras palavras, no jogo simbólico a criança se interessa pelas realidades simbolizadas, e o símbolo serve somente para evocá-las. Os esquemas simbólicos marcam a transição entre o jogo de exercício e o jogo simbólico e são a forma mais primitiva do símbolo lúdico: reprodução de um esquema sensório-motor fora de seu contexto e na ausência de seu objetivo habitual. Ex.: fazer de conta que dorme.

c) Jogos de Regra: destaca a fase que vai dos 7 anos em diante; onde a regra supõe as relações sociais ou interindividuais. Segundo Friedmann (2002, p. 32):

Há jogos regulados comuns a crianças e a adultos, e muitos, especificamente os infantis, foram transmitidos de geração a geração. Os jogos de regras podem conter exercício

sensório-motor (jogo de bolinhas de gude) ou imaginação simbólica (adivinhações ou charadas). Neles a regra é o elemento novo que resulta da organização coletiva das atividades lúdicas.

Desta forma, Piaget contribuiu para que a criança fosse aceita como um ser em desenvolvimento e que a recreação e jogos fizessem parte de sua formação. Cunha (1994) acredita que a ludicidade oferece uma “situação de aprendizagem delicada”, ou seja, que o professor precisa nutrir o interesse do aluno, sendo capaz de respeitar o seu grau de desenvolvimento.

Em sala de aula, os jogos lúdicos muitas vezes são usados apenas como atividades recreativas ou para revisar conteúdos bimestrais. Sem dúvida os professores que utilizam atividades lúdicas em prática pedagógica, fazem com que as aulas se tornem mais atrativas e que se obtenham melhores resultados, pois desta forma aquilo que foi transmitido vem a ser mais bem assimilado. De acordo com Amato (1988, p.147):

Os jogos podem diminuir a ansiedade, e assim tornar a aquisição dos conteúdos mais apropriada. Jogos adicionam diversão para as atividades regulares de sala de aula, “quebram o gelo”, mas também, são usadas para introduzirem novas ideias.

Brincar não pode ser vista apenas como uma simples diversão. As instituições escolares e os profissionais de educação devem modificar suas práticas educacionais, permitindo aos seus alunos vivenciarem novas situações em sala auxiliando de forma lúdica o processo de ensino-aprendizado da criança. É preciso ter um bom planejamento que leve em consideração, as características da turma em que o jogo será aplicado, observando os problemas enfrentados em sala de aula, à vivência dos alunos e os objetivos a serem atingidos. Ao utilizar atividades lúdicas, o educador, deve considerar o espaço físico, as escolhas dos objetos, dos brinquedos e o tempo que se realizará, aspectos estes importantes para a prática pedagógica.

### 1.3. Contexto Histórico dos jogos e brincadeiras infantis

A história da humanidade a partir da Idade Média mostra que os jogos, embora sempre presentes nas atividades sócio educacionais, não eram vistos como recurso pedagógico capaz de promover a aprendizagem, mas tendo como foco as atividades recreativas. Ariés (1981) afirma que:

Na Idade Média, os jogos eram basicamente destinados aos homens, visto que as mulheres e as crianças não eram consideradas cidadãos e, por conseguinte, ficavam sempre à margem, não participavam de todas as atividades organizadas pela sociedade. Porém, em algumas ocasiões nas quais eram realizadas as festas da comunidade, o jogo funcionava como um grande elemento de união entre as pessoas.

Apenas, os homens tinham o privilégio de participar dos jogos, pois nesse período as mulheres e as crianças não exerciam esse direito, por não serem considerados cidadãos. Na Idade Média as crianças eram vistas como adultos em miniaturas e tinham que trabalhar e raramente os meninos eram inseridos nas brincadeiras.

Apesar de todas essas restrições, nos momentos festivos os jogos eram considerados um instrumento de união e integração entre a comunidade.

No Renascimento, inicia-se o período no qual uma nova concepção de infância desponta e tem como características o desenvolvimento da inteligência mediante o brincar, alterando a ideia anterior de que o jogo era somente uma distração.

Sobre isto, Kishimoto (2002, p. 62) afirma que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

A autora confirma a informação de que durante o Renascimento o jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de áreas como história e geografia, com base de que o lúdico era uma conduta livre que favorecia o desenvolvimento da inteligência, facilitando o estudo. Iniciando um processo de entendimento por parte das sociedades, com relação a algumas especificidades infantis, mudando a concepção de que as crianças eram adultas em miniatura.

No Romantismo o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança, que com sua consciência poética do mundo, reconhece a mesma como uma natureza boa, mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora passageiras, a criança é vista como um ser que imita e brinca dotada de espontaneidade e liberdade, semelhante à alma do poeta.

Froebel em 1913 foi influenciado pelo grande movimento de seu tempo em favor do jogo. Ao elaborar sua teoria da lei da conexão interna, percebe que o jogo resulta em benefícios intelectuais, morais e físicos e o constitui como elemento importante no desenvolvimento integral da criança.

Nesse contexto, o lúdico torna-se uma das formas adequadas para a aprendizagem dos conteúdos escolares, em que o professor deverá usá-lo como uma ferramenta fundamental na prática pedagógica.

O lúdico no contexto histórico do Brasil surgiu por meio de raízes folclóricas nos quais diversos estudos clássicos apontam que as origens brasileiras são provenientes da mistura de três raças, negros, índios e portugueses, durante o processo de sua colonização.

Em virtude da ampla miscigenação étnica, a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, negros e índios nos jogos tradicionais infantis atuais no Brasil.

É bastante conhecida a influencia portuguesa através de versos, adivinhas e parlendas. Sobre isso Kishimoto (2002, p.22), afirma que:

Desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo ninada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro



como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no Brasil receberam novas influências aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio.

Kishimoto relata que as brincadeiras e as cantigas, que fazem parte da cultura brasileira, receberam fortes influências dos portugueses, não descartando a contribuição de outras culturas de povos, como a do negro e do índio.

Os jogos tradicionais infantis no Brasil sofreram influências das diversas culturas de povos que fizeram parte da história do país, como a cultura portuguesa, que trouxe as lendas das cucas, bichos-papões e bruxas, contadas pelas avós portuguesas aos seus netos e pelas negras, conhecidas com Amas de sinhozinhos. Uma boa parte dos jogos tradicionais também são herança portuguesa como o jogo de saquinhos, amarelinha, bolas de gude, jogo de botão, pião e outros.

A brincadeira era tratada como questão social, uma vez que quem brincava era a criança rica e o filho do escravo ficava a disposição do menino de engenho ou sinhozinho, participando apenas, como companheiros das brincadeiras. O menino branco ou sinhozinho reproduzia a relação do sistema de escravidão, usando o menino pobre como escravo, sendo utilizados como cavalos. De acordo com Kishimoto (1993):

O melhor brinquedo do menino de engenho era montar a cavalo em carneiros, mas, na falta destes, eles usavam os próprios moleques. Nas brincadeiras, muitas vezes violentas, os moleques viravam bois de carro, cavalos de montaria, burros de leiteiras, enfim, os meios de transporte da época (p.33).

Os meninos de engenho viviam soltos, em companhia dos moleques, fazendo as travessuras próprias da idade, montando em cavalos, nadando nos rios, nas represas, comendo frutas e matando passarinhos, até chegar o momento de introduzir um regime educativo, onde com aproximadamente, aos sete anos os meninos já sofriam a pressão de transformar-se rapidamente em um homem, eliminando a infância das famílias patriarcais. Eram vestidos de adultos e obrigados

a se comportarem como tais tornavam-se crianças tristes com maturidade precoce, os jogos tradicionais infantis como pião e jogos de bola, passavam a ser atribuídos a pessoas ignorantes e grosseiras. As famílias brasileiras dos tempos de engenho se assemelhavam ao estilo europeu, tinham a ideia de “endireitar” as crianças que eram criadas soltas, disciplinando-as com a rigidez dos internatos.

As brincadeiras de tribos indígenas diferenciavam das outras culturas. Os pequenos índios eram treinados para imitarem seus pais em suas atividades. O que era visto em outras culturas como brincadeiras, para o índio era meio de sobrevivência. A caça que para os meninos de engenho não passava de diversão, para os índios era uma obrigação que eles aprendiam ainda crianças.

Aprendiam desde cedo a manusear os objetos da tribo, este ensinamento era passado pelo avô e pelo pai. Os índios eram educados livres, sem castigos e repressões, brincavam na natureza e faziam descobertas e contribuía com a tribo fazendo tarefas diárias.

As meninas mal falavam e já fiavam o algodão, o tucum, descascavam a mandioca, o aipim, o cará, cozinhava, ajudava na roça, trazendo sua carguinha, levava o barro para a mamãe oleira. Os Meninos já recebiam seus arcos e flechas, as mesmas ferramentas dos adultos, apenas em tamanho menor, e, desde pequenos, treinavam em atividades varonis, de caça e pesca. (KISHIMOTO,1993, p. 62).

A compreensão das brincadeiras depende do modo de vida de cada agrupamento. O ser humano faz, refaz, inova, recupera, retoma o antigo e a tradição, incorpora o velho no novo e transformam um com o poder do outro, fazendo dos jogos infantis parte do patrimônio lúdico-cultural infantil, traduzindo valores, costumes, formas de pensar e ensinar de povos e da sociedade em geral.

Muitos pesquisadores denominam o século XXI como o século da ludicidade. Período que a diversão, lazer e entretenimento apresentam-se como condições muito pesquisadas pela sociedade. E por tornar-se a dimensão lúdica alvo de tantas atenções e desejos, faz-se necessário e fundamental resgatar sua essência, dedicando estudos e pesquisas no sentido de evocar seu real significado. Dalla Valle, (2010, p.22) relata que:

Independente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória.

Dalla Valle considera que a importância do brincar não depende do espaço e nem do tempo o qual está inserido, em qualquer contexto desempenha muito bem seu papel de oportunizar a criança à compreensão de regras, de estar em grupo e poder absorver para sua vida manifestações culturais e emoções novas por meio das brincadeiras infantis.

É por isso que a proposta de incluir as atividades lúdicas na educação infantil vem sendo discutida por muitos pensadores e educadores, bem como que a formação do educador seja de total responsabilidade pela permanência do aluno na escola, para adquirir valores, melhorar os relacionamentos entre os colegas na sociedade, que é um direito de todos.

O sentido real, verdadeiro, funcional, da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63).

Encontra-se, nos dias de hoje, lugares que ainda não colocaram em seu cotidiano atividades lúdicas para enriquecer as ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem. A educação lúdica, que sempre esteve presente em todas as épocas, é ainda desvalorizada em algumas instituições, defasando o processo de construção de conhecimento.

## Capítulo II

### A Ludicidade no contexto escolar

O capítulo 2 tem como objetivo abordar a importância dos jogos na séries iniciais, que contribui para uma aprendizagem mais significativa aos educandos.

Com o uso da ludicidade como ferramenta, as ações do trabalho pedagógico ficam mais atraentes e prazerosas, propiciando um ambiente de clima favorável e de aprendizagem significativa. Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a uso do lúdico proporciona diversas possibilidades para solidificar as relações professor-aluno, sob uma perspectiva de ensino-aprendizagem tal que instiga os educandos a buscarem constantemente seu amadurecimento intelectual, pelo prazer de aprender. Conforme afirma, Pinto (1995):

Para abraçarmos uma proposta pedagógica lúdica é fundamental que brinquemos e, para brincar precisamos colocar-nos em jogo, arriscando-nos com alegria e conquistando essa alegria com nossos parceiros. (p. 25)

Deve-se ressaltar que, a compreensão do lúdico proporciona as ações a serem colocadas em prática, e que devem ser alicerçadas na elaboração, na construção e na aplicação de atividades que realmente contribuam para o aprendizado e para a interação entre pares. Para isso é necessário também objetivos claros com metas alcançáveis.

As atividades lúdicas devem fazer parte do planejamento pedagógico. Uma vez que, brincando o aluno faz escolhas, desperta sua curiosidade, criatividade e imaginação. Quando a escola utiliza o lúdico em suas atividades curriculares, a criança sente prazer em frequentar a escola, o ensino aprendizagem deixa de ser “massacrante” passando a ser prazeroso. Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma

aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem.

O professor precisa ter um bom preparo e sensibilidade para agregar a ludicidade às suas práticas pedagógicas. O processo de ensino-aprendizagem é contínuo e requer muita dedicação do educador e do educando. Para Campos (1987, p.33),

A aprendizagem envolve o uso e o desenvolvimento de todos os poderes, capacidades, potencialidades do homem, tanto físicas quanto mentais e efetivas. Isto significa que aprendizagem não pode ser considerada somente como um processo de memorização ou que emprega apenas o conjunto das funções mentais ou unicamente os elementos físicos ou emocionais, pois todos estes aspectos são necessários.

Uma aula lúdica precisa ser desafiadora para o aluno e para o professor. Não deve ser apenas aquela aula em que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, agindo no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno, de acordo com Fortuna (2008). Nesta sala de aula, o professor não deve centralizar o ensino, concentrar em seus conhecimentos, mas desafiar seus alunos a agirem como sujeitos da aprendizagem. E estimulá-los a espontaneidade, a criatividade e a formular novas ideias. No Referencial para as Séries Iniciais (1998, p.64) temos que,

A aprendizagem precisa ser significativa, para tanto é necessário “o envolvimento do aluno na aprendizagem, o empenho em estabelecer relações entre o que já sabe e o que está aprendendo, em usar os instrumentos adequados que conhece e dispõe para alcançar a maior compreensão possível”. Sendo necessário, expor problemas, buscar soluções e ter novas ideias e caminhos que diferem do ensino mecânico, sistematizados, que limita o aluno a mera memorização.

A aprendizagem significativa ocorre quando o aluno se conscientiza da sua necessidade e vontade de aprender. Não basta somente estudar para passar de ano ou tirar boas notas, pois isso não traz motivação necessária para se empenhar em

aprender. Contudo, a vontade e disposição para aprender não depende somente do aluno, implica também em uma prática pedagógica que ofereça condições de aprendizagem.

O professor precisa adequar suas atividades práticas de modo a despertar a curiosidade e a investigação, que contrapõe com a passividade dos alunos. Deve valorizar o processo e a qualidade, e não apenas a rapidez na realização. Deve esperar estratégias criativas e originais e não a mesma resposta de todos.

A intervenção do professor precisa, então, garantir que o aluno conheça o objetivo da atividade, situe-se em relação à tarefa, reconheça os problemas que a situação apresenta, e seja capaz de resolvê-los. Para tal, é necessário que o professor proponha situações didáticas com objetivos e determinações claros, para que os alunos possam tomar decisões pensadas sobre o encaminhamento de seu trabalho, além de selecionar e reorganizar os conteúdos. A complexidade da atividade também interfere no envolvimento do aluno. Um nível de complexidade muito elevado, ou muito baixo, não contribui para a reflexão e o debate, situação que indica a participação ativa e compromissada do aluno no processo de aprendizagem. As atividades propostas precisam garantir organização e ajuste às reais possibilidades dos alunos, de forma que cada uma não seja nem muito difícil nem demasiado fácil. Os alunos devem poder realizá-la numa situação desafiadora.

O professor antes de apresentar os jogos em sala de aula, deve conhecer primeiramente as regras, objetivos e os materiais dos jogos. Testar os jogos. Por meio de suas próprias jogadas, o professor pode refletir sobre seus erros e acertos, para então conduzir e explicitar aos alunos o funcionamento do jogo, além de auxiliá-los em suas dificuldades.

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, o professor pode utilizar o lúdico para apresentar questões desafiadoras à sua turma, e com isso levá-los a refletir, elaborar hipóteses, promover questionamentos e buscar soluções seja individualmente ou em grupo. E por meio das atividades lúdicas, os educandos tem a oportunidade de viver emoções e torna-se capaz de vencer seus medos, sentir-se mais seguro em enfrentar os desafios com segurança e confiança. Ao levar seus alunos a “brincar”, o professor os auxilia para que desperte suas fantasias, fator muito importante, pois desperta seu potencial criativo. Como destaca Rodari (1982,

p.142), “[...] que o professor é um promotor da criatividade e não mais apenas um transmissor de um saber pronto”.

Para Cavalcante (1995), é importante que o professor em seu trabalho junto às crianças:

- Considere as hipóteses que as crianças formulem.
- Observe e registre as “teorias” espontâneas que aparecem em consequência aos jogos e brincadeiras.
- Organize atividades em que as crianças em seu grupo ou individualmente possam resolver.
- Coloque as crianças em contato com diferentes fontes de informação sobre os temas eleitos.
- Considere e integre aos conteúdos das atividades que propõe a experiência anterior das crianças. Assim, o professor assume o papel fundamental como mediador no processo de construção do conhecimento para os seus alunos. Contribuindo para uma educação de qualidade que visa à valorização de práticas sociais e não somente um ensino conteudistas e tradicional.

O ambiente lúdico precisa ser levado a sério para assim contribuir para o desenvolvimento de competências e habilidades no processo de aprendizagem (Maluf, 2008). O ato de brincar vai oportunizar as vivências inocentes e simples da essência lúdica, possibilitando à criança o aumento da autoestima, autoconhecimento de suas responsabilidades corporais e culturais, por meio das atividades de socialização.

Segundo Biscoli (2005) ao deixarmos a criança se expressar respeitando sua individualidade, linguagem e imaginação, valorizamos sua autoestima. Sendo assim, é imprescindível pensar em uma educação que priorize a sensibilidade e respeite os processos criativos da criança.

Desse modo, o ambiente lúdico possibilita às crianças o enriquecimento de suas próprias capacidades mediante o estímulo, a iniciativa, a melhoria nos processos de comunicação e criatividade que são, certamente, características fundamentais da atividade lúdica, que pode ser vivenciada nas diferentes faixas etárias adequando-se às metodologias e procedimentos em cada etapa do

desenvolvimento. A criança, na atividade lúdica, projeta seu modo de ser e por meio dela, é auxiliada a expressar com maior facilidade os seus conflitos e dificuldades.

O ambiente lúdico é o campo fértil para eu essa aprendizagem significativa ocorra. Ao sondar os conhecimentos prévios dos alunos, problematizar os fatos e fornecer ferramentas que auxiliem os alunos a sistematizar este conhecimento, em um espaço propício, munidos de ferramentas que permitam o jogo simbólico, a expressão da criatividade e da fantasia não há como negar a ocorrência de uma aprendizagem de fato.

Atualmente, com os avanços tecnológicos a sociedade foi se transformando, por meio de diversas utilizações da tecnologia, o que proporcionou novas formas de comunicação e facilitou a globalização. Com tantas mudanças e informações, os valores e princípios da sociedade, bem como o comportamento também sofreram mudanças. Nesse ínterim, as crianças são diretamente afetadas em sua forma de brincar, as brincadeiras dos tempos dos pais, como brincadeiras de roda, passaram a ter menos valor comparadas as brincadeiras com jogos eletrônicos e os programas de televisão. Portanto, se faz necessário o repensar da educação, pois geralmente as crianças vem de casa tão informatizadas que possuem dificuldades em aprender com conteúdos sistemáticos, tradicionais, livros didáticos, fórmulas matemáticas, que as entediam.

Daí se torna um desafio para o professor inserir no contexto escolar o uso da ludicidade em suas aulas, e oferecer um ensino mais atrativo e divertido para as crianças, pois cada vez mais as brincadeiras e jogos infantis modificadas por versões tecnológicas, é preciso então explorar práticas lúdicas que envolvam tanto os jogos, brinquedos e brincadeiras de antigamente, como os da atualidade.

O professor pode elaborar atividades de modo a resgatar os jogos, brinquedos e brincadeiras que se brincavam em sua época, ou mesmo pesquisando outras brincadeiras que fazem parte da cultura do país. Nesse processo, é importante que essas atividades sejam elaboradas integrando os conteúdos programáticos da turma.

Um estudo do brinquedo permite uma incursão crítica ao solo em que se funda a sociedade; ajuda a entender a situação social das crianças



em relação aos adultos; testemunha, além disso, a riqueza do imaginário infantil ao enfrentar e ao superar barreiras e condicionamentos. (OLIVEIRA, 1989, p.11)

Assim, é preciso compreender o contexto social e cultural em que os alunos estão inseridos para escolher os jogos, brinquedos e brincadeiras a serem utilizados em sala de aula, entendendo quais as influências que as crianças trazem nas suas formas de brincar, pois o ato de brincar não surge apenas e simplesmente da vontade da criança, mas está ligado a cultura de cada sociedade.

Outro desafio que o professor tem em sala de aula diz respeito ao ensino da matemática. A proposta de utilizar jogos no ensino de matemática possibilita combinar uma disciplina considerada difícil pela sua complexidade em uma atividade prazerosa.

Aprender matemática tem por finalidade o desenvolvimento do raciocínio lógico, da estimulação do pensamento crítico, da criatividade e da habilidade de resolver problemas. Contudo é necessário encontrar alternativas que complementem o ensino em sala de aula, acrescentando ao aluno motivação, autoconfiança e concentração, e a comunicação social.

A utilização de jogos didáticos na sala de aula não é algo novo, portanto aliado à aprendizagem desperta o interesse do aluno, permitindo uma mudança no modelo tradicional de ensino, o qual tem no livro, em exercícios padronizados, no quadro seu principal recurso didático.

O ensino da matemática é muito complexo, por isso, necessita de atividades lúdicas que complementem e facilite a aprendizagem de forma prazerosa, principalmente as classes de alunos da séries iniciais que ainda usufruem da brincadeira. Portanto, o jogo não é uma mera diversão para fazer parte do processo de ensino e aprendizagem, de modo que cada jogador tem a possibilidade de acompanhar o raciocínio do outro. Segundo Smole et al (2007, p.12)

[.], o jogar pode ser visto como uma das bases sobre a qual desenvolve o espírito construtivo, a imaginação, a capacidade de sistematizar e abstrair e a capacidade de interagir socialmente. Entendemos que a dimensão lúdica envolve

desafio, surpresa, possibilidade de fazer novo, de querer superar os obstáculos iniciais e o incômodo por não controlar todos os resultados. Ese aspecto lúdico faz o jogo um contexto natural para o surgimento de situações problema cuja superação exige do jogador alguma aprendizagem e certo esforço na busca para sua solução.

O uso de jogos com recurso didático é previsto nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's). Todavia não é com frequência que estes são aplicados nas salas de aulas, pois no âmbito educacional, o jogo nem sempre é bem visto, uma vez que se encontra associada ao prazer, não tendo finalidade de aprendizagem.

A Matemática é componente importante na construção da cidadania, na medida em que se utiliza, cada vez mais, de conhecimentos científicos e recursos tecnológicos, dos quais os cidadãos devem se apropriar. (PCNs, 197, p.19)

Baseando nos Parâmetros Curriculares Nacionais, fica evidente a necessidade do homem de utilizar os métodos matemáticos no seu cotidiano.

A matemática surgida na antiguidade por necessidades da vida cotidiana, converteu-se em um imenso sistema de variadas e extensas disciplinas, como as demais ciências, reflete as leis sociais e serve de poderoso instrumento para o conhecimento do mundo e domínio da natureza". (PCN, 2001, p.26).

O ensino da matemática conduz o homem a compreender o processo histórico e evolutivo, a construção do conhecimento matemático e o surgimento da escrita numérica, não só contribuiu para uma melhor adaptação do homem na sociedade, mas favoreceu o raciocínio lógico, das capacidades de abstração, generalização, previsão e projeção, aplicando os conceitos matemáticos na resolução de problemas do dia-a-dia e ampliando outras áreas do conhecimento, pois por possuir características próprias à matemática é utilizada em diversas áreas, estudando as relações e metodologias próprias da pesquisa, mediante um processo de conflitos entre o concreto e o abstrato, logo essa ciência matemática faz parte da vida de todas as pessoas desde as experiências mais simples até as mais complexas, garantindo a harmonia entre o desenvolvimento das capacidades

intelectuais e do senso comum, pois mesmo pessoas que nunca foram à escola são capazes de desenvolver operações matemáticas em situações da vida cotidiana.

As aulas de matemática devem ser estimuladoras e preparar o aluno para enfrentar situações que a sociedade exige, só a resolução de problemas já não é mais suficiente nesse novo modelo de educação que envolve prática e teoria no contexto de aprendizagem, e é isso que os jogos utilizados na sala de aula devem proporcionar a criança, desafiá-la para que ela própria encontre os meios de resolver a situação proposta, onde ganhar ou perder é apenas mais uma fase do amadurecimento.

O sistema educacional busca cada vez mais métodos eficientes para trabalhar em sala de aula e garantir a aprendizagem dos alunos, na disciplina matemática não é diferente. A partir disso, supõe-se que trabalhar o lúdico no ensino da matemática nos anos iniciais do ensino fundamental é uma estratégia que pode trazer bons resultados, pois respeita as diferenças de ritmo de cada aluno.

## Capítulo III

### Experiência com o Lúdico nas Séries Iniciais

Segundo Matallo (2004, p.32) pesquisa é toda a atividade voltada para a solução e/ou investigação de um problema, é a atividade que vai nos permitir no âmbito da ciência, elaborar um conhecimento que nos auxiliem ou nos guie na compreensão de uma realidade. De acordo ainda com essa autora, as pesquisas qualitativas procuram consolidar procedimentos que possam superar os limites das pesquisas meramente quantitativas.

Com o propósito de investigar um pouco o mundo da criança em seu ambiente escolar destacando aspectos como a importância do lúdico como parâmetro curricular, toma-se como referencial metodológico a pesquisa qualitativa, pois, “o interesse não está focalizado em contar o número de vezes em que uma variável aparece, mas sim que qualidade elas apresentam” (Leopardi, 2001, p.41), ou seja, procuro investigar em minha pesquisa a relação do sujeito (alunos) com os temas tratados nos projetos de educação do lúdico (objeto).

Para isso, serão seguidas algumas etapas:

- a) Análise documental (Projeto Político Pedagógico) de uma Instituição de ensino privado.
- b) Fazer entrevistas reflexivas com os alunos que participam de atividades ligadas ao lúdico do 4º ano do ensino fundamental I.
- c) Realizar estudos bibliográficos a respeito da importância dos projetos de educação lúdica na formação do sujeito.
- d) Observar a aplicação dos projetos no dia-a-dia escolar.

Primeiramente será feita uma análise do Projeto Político Pedagógico da escola mencionada, e posteriormente uma descrição detalhada do plano de educação lúdica apresentado no documento mencionado, a partir daí será verificado

como é a aplicação do projeto e suas finalidades. A entrevista reflexiva será feita com 10 alunos das séries iniciais do ensino fundamental I junto com a observação das aulas para que fique claro qual é a visão que os alunos têm do projeto, e se este projeto tem surtido efeito em suas vidas cotidianas.

A presente pesquisa foi desenvolvida atendendo a uma abordagem qualitativa, o que permite compreender melhor o objeto de estudo, devido à constatação de fatos reais, principalmente por ser realizada no campo de estudo, como a sala de aula. Como afirma Lakatos e Marconi (1991, p. 193) “o pesquisador entra em contato com as pessoas, mas sem integrar a ela”, podendo assim obter uma melhor coleta de dados sobre como se dá a utilização dos recursos lúdicos nas atividades de sala de aula, e como contribui no aprendizado das crianças do 4º ano do ensino fundamental I. A abordagem qualitativa permitiu investigar e obter informações acerca do assunto sobre a ludicidade, bem como fazer constatações fundadas no estudo teórico do tema.

Segundo Oliveira (1999, p.116) na pesquisa qualitativa:

Justifica-se o fato de o tratamento qualitativo de um problema, que pode até ser uma opção do pesquisador, apresentar-se de uma forma adequada para poder entender a relação de causa e efeito do fenômeno e conseqüentemente chegar à sua verdade e razão.

Com a pesquisa qualitativa têm-se dados mais coerentes com o objeto de estudo, por meio de instrumentos que auxiliam na constatação de fatos, análise de processos, observações de situações vividas pelos alunos e o ponto de vista dos educandos sobre os jogos e brincadeiras no contexto escolar.

A pesquisa foi desenvolvida a partir de diversas leituras e de diferentes olhares de autores que abordaram em suas obras o assunto em questão, destacando sua importância no aprendizado lúdico do educando.

A escola pesquisada para a apuração dos dados constatados nesta pesquisa foi uma Instituição de Ensino privado no Riacho Fundo I. A escolha desta instituição se deu pela identificação da pesquisadora com as turmas, quando do período de

estagiária na própria escola e pela organização desta, onde ficou percebido o comprometimento dos profissionais com a educação.

A Instituição de Ensino pesquisada é uma escola católica fundada em 1996. Possui uma pedagogia fundamentada na bondade e na “Memória da Paixão de Jesus e nas dores de Nossa Senhora”, tendo como objetivos educacionais: “acolher mudanças, responder aos desafios, assumir interpelações, ativar potencialidades, e posicionar-se junto a uma geração da pós-modernidade que vai ganhando um ritmo cada vez mais rápido e, exige pessoas capazes de atualizar suas organizações e instituições”.

Em seu projeto político pedagógico, possui projetos educativos que contemplam o uso de recursos lúdicos para o ensino de 1º ao 5º ano do ensino fundamental I, tais como: o mindLab (Projeto Menteinovadora na escola), que objetiva por meios de jogos de raciocínio, a aplicação em situações reais, e com isso, possibilita aos alunos uma aprendizagem reflexiva, o desenvolvimento do raciocínio, das habilidades sociais, cognitivas e éticas; o Projeto Vivenciando os valores através da leitura, que utiliza diversas formas de leitura dentro e fora de sala de aula, culminando com apresentações teatrais, oficinas de leitura, musicalização; o Projeto Eco Passionista, que conscientiza a valorização e preservação do meio ambiente, através de oficinas, dramatizações, leituras, vídeos, filmes, debates e visitas de campo.

Para a entrevista foram selecionados 10 alunos do 4º ano do ensino fundamental I, 5 meninos e 5 meninas escolhidos previamente pela instituição, sendo estes alunos de salas diferentes e que participam dos projetos mencionados. Para uma melhor delimitação, foi escolhido perguntas relacionadas ao projeto MindLab e as atividades lúdicas que os professores realizam em sala de aula, bem como as brincadeiras e jogos que as crianças costumam utilizar.

Os dados colhidos são provenientes da entrevista a 10 alunos do 4º ano do ensino fundamental I e da observação da pesquisadora numa sala de aula, também do 4º ano. A entrevista reflexiva possibilitou registrar as informações cedidas pelos sujeitos. Segundo Cervo e Bervian (2002, p.46) “A entrevista não é simples conversa. É conversa orientada para um objetivo definido: recolher, por meio do interrogatório do informante, dados para a pesquisa.” É uma coleta de dados mais

direcionada, para que os alunos possam se expressar mais livremente. Os alunos selecionados para a entrevista eram de duas salas distintas, portanto, foram divididos em dois grupos, para responderem às perguntas. A entrevista foi feita com cada grupo separadamente.

Por meio de observação não participante, foi possível aproximar o estudo científico da realidade observada. Conforme afirmam Marconi e Lakatos (2006, p.107) “a observação sistemática (...) utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar.” Portanto, os fatos foram percebidos diretamente com os sujeitos da pesquisa, assim foi possível confrontar o estudo teórico com os acontecimentos reais. No momento da observação não participante procurei me atentar as reações das crianças enquanto jogavam os jogos propostos pela educadora; o modo como se relacionavam com seus pares, e as intervenções da professora.

## ANÁLISE DOS DADOS

A partir dos dados coletados provindos, da entrevista com os alunos e da observação não participativa, obtive as seguintes conclusões:

## ENTREVISTA COM OS ALUNOS

Na entrevista com os 10 alunos do 4º ano do ensino fundamental I, evidenciou-se que todos responderam unânimes o quanto gostam das aulas que ocorrem de forma lúdica, embora já sejam alunos com 9 anos completos que não são mais da educação infantil, não deixam de serem crianças e portanto, gostam de brincadeiras e jogos. Foram divididos em dois grupos que serão denominados como grupo A e grupo B.

Na questão (3) do questionário foi perguntado aos grupos, se gostam de brincar e quais eram suas brincadeiras preferidas. Todos os alunos responderam que gostam de brincar, alguns até informaram que gostam muito. No grupo A e B, as meninas disseram que brincam de bonecas, de casinha, mas gostam também de brincar de esconde-esconde, de jogos no tablet: de cozinhar, de maquiagem, petshop, e de trocar roupas de personagens, algumas disseram gostar de brincar de “cantoras”, e de “escolinha”. Os meninos, afirmaram gostar de jogar bola, de

videogame, de brincadeiras de correr, andar de bicicleta e carros de corrida. Disseram ter vontade de soltar pipas, mas falaram que os pais não deixam.

Segundo Vygotsky (2007, p.118):

Em resumo, o brinquedo cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando seus desejos a um “eu” fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

Assim sendo, percebe-se que a brincadeira auxilia o desenvolvimento da criança de forma intensa e marcante de modo que a influencia na sua vida cotidiana.

A questão (4) teve a finalidade de identificar os motivos que as crianças gostam ou não da escola. Ambos os grupos afirmaram gostarem de ir à escola, alguns disseram que não gostam é de acordar cedo para irem estudar. Gostam da escola, por que: tem amigos para brincarem, as professoras e professores são “legais”, têm muitas coisas divertidas que fazem, a escola é “bonita”, e porque “tem que estudar pra ser alguém na vida”!

A escola é o espaço onde são conduzidas uma série de conhecimentos que influenciam o desenvolvimento da aprendizagem das crianças. Para Coll, et al:

A construção do conhecimento na sala de aula é um processo social e compartilhado. A interação se dá em um contexto socialmente pautado, no qual o sujeito participa de práticas culturalmente organizadas com ferramentas e conteúdos culturais (2004, p. 105).

Quanto à pergunta (5) sobre o que brincam na escola, responderam que brincam de pega-pega, de pique-esconde, no pátio da escola, e nas quadras de brincadeiras com bola, alguns meninos disseram gostar de brincar de joguinho de PS4. As meninas quando não brincam em brincadeiras de correr, gostam de sentarem juntas para conversarem e fazerem piqueniques com os lanches. Algumas meninas também gostam de brincar com algumas bonecas como a Barbie, bebês e a boneca Monster High. Como abordado na presente pesquisa, as brincadeiras e os



jogos fazem parte do universo infantil, e portanto, contribuem para o desenvolvimento intelectual como afirma Piaget:

Os jogos e as atividades lúdicas, não são apenas por meios de entretenimento para as crianças, mas por meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual (1976, p.35).

Para Kishimoto (2008, p. 35), o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo, que tem valor social, favorecendo o desenvolvimento corporal, a vida psíquica e a inteligência. Sendo importante instrumento lúdico para ser elaborado junto a atividades pedagógicas.

A respeito do projeto da escola, o MindLab, a questão (6) buscou saber a opinião das crianças e se gostam do projeto. Uma menina e um menino do grupo A, disseram que aprenderam matemática de uma forma mais fácil com os jogos do projeto. Os entrevistados disseram que gostam do projeto, que “aprendem brincando”, as aulas são mais “legais”, gostam de trabalhar com os colegas nos grupos, aprendem “coisas novas”, gostam dos jogos no computador.

Nas atividade de utilização dos jogos eletrônicos, o computador pode ser um importante aliado no desenvolvimento das funções motoras, já que em seus programas, a solução de alguns desses jogos exige a habilidade do raciocínio e das funções motoras. Kishimoto (1998) afirma que o jogo possui duas funções na educação: a função lúdica, uma vez que propicia diversão, e a função educativa, já que leva o aluno a ampliar seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. Portanto, o projeto MindLab vem a contribuir para o uso da ludicidade na atividades educativas de modo a favorecer aos alunos atividades prazerosas e de aprendizado.

Sobre a sala de aula, foi perguntado na questão (7), se os alunos participam de atividades com jogos e brincadeiras. Além do projeto MindLab que é realizado semanalmente na sala de aula e em outros espaços, as crianças responderam que as professoras usam jogos principalmente nas aulas de matemática para resolverem os “problemas”; brincam de jogos com animais, plantas e corpo humano nas aulas de ciências; fazem disputas de palavras; dramatizam histórias. A professora do

grupo A costuma fazer bingos de palavras ou de sentenças matemáticas. Para Campos (1987, p.33):

A aprendizagem envolve o uso e o desenvolvimento de todos os poderes, capacidades, potencialidades do homem, tanto físicas quanto mentais e efetivas. Isto significa que aprendizagem não pode ser considerada somente como um processo de memorização ou que emprega apenas o conjunto das funções mentais ou unicamente os elementos físicos ou emocionais, pois todos estes aspectos são necessários.

Assim, através de jogos e brincadeiras, potencialidades como a criatividade, a imaginação e a investigação, são desenvolvidas nas crianças propiciando um aprendizado prazeroso e significativo.

Na questão (8), foi-lhes perguntado sobre quais jogos gostam de jogar no laboratório de informática, ao que responderam: jogos de labirinto, de construir casas, de cuidar de animais, de corridas de carros e cavalos, de montar cupcake, de naves espaciais. Enfim, as preferências das crianças, tem ligação com seu universo infantil e de suas percepções do mundo adulto. Cordazzo e Vieira (2008) enfatizam a importância da inserção de momentos específicos para o brincar no ambiente escolar, devido a sua colaboração no processo do desenvolvimento humano e a grande motivação que as crianças possuem para isso.

## OBSERVAÇÃO

Na observação de uma sala de aula, do 4º ano do ensino fundamental I, foi observado que os alunos sentam-se em duplas, e se reúnem em grupos quando realizam atividades lúdicas. Enquanto realizam atividades cotidianas de conteúdos tais como, língua portuguesa e matemática comportam-se de modo diferente de quando a professora oferece jogos para assimilação dos conteúdos. Apresentaram-se mais descontraídos e alegres porque puderam levantar-se das cadeiras e dialogar como os colegas e com a professora.

A sala de aula é bem disposta com seus mobiliários, espaçosa e arejada, um ambiente prazeroso de aprendizado, possui diversos materiais e jogos para

manuseio quando orientado pelo professor. A relação da professora com seus alunos é bem amistosa, intervém quando necessário e é atenciosa com todos, responde as perguntas que são lhe referidas. Demonstra ter paciência e um bom preparo didático.

A professora apresentou uma atividade sobre o tema alimentação em que consistia na compra de alimentos em um supermercado fictício, interdisciplinando conteúdos de matemática, ciências e língua portuguesa. Eles receberam dinheiro sem valor e moedas para fazerem as compras. Previamente, a professora entregou-lhes fichas com situações problemas. Os alunos tinham que avaliar preços, qualidade e quantidades de produtos, além de observar uma alimentação saudável. Fizeram anotações, questionamentos, tiraram dúvidas com a professora.

Estabeleceram quem seria o “caixa” do supermercado, como seria a família que ia fazer compras, compraram produtos de papel impresso, que era a mercadoria do supermercado. Ganhou o jogo quem mais comprou produtos saudáveis e soube usar o dinheiro. A professora preparou uma lembrancinha para os ganhadores.

Na matemática, o jogo leva ao conhecimento de regras e este jogar propicia através da articulação entre a problemática proposta, gerada pelo convívio social e a imaginação, ao desenvolvimento de novos conhecimentos matemáticos. Fazendo com que através da exploração e transformação a criança comece a estabelecer significados. Percebendo que o meio se modificará com sua ação. De acordo com Kishimoto, “é através da atividade lúdica a criança forma conceitos, seleciona ideias e estabelece relações lógicas.” (1992, p. 16)

Foi observado que as crianças vivenciando o cotidiano na brincadeira do supermercado, puderam ter uma visão mais realista do mundo do adulto. Além de brincarem passaram a ser mais consciente do uso do dinheiro e da importância de se ter uma alimentação saudável. Biscoli (2005) pondera que a brincadeira é a ação que a criança tem para desempenhar as regras do jogo na atividade lúdica. Utiliza-se do brinquedo, mas ambos se distinguem. As crianças, numa perspectiva histórico-cultural imitam e reinterpretam o mundo adulto, transformando as relações sociais e intervindo de forma ativa.

No momento do recreio, foi observado a forma e o ambiente em que as crianças brincavam. O recreio das séries iniciais do 1º ao 5º ano, é dividido em dois tempos, 15 minutos para o 1º ao 3º ano e depois mais 15 minutos para o 4º ao 5º ano do ensino fundamental I.

A brincadeira que mais utilizaram foi o pega-pega, mais os grupos que brincavam eram alunos de mesma sala, só permitiam outro aluno na brincadeira com a permissão dos demais colegas. Realmente, a maioria das meninas gosta de sentarem juntas para conversarem, brincarem com bonecas e fazerem piqueniques. Organizam a brincadeira de “mamãe”, em que uma é a mãe, outra a babá, também tem as tias.

A escola possui um ambiente agradável, é arborizada, com jardins, tem pinturas alegres, com trabalhos do alunos expostos, uma cantina que oferece uma diversidade de lanches. Possui pinturas no chão do pátio: de amarelinhas, caracóis, xadrez, jogos de dama, entre outros. Os auxiliares observam o recreio, ficam atentos a ocorrências e ajudam os alunos, nas brincadeiras de corda, na mesa de ping pong, e nas demais brincadeiras.

Nas quadras, os alunos brincam com diversas bolas, estas possuem traves de futebol, cesta de basquete e outra rede de vôlei. Nos demais espaços da escola, os alunos se espalham, jogam cartas, sentam-se juntos e jogam os joguinhos eletrônicos, brincam com carrinhos pequenos e mini skates, além de estarem em constantemente correndo.

Percebe-se que a ludicidade dos jogos, das brincadeiras e do brinquedo estão presentes no cotidiano das crianças, e a escola é o espaço de interação entre os pares que possibilita a troca de informações, o fortalecimento das amizades e contribui para o seu desenvolvimento seja cognitivo, emocional e motor. Por meio do lúdico, o brincar possibilita a construção de visão de mundo, em que as crianças estabelecem relações com as coisas, com os objetos, com as pessoas e com o meio, conforme afirma Kishimoto (1996, p. 43), “[...] os jogos colaboram para a emergência do papel comunicativo da linguagem, a aprendizagem das convenções sociais e a aquisição das habilidades sociais”.

De acordo com os estudos apresentados, a criança de 9 a 10 anos situa-se na classificação de Piaget (1990), na fase operatória-concreto, explica que, com a aquisição da reversibilidade das ações mentais, a criança torna-se capaz de coordenar seus pensamentos afetivos do passado e presente e por isso, passa a ter discernimento do real e imaginário. A criança passa a valorizar os seus pares, conseguem obedecer a regras dos jogos e criam novas regras. Nesta fase, as crianças interagem com objetos e demais materiais para compreendê-los, conforme foi observado na sala de aula e no recreio.

Percebeu-se também na observação que, quando não utilizam objetos às crianças brincam com as outras de papéis sociais, como nas brincadeiras das meninas, que uma era a “mãe”, a outra a “babá” e outras as “tias”. As atividades lúdicas segundo Vygostky (1984, p. 29), reforçam o potencial associativo da criança, em função de proporcionar a possibilidade de estabelecimento de situações reais e imaginárias, ajudando a criança a viver processos reais, por meio de adequação de sistemas estabelecidos em atividades simbólicas.

No ambiente escolar, a utilização de jogos e brincadeiras possibilitam um aprendizado mais divertido e significativa para as crianças, conforme observado na escola pesquisada, as interações dentro e fora de sala de aula favorecem, por meio do lúdico, um ambiente agradável e amistoso. A utilização de um projeto lúdico como o projeto MindLab do Centro educativo Passionista Mãe da Santa Esperança, possibilita aos alunos a vivência de situações reais e ao professor oportuniza à diversificação de jogos como recurso para o trabalho pedagógico em suas aulas, tornando-as mais atrativas e criativas.

Conclui-se então que, a utilização de recursos lúdicos em sala de aula e fora dela, no ambiente escolar pode favorecer o desenvolvimento das crianças. Conforme observado, as crianças estão sempre brincando e aprendendo, gostam de aulas lúdicas, percebem a importância das intervenções do professor, aprendem mais e melhor com as vivências do cotidiano, com a interatividade e emoção dos jogos e brincadeiras livres ou direcionadas. Ainda no ensino fundamental, é preciso a presença da ludicidade nas atividades escolares.

## PARTE III

## **PERSPECTIVA PROFISSIONAL**

Com o fim desta etapa da minha vida acadêmica tenho o desejo de tentar concursos públicos na minha área. Porém, enquanto eu não conseguir passar em um concurso, irei continuar trabalhando em escolas particulares, pois desde quando comecei a vivenciar de perto a prática pedagógica junto com a teoria, vi que seria um trabalho árduo, mas muito gratificante.

Constatei que, o professor desempenha um papel importante na vida de seus alunos. No começo de minhas experiências não sabia muita coisa, mas com o tempo fui adquirindo muita experiência e gostando cada vez mais da profissão. Percebi que era isso o que eu queria para minha vida.

Contudo, sei que ainda tenho muito a aprender, mas tenho certeza de que aprendi muito e adquiri muito conhecimento que me tornaram capacitada para no futuro, abrir uma creche em minha cidade natal, Fortaleza, e realizar um sonho que tenho desde quando trabalhei em uma creche escola.

Dessa forma, tenho interesse em continuar estudando e fazendo pesquisa sobre o meu tema, já que é um assunto que sempre me causou muito interesse e com certeza vai ajudar em minha vida para a realização dos meus projetos e na minha atuação em sala de aula.

E tenho planos de continuar estudando e fazer mestrado, doutorado e cursos que sejam na minha área e que venham trazer mais conhecimento.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste estudo percebeu-se que a ludicidade, apresentada por meio do brincar, seja com brincadeiras, seja com brinquedos e jogos, faz parte do cotidiano das crianças e, portanto, é inerente a elas. Daí, torna-se imprescindível que a escola ofereça um ensino que valorize as atividades lúdicas.

Um ambiente lúdico pode possibilitar o desenvolvimento das crianças, pois a infância é marcada por muitas brincadeiras que colaboram para a apreensão de conceitos e para o aprendizado global. Com a maturação, experiências de vida e bagagem teórica são possíveis despertar diversos sentimentos, aguçar a curiosidade, apropriar-se de princípios, valores e perspectivas.

Ao identificar a importância do ambiente e atividade lúdica na aprendizagem de uma criança será possível transformar a realidade educacional. Para Santos (2008, p. 123), oferecer espaço para o sujeito brincar é também oferecer espaço para “reorganizar experiências”. A brincadeira possibilita o desenvolvimento de aptidões físicas, mentais e emocionais. Uma infância que tiver estímulos com brincadeiras apropriadas a cada etapa de desenvolvimento, em um ambiente adequado e motivador, terá a possibilidade de experienciar situações que contribuirão para a formação da sua personalidade e formação cidadã.

A criança é um sujeito social e histórico, que vivencia e se expressa de acordo com a sociedade em que está inserida. Ao longo das gerações, as crianças nem sempre puderam ser crianças, e em algumas culturas tinham definições diferentes como a do índio, em que aprendiam as tarefas dos pais para sobreviverem. No período de engenho no Brasil, as crianças negras escravizadas serviam de apoio para as crianças brancas, filhas dos fazendeiros e donos de engenho.

Muitos são os desafios da escola, com a tecnologia as crianças chegam na escola já sabendo muitos aprendizados oriundos da tv, dos jogos eletrônicos e do computador. E, muitas vezes, não tem paciência ou apresentam dificuldades para se concentrarem em aulas expositivas, sendo então necessário que os professores



juntamente com a escola ofereçam-lhes atividades lúdicas que lhes chamem a atenção e as deixem motivadas.

Através de jogos e brincadeiras um espírito de criatividade, criticidade, imaginação e investigação são despertados entre as crianças. A escola será o ambiente onde essas potencialidades serão desenvolvidas. Valorizando as atividades lúdicas como recurso didático, o aprender acontece de forma mais agradável. Nas observações e entrevistas realizadas no Centro Educativo Passionista Mãe da Santa Esperança foi possível constatar na prática a importância da ludicidade nas séries iniciais, especificamente no 4º ano do ensino fundamental I.

Brincando a criança entra em contato com o próprio corpo, com o ambiente, com outras crianças e adultos, desenvolvem a capacidade afetiva, a sensibilidade e a autoestima, o raciocínio, o pensamento e a linguagem. Segundo Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, através de trocas recíprocas.

As atividades lúdicas facilitam no processo de assimilação do conteúdo, sendo possível interagir várias disciplinas, porém os profissionais de educação devem procurar de maneira objetiva, aplicar estas atividades no contexto escolar. Como destaca Rodari (1982, p.142), [...] que o professor é um promotor da criatividade e não mais apenas um transmissor de um saber pronto.

É preciso analisar ao escolher um jogo, ter um planejamento que determine as características da turma em que o jogo será aplicado, observando os problemas enfrentados em sala de aula, à vivência dos alunos e os objetivos a serem atingidos. Contudo, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona.

Portanto, brincar é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como uma simples diversão. As instituições escolares e os profissionais de educação devem modificar suas práticas educacionais, permitindo aos seus alunos vivenciarem novas situações em sala auxiliando de forma lúdica o processo de ensino-aprendizado da criança.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995. MACHADO, M. M. O brinquedo-sucata e a criança. Edições Loyola, 2000.

ANASTASIOU, L. G. C; ALVES, L. P, (Orgs.) Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. 5. Ed., Joinville: Univille; 2005.

ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

ARANEGA, C. D. T., NASSIM, C. P., CHIAPPETTA, A. L. M. L. A Importância do brincar na educação infantil. Rev CEFAC, São Paulo, v.8, n.2, p.141-6, 2006.

ARIÈS, P. História social da criança e da família. Rio de Janeiro: LTC, 2ª ed., 2006  
BISCOLI, I. A. A. Atividade lúdica uma análise da produção acadêmica brasileira no período de 1995 a 2001. 2005. Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2005.

BORIN, Julia. Jogos e resolução de problemas: uma estratégia para as aulas de matemática. 4ª ed. São Paulo: IME/USP, 2002.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para as séries iniciais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 2001.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação. Resolução 02/98. Institui Diretrizes Curriculares para o Ensino Fundamental. Câmara de Educação Básica, Brasília, 1998.

BRASIL, Pró-Letramento: Matemática. Secretaria de Educação Básica. Brasília: MEC/SEF, 2007.

CARVALHO, Dione Lucchesi de. Metodologia do Ensino da Matemática. 2. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

COLL, C.; PALACIOS, J. e MARCHESI, A. Desenvolvimento psicológico e educação. Vol. 1, 2 e 3. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

CUNHA, Nilce Helena Silva. Brincar, pensar e conhecer: brinquedos, jogos, atividades. 3ed. São Paulo: Tempo, 1999.

FRAGA, Maria Lucia. A matemática na escola primária: uma observação do cotidiano. São Paulo: Epu, 1988.

FERREIRA, Aurélio B. de Holanda. Novo Dicionário da Língua Portuguesa. 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FORTUNA, Tânia R. “ A brincadeira na inclusão social” . Revista Pátio – Educação Infantil, Ano VI, n° 16, MAR/JUN, p. 14-17, 2008.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e aprender: O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas. Petrópolis/RJ: Vozes, 2008.

KAMII, Constance. A criança e o número. 29ª. ed. Campinas, SP: Papyrus ,2002.

KOHL, Maria de Oliveira. Vygotsky – aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico. 4º Ed. São Paulo: Scipione, 1998.

KISHIMOTO, T. M. Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação. 8ª Petrópolis: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1999.

\_\_\_\_\_. O brincar e suas teorias. Org. Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

KISHIMOTO, T M. (org). O jogo e a Educação Infantil. São Paulo: Pioneira, 1998.

LAKATOS, E. M. & MARCONI, M. A. Metodologia científica. □ 4ª ed. São Paulo: Atlas., 2006. 305 p.

MIRANDA, Simão de. Do fascínio do jogo á alegria do aprender nas séries iniciais. São Paulo: Papyrus, 2001.

PIAGET, J. Psicologia da inteligência. Rio de Janeiro: Ed. Fundo de Cultura, 1958.

\_\_\_\_\_. A equilibração das estruturas cognitivas. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

PIAGET. J. Seis estudos de psicologia. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1964.

\_\_\_\_\_. Epistemologia Genética. Martins Fontes São Paulo, 1990.

\_\_\_\_\_. Biologia e Conhecimento. 2ª Ed. Vozes : Petrópolis, 1996.

PIAGET, Jean. A Formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1973.

PINTO, Gersusa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. O desenvolvimento da criança. 6. ed. Belo Horizonte: FAPI, 2005.

OLIVEIRA, Marta Kohl. Vigotsky: Aprendizado e desenvolvimento - um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 2000.

RODARI, Gianni. Gramática da Fantasia. São Paulo: Summus, 1982.

RONCA, Paulo Afonso Caruso; TERZI, Cleide do Amaral. A prova operatória: Contribuições da psicologia do desenvolvimento. São Paulo: Edesplan, 1991.

SADOVSKY, Patricia. O Ensino da Matemática Hoje. São Paulo: Ática, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SMOLE, Kátia Stoco; DINIZ, Maria Igniz; CÂNDIDO, Patrícia. jogos de matemática. Caderno do Mathema. Porto Alegre, Editora: Arpned. 2007.

VYGOTSKY, L. S. A formação Social da mente. 2º ed. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WADSWORTH, B.J. Inteligência e afetividade da criança na teoria de Piaget. São Paulo: Pioneira, 1996.

ZANLUCHI. O Brincar na Educação Infantil: Jogos, Brinquedos e Brincadeiras. Um Olhar Psicopedagógico. Revista Científica Aprender. 5ªedição. 12/2005.

## **ANEXOS**

## **ENTREVISTAS COM OS ALUNOS**

1) Nome:

2) Idade:

3) Você gosta de brincar? Quais suas brincadeiras preferidas?

4) Você gosta de vir para a escola? Por quê?

5) Você brinca na escola? De quê?

6) O que acha do projeto Mindlab? Por que?

7) Na sala de aula, você faz atividades com jogos e brincadeiras? Quais?

8) Qual o jogo que mais gosta de jogar no laboratório de informática?

## **ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO**

A observação será realizada numa Instituição de ensino particular com alunos do 4º ano do ensino Fundamental I, no ambiente de sala de aula e nos ambientes externos onde ocorrem o recreio, no intuito de:

- Observar a reação dos alunos nas propostas de atividades lúdicas;
- Verificar como os alunos compreendem o que é solicitado pelo professor;
- Observar a interação com os colegas e professor;
- Observar as brincadeiras e jogos que gostam;
- Constatar a importância da ludicidade nesta fase.