



Universidade de Brasília

Decanato de Ensino de Graduação

Cursos de Educação a Distância



Faculdade de
Educação Física



C A P E S

**UNIVERSIDADE
ABERTA DO BRASIL**

**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA
CURSO DE LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – PIRITIBA**

**LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: RELATO DE
EXPERIÊNCIA DA PRÁTICA DE ENSINO SOBRE O LÚDICO NAS AULAS
DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

Iara Alves dos Santos

PIRITIBA- BA

2017



Universidade de Brasília

Decanato de Ensino de Graduação

Cursos de Educação a Distância



Faculdade de
Educação Física



C A P E S

**UNIVERSIDADE
ABERTA DO BRASIL**

Ludicidade no processo de aprendizagem: relato de experiência da prática de ensino sobre o lúdico nas aulas de educação física.

IARA ALVES DOS SANTOS

Trabalho monográfico apresentado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física do Programa UAB da Universidade de Brasília – Pólo PIRITIBA- BA

Orientador: OSÉIAS GUIMARÃES CASTRO

PIRITIBA- BA

2017



DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a minha família em especial a minha irmã Neilde, minha querida mãe no qual não está mais presente entre nós, mais sei que onde quer que esteja está olhando por mim, meus filhos Yago e Isaac, Regina e Valde, pela motivação e compreensão a cada dia.



AGRADECIMENTOS

A Deus que guia meus passos e me dar forças a cada dia.

A minha família que sempre me incentivaram e estiveram sempre ao meu lado.

Aos meus filhos Yago e Isaac minhas razões de viver, as duas pessoas que foram de grande importância Regina e Valde pelo incentivo e compreensão nos momentos de ausência.

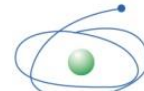
A todos os meus colegas da turma do curso de Educação Física, que, durante a graduação, dividiram comigo as dificuldades e prazeres da vida acadêmica, em especial as colegas Marailde, Elane, Aline e meu colega Flávio.

Aos meus orientadores, professores e tutores pelas orientações e conhecimentos adquiridos, contribuindo para o meu crescimento acadêmico.



SUMÁRIO

1- INTRODUÇÃO	9
1.1 Justificativa	11
2- OBJETIVO	12
2.1 – Objetivo Geral.....	12
2.2 – Objetivos específicos	12
3- REVISÃO DE LITERATURA	13
3.1 Conceitos de ludicidade.....	13
3.2 Ludicidade e Aprendizagem	17
3.3 Ludicidade e Educação Física: Possíveis Aprendizagens.....	20
4- METODOLOGIA	23
4.1 Populações de Estudo	24
4.2 Seleções da Amostra de Estudo.....	24
4.3 Aspectos Éticos em Pesquisa.....	25
4.4 Instrumentos para coleta dos dados	25
4.5 Procedimentos de Estudo.....	26
5. RESULTADOS E DISCUSSÃO DOS DADOS	28
6. CONCLUSÃO	33
7- REFERÊNCIAS	34
8- ANEXOS	38
9-APÊNDICE	39



LISTA DE ABREVIATURAS

RCNEI- Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido



RESUMO

O presente estudo reflete sobre a ludicidade no processo de ensino aprendizagem e relatos de experiências das professoras que trabalham nos centros de Educação Infantil, considerando a importância do brincar neste contexto educacional. São considerados como objetivos principais relatar as experiências dos professores atuantes na Educação Infantil e compreender a importância do lúdico no processo de alfabetização.

Dessa forma nosso problema de pesquisa: Como o lúdico pode contribuir para o processo de aprendizagem entre crianças de 4 a 5 anos de idade nas creches? Com intuito de cumprir com nossos objetivos e responder ao nosso problema utilizou-se uma pesquisa qualitativa com base em uma entrevista semiestruturada. A pesquisa foi realizada em duas creches da Rede Municipal do município de Piritiba-Ba. Participaram desta pesquisa 06 professores atuantes em sala de aula da Educação Infantil. Os dados levantados no estudo revelam que a ludicidade é reconhecidamente um método de aprendizagem que pode trazer diversas melhorias para as crianças, é um excelente meio de incentivar e auxiliar a aprendizagem. O lúdico não é benefício apenas durante as aulas de Educação Física, mas sim, em todas as matérias. Cabe aos docentes estimular seus alunos através dos métodos lúdicos para que tenham um efetivo e prazeroso aprendizado.

Palavra-chave: Educação Infantil, Ludicidade, Aprendizagem.



ABSTRACT

The present study reflects on the playfulness in the teaching process and learning experience reports of teachers who work in early childhood centers, considering the importance of play in this context. Are considered as main objectives relate the experiences of teachers in early childhood education and understand the importance of playfulness in the literacy process.

In this way our research problem: As the playful can contribute to the process of learning among children of 4 to 5 years of age in day-care centers? In order to comply with our objectives and responding to our problem we used a qualitative research based on a semi-structured interview. The survey was conducted in two kindergartens Municipal network of the municipality of Piritiba-Ba. Participated in this research 06 active classroom teachers of early childhood education. The data collected in the study reveal that the playfulness is admittedly a learning method that can bring several improvements for children, is an excellent way to encourage and assist learning. The playful is not benefit only during physical education classes, but rather, in all matters. It is up to the teachers to encourage their students through the playful methods so that they have an effective and enjoyable learning.

Keyword: Early Childhood Education, Playfulness, Learning



1- INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem como foco principal a reflexão e compreensão dos professores que trabalham nos centros da Educação Infantil considerando a importância do lúdico nesse contexto educacional.

Em diferentes contextos vamos observar a compreensão da ação lúdica dentro do processo de educação, em especial a Educação Infantil.

Observando atentamente os profissionais de educação, percebe-se que a maneira de se ensinar os alunos é essencial que ocorra um ensino e aprendizagem de qualidade que venha a ser significativo para os mesmos.

Malaquias et al(2012) descrevem que a fragilidade quanto ao aspecto lúdico na unidade escolar, necessitando uma contínua formação e pesquisa enquanto docente para aprimorar o uso de tal recurso, conhecer qual o papel do lúdico e assim colaborar para atual ensino.

Buscando aprimorar os conceitos métodos de ensino e lúdico uma prática que pode contribuir e promover um ambiente comunicativo, criativo, e fator de colaboração de sujeitos que dele participam, as brincadeiras lúdicas contribuem intensamente para a formação moral, a afetiva, cognitivas e motoras da criança.

O lúdico como estratégia de ensino nas aulas de Educação Física na Educação Infantil pode ser um grande aliado no processo de ensino e de aprendizagem dos alunos, principalmente se tratando da Educação Infantil, que é uma fase quais as crianças movimentam-se intensamente buscando desvendar o mundo que os cerca. Cabe ao profissional de Educação Física utilizar a ludicidade como meio para desenvolver inúmeras capacidades em seus alunos, para que o processo de ensino e de aprendizagem aconteça de forma divertida e significativa.

Assim busca-se aprimorar os conceitos e métodos de ensino lúdico, onde a prática de ludicidade possa contribuir e promover um ambiente



comunicativo, criativo e farto de colaboração dos sujeitos que dele participam, assim sendo, as brincadeiras lúdicas contribui intensamente para a formação moral, afetiva, cognitivas e motoras da criança.

Portanto a pesquisa aqui desenvolvida procura conceituar o lúdico e demonstrar sua importância no desenvolvimento infantil e dentro da educação, como uma metodologia que possibilita mais vida, prazer, e significado ao processo de ensino aprendizagem, tendo em vista que é particularmente poderoso para estimular a vida social e o desenvolvimento construtivo da criança.

Cientes da importância do lúdico encaminham os estudos com base em renomados autores como: VYGOTSKY (2001) ... E outros que abordam a importância do lúdico no desenvolvimento infantil e na educação.

1.1 Justificativa

Assim o presente trabalho visa verificar que as ações lúdicas são de fundamental importância, uma vez que possibilitam a produção do saber, auxiliando assim, na formação do ser humano. A ludicidade por uma atividade voltada para a recreação e o lazer, oferece grandes contribuições para a Educação Infantil, favorecendo a aprendizagem a produção do conhecimento e o aprimoramento corporal, desenvolvendo aspectos ligados à emoção, ao prazer, a afetividade, a saúde e ao bem estar da criança.

Dessa forma a discussão sobre a ludicidade na Educação Infantil é fundamental, pois não pode ser vista e entendida como simples prática pela prática mais como uma atividade de grande porte e como princípio pedagógico no processo de aprendizagem e na construção do conhecimento, proporcionando um ambiente de experiência, satisfação, aprendizagem, cooperação, socialização com o outro e como meio, formando sujeitos autônomos e conscientes de suas ações, como também construindo conhecimentos sobre o mundo em que vive e sua realidade social.

Assim o presente estudo procura busca-se respostas de como o lúdico pode contribuir para processo de aprendizagem entre crianças de 4 á 5 anos, das escolas públicas do Município de Piritiba-Ba



2- OBJETIVOS

2.1 – Objetivo Geral

Relatar as experiências dos professores atuantes na Educação infantil sobre os elementos lúdicos como instrumentos de aprendizagem e construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos.

2.2 – Objetivos específicos

- Relatar as experiências dos professores atuantes na educação infantil sobre os elementos lúdicos como instrumentos de aprendizagem e construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos das escolas públicas localizado no Município de Piritiba/Ba.
- Compreender a importância do lúdico no processo de alfabetização para crianças de 4 a 5 anos.
- Refletir sobre os pressupostos teóricos acerca da ludicidade como instrumento facilitador da aprendizagem, bem como a apropriação por parte dos docentes dos constructos teóricos e sua aplicação prática.



3- REVISÃO DE LITERATURA

3.1 Conceitos de ludicidade

O modo que a criança encontra para compreender as relações como o mundo e com outras pessoas é a ludicidade. Por isso destacamos a atividade lúdica como um forte aliado para o desenvolvimento social e afetivo da criança. O lúdico incentiva profundamente o desenvolvimento afetivo e social na educação infantil, de forma que, o conhecimento cultural e, aos poucos incorporado pela criança de forma saudável, espontânea e autônoma, e dialogando com os anseios, desejos e necessidades próprias da criança.

Assim a valorização da afetividade nos vínculos sociais construídos pela criança tanto na pré-escola, quanto no contexto familiar, é um dos focos centrais de um trabalho construído em uma perspectiva lúdica de desenvolvimento humano.

A ludicidade vem sendo comumente associada à diversão ao entretenimento e a recreação e convencionalmente ligada a ação do brincar em três formas de promoção o jogo, o brinquedo e a brincadeira.

Segundo Kishimoto (2005, p. 16) “ o jogo ou a brincadeira é o resultado de um sistema linguísticos que funciona dentro de um contexto social, com um sistema de regra e um objeto”. A autora ainda complementa afirmando que o jogo pode ser definido como uma ação que depende de uma linguagem de fatos, atitudes, manipulação da realidade sustentando os desejos, a imagem, e que mesmo assim dependendo da época ele tem a necessidade de ter um significado específico. Para a autora o jogo deve ter características como a lateralidade, satisfação, flexibilidade, a livre escolha, o controle interno, as atitudes de expressar as experiências, os motivos, interesses e as regras.

De acordo com Kishimoto, (2005), o jogo passou a ser visto como uma prática de relacionamento que exige esforço físico, intelectual e escolar. Para o estudioso o jogo está ligado ao sonho, a imaginação ao pensamento e ao símbolo. “O jogo sempre inclui uma intenção lúdica do jogador”. (KISHIMOTO, 2010, p. 28).



Atualmente os estudos de Luckeisi ((2000, 2002) vêm contribuindo para a ampliação do conceito de lúdico, através das pesquisas realizadas pelo grupo de Estudo e Pesquisas em Educação e Ludicidade (GEPEL), da Universidade Federal da Bahia. Esse grupo vem construindo a compreensão de que a ludicidade deve ser mediada como liberdade pelo adulto. Dessa forma, o grupo de Estudos abordado atribui algumas características para a ação lúdica. A primeiras características da ação lúdica diz respeito a liberdade de ação do jogar, ou seja, a ação só será lúdica se o sujeito estiver livre e aberto para brincar.

Outra característica da ludicidade refere-se à incerteza dos resultados e a vivencia do momento presente. De um modo geral a pré-escola vem realizando atividades lúdicas com um intuito de trabalhar alguns conteúdos programáticos visando alcançar resultados de aprendizagem. Porém para, Luckese (2000) adverte que mais importante do que o conteúdo é valorização da ação do aluno em seu momento presente, sem restringir a elementos quantitativos, voltados aos conteúdos programáticos. De acordo com Bressam et al. (2015, p. 71) “acredita-se na importância de uma prática educativa lúdica”

As atividades lúdicas na escola precisam ser vistas como elementos fundamentais para o desenvolvimento infantil, contribuindo para a aprendizagem e formação das crianças no momento em que estão inseridas no contexto das atividades propostas pelo (a) professor (a), na organização da sala de aula e da escola, imersas nos conteúdos da grade curricular de forma que sejam atividades praticadas não com um intuito único de se divertir, ou de criar, ou de se movimentar, ou de aprender determinado conteúdo. (VARGAS e ZAVELINSKI, 2011, p. 21)

As brincadeiras e os jogos contribuem para o processo de socialização das crianças oferecendo-lhes oportunidade de realizar atividades coletivas livremente, além de ter efeitos positivos sobre o processo de aprendizagem e estímulo da aquisição de novos conhecimentos.

Pode-se afirmar que a brincadeira caracteriza-se como uma ação que se une-a realidade da criança e supre suas necessidades, como os



desejos, mas não somente isso, pois Kishimoto(2005 p. 37), diz que a brincadeira tem uma função educativa dividindo-se em lúdica e educativa. “Na função lúdica, “o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, “quando escolhido voluntariamente”, na função educativa” o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e a sua apreensão de mundo”.

É importante destacar também as contribuições dos Referencias Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, 1998, que abordam o lúdico como construtivo da identidade e da autonomia da criança em um processo inicial de relação com as outras crianças e com adultos. Os RCNEI propõem que a atividade lúdica recreativa e psicomotora seja o foco central do trabalho na educação infantil para atender crianças que estão na fase de trabalhar a sua coordenação motora de forma natural.

Brincar contribui, assim para a interiorização de determinados modelos de adultos, no âmbito de grupos sociais diversos.

Essas significações atribuídas ao brincar transformando em um espaço singular de constituição infantil. Nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca (RCNEI, 1998, P.28).

Dessa forma novas formas de conhecimento vão se construindo por meio da mediação do educador. Ao proporcionar momentos significativos no âmbito do brincar, podem-se criar condições para as crianças experimentarem diferentes possibilidades de atuação na vida, ajudando-as a internalizarem uma compreensão particular sobre a sociedade e conhecimentos múltiplos que vêm tendo acesso.

O RCNEI, (1998), diz ainda, que o direito das crianças de brincar como forma particular de expressão, pensamentos, interação e comunicação infantil. “No ato de brincar, os sinais, os gestos, os objetos e os espaços valem e significa outra coisa daquilo que apresentam ser. Ao brincar a criança recriam e repesam os acontecimentos que lhes deram origem, sabendo que estão brincando”. (BRASIL 1998)



VYGOSTSKY (2003 P. 26) caracteriza o brincar como uma situação imaginária criada pela criança.

A criança tem a capacidade de criar um mundo ilusório onde os desejos irrealizáveis podem ser realizados. Esse mundo é que chama da brincadeira. Para ele a imaginação é uma atividade consciente que não estão presentes na criança muito pequena. Com todas as funções da consciência surge originalmente a ação.

Considera-se, no entanto, que os processos sociais caracterizam a conduta do ser humano e constitui as brincadeiras. Para Froebel, Arce (2004, p. 13), “[...] a brincadeira é a fase mais alta do desenvolvimento da criança do desenvolvimento humano, a mais espiritual atividade do homem neste estágio, e ao mesmo tempo, típica da vida humana, como um todo da vida natural interna escondida no homem [...]”

O autor ainda faz distinção sobre o jogo e brinquedo, afirma que o jogo possibilita as crianças se conhecerem melhor e oportuniza os adultos que as observa de compreender seu período de desenvolvimento a partir da brincadeira e da fala.

Vale ressaltar que o jogo possui diversas classificações que foram feitas com base em sua etiologia, a palavra jogo deriva do latim jocus, divertimento e recreação. O jogo pode conter regras ou não, pode ser individual ou coletivo, ter caráter imaginário ou não, gerar prazer ou desprazer, ter caráter esportivo ou não. Com essas diversas ramificações das formas de jogo pré-existentes, existem consigo imprecisões para defini-los, porém, com base em dados científicos é preciso caracteriza-lo, para não recorrer ao erro no ato de sua interpretação.

Já a brincadeira é a ação desempenhada pela criança ao mergulhar no jogo de forma lúdica, ou seja, a brincadeira é a execução do lúdico (ludus). Uma classificação muito conhecida é o faz de conta ou simbólica que surge por volta dos 2 a 3 anos com declínio a partir dos quatro(04) anos.



Quanto ao brinquedo vem do germânico blinkan “gracejar, brincar”. Os brinquedos são o intermediador para a criança, o desprendimento das regras, possibilidades, ações diversas com o mesmo objeto.

De acordo com Vargas e Zavelinski (2011, p. 16):

Jogar e brincar são um exercício de ação natural do ser humano, que envolve infinitas capacidades e habilidades, tanto na criança como no adulto. O ato de brincar e jogar resulta na manifestação de sentimentos e emoções, permitindo assim o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

3.2 Ludicidade e Aprendizagem

Atualmente a educação traz muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam a sua causa. No entanto, muito já se pesquisou, escreveu e discuti-o sobre a educação, mas o tema é sempre atual e indispensável, pois, seu foco principal é o ser humano, uma vez que, pensa-se em sua totalidade, em seu corpo, em seu meio ambiental, nas suas preferências, nos seus gestos, nos seus prazeres, enfim, em suas relações vivenciadas,

Na realidade, no contexto atual, já não mais espaço para o professor informador e para o aluno ouvinte. Chegou o tempo da convivência com a autoaprendizagem, expressão autêntica da construção do conhecimento que fora professor a trona-se um agilizador do processo ensino-aprendizagem, e o aluno um verdadeiro pesquisador. Aprende diferentes assuntos mais importantes do que memorizar dados e fatos a respeito dos assuntos. A própria nos aponta o caminho no momento em que não utiliza nem precisa as energias vãs despendidas pela escola, sacrificados e coroadas pelo descrédito, porque desprepara seus alunos.

Diante dos avanços em todos os campos e das mudanças tão rápidas em todos os setores é preciso buscar novos caminhos para enfrentar os desafios do novo milênio e, neste cenário se antevê, será inevitável o resgate



do prazer no trabalho, na educação, na vida, visto pela ótica da competência da criatividade e do comprometimento.

A escola necessita repensar quem ela está educando, a vivência o repertório e ainda individualidade do mesmo, pois se não considerar dificilmente estará contribuindo para mudança e produtividade de seus alunos. Já Pereira e Bonfim (2016, p. 221) afirmam que “mesmo com várias possibilidades de aprofundamento sobre a dimensão lúdica, há resistência por parte da escola em vivenciar a ludicidade.”. De acordo com Vargas e Zavelinski (2011, p. 15):

Na maioria das vezes, embora sabendo da importância em utilizar atividades diferentes e motivadoras que atendam a demanda de alunos de hoje, a escola e os processos de ensino-aprendizagem são reproduções de décadas anteriores.

A negação do lúdico pode ser entendida como uma perspectiva gera e, desse ponto de vista está diretamente relacionada com negação que a escola faz da criança, com o seu desrespeito, ou ainda, o desrespeito a sua cultura.

Segundo Santos (2008, p. 10) “a super. valorização da razão deu origem aos valores e crenças nas quais se assentam os paradigmas vigentes, portanto, responsável pelas ações e comportamento dos adultos de hoje.”

Para que a ludicidade flua naturalmente é importante que o paradigma da razão soberana seja quebrado e o hemisfério direito passe a ser mais utilizado, pois esse é o responsável pelo prazer, emoção, motivação, inovação, humor, dentre outros importantes fatores para uma vida mais equilibrada.

A ludicidade é importante para a saúde mental do ser humano, é um espaço que merece a atenção dos pais e educadores por ser um ambiente. De expressão genuína do ser, é o lugar e o direito de toda criança para o exercício da relação afetiva com o mundo, as pessoas e com os objetos.



A convivência de forma lúdica e prazerosa com a aprendizagem proporcionará a criança estabelecer relações cognitivas as experiências vivenciadas bem como relaciona-las as demais produções culturais e simbólicas conforme procedimentos metodológicos compatíveis a essa prática.

Com isso, a Educação pela vida da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando, inspirando numa concepção de educação para além da instrução. Para isso aconteça é necessário que se eduque reconhecendo o real significado do lúdico estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender.

Para Campos (2011) o jogo nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como imaginação, a interpretação, a tomada de decisões, a criatividade, o levantamento de hipóteses, a obtenção, a organização de dados, a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações que por sua vez, acontecem quando jogamos, quando obedecemos as regras, quando vivenciamos conflitos numa competição etc.

Souza e Lima (2008, p. 484-493) a partir de uma pesquisa-ação-participante, apresentam uma intervenção com professores da educação infantil, mostrando a importância do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento integral das crianças. Para estes autores

Os jogos e brincadeiras na Educação Infantil proporcionam à criança oportunidades de conhecerem a produção histórica de gerações passadas, a se apropriarem do mundo, dominando-o e agindo conscientemente sobre ele. Além de estar em contato com as normas de conduta, os papéis sociais, os objetos e os valores que regem a nossa sociedade. 12:484

No processo educativo em especial na Educação Infantil, o desenvolvimento de atividades lúdicas deve ser considerado como prioridade



no delineamento de atividades pedagógicas contidas no planejamento escolar realizados pelos professores e coordenadores.

De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23)

[...]Educar significa, portanto propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens, orientada de forma integrada e que possuem contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis da relação interpessoal, de ser, e estar com os outros em atitudes básicas de aceitação, respeito, confiança e o acesso pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Com base nesses argumentos fica claro que educar ludicamente contribui além de conhecimento prazer e integral e agradável.

Morais Maria (2009) complementa que a ludicidade na educação proporciona situações de aprendizagem e ajuda no desenvolvimento integral da criança, porém, ainda há inúmeras escolas que vêem a criança como um adulto em miniatura, e não dão o devido valor as fantasias e atividades motoras desta etapa que é a infância.

A aprendizagem através do lúdico, a função dos jogos e brincadeiras e suas contribuições para o ensino-aprendizagem na Educação Infantil é muito importante no cotidiano escolar e o papel do professor frente a ludicidade se faz relevante na medida em que o mesmo possa oferecer as crianças interação aprendizagem e possibilidade.

3.3 Ludicidade e Educação Física: Possíveis Aprendizagens

O lúdico é visto como uma estratégia de ensino nas aulas de Educação Física por ser um grande aliado no ensino- aprendizagem dos alunos, principalmente se tratando de Educa Infantil fase na qual as crianças movimentam-se intensamente buscando desvendar o mundo que o cerca. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998)



ênfatisa a importância das brincadeiras dentro do processo de construção do conhecimento.

Nas brincadeiras, as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brinca. Por exemplo, para assumir um determinado papel numa brincadeira, a criança deve conhecer alguma de suas características. Seus conhecimentos provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família ou em outros ambientes, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, no cinema ou narradas em livros etc. A fonte de seus conhecimentos é múltipla, mas encontram-se ainda, fragmentados. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (BRASIL, 1998, p. 27)

Cada criança possui inúmeras maneiras de pensar, de jogar, de brincar, de falar, de escutar e de se movimentar. Por meio destas diferentes linguagens é que se expressam no seu cotidiano, no seu convívio familiar e social, construindo sua cultura e identidade infantil. A criança se expressa com seu corpo através do movimento. O corpo possibilita a criança a aprender e explorar o mundo, estabelecendo relações com os outros e com o meio.

A disciplina de Educação Física deve propiciar ao aluno o seu desenvolvimento motor de forma diversificada e complexa. O principal objetivo deve ser o de oferecer experiência de movimento, para que a criança se adapte as demandas e exigências do cotidiano (SOARES 2012).

O desenvolvimento humano busca interferências do mundo externo para as suas formações. A Educação Física nesse contexto como instrumento de desenvolvimento biológico humano, acentuando suas percepções corporais e sensoriais, ao mesmo tempo em que desenvolve aspectos psicológicos (MENEZES, 2016).



Durante a infância, a Educação Física é um instrumento que possibilita a transposição dos limites infantis. Através do brincar, é trilhada uma jornada de sucesso e desafios, onde as atividades motoras são realizadas proporcionando ao aluno sensações que ele experimenta através do seu próprio corpo (COSTA, 2014). Conforme afirma o PCN.

As habilidades motoras deverão ser aprendidas durante toda a escolaridade, do ponto de vista prático, e deverão sempre estar contextualizadas nos conteúdos dos outros blocos. Do ponto de vista teórico, podem ser observadas e apreciadas principalmente dentro dos esportes, jogos, lutas e danças. (PCNs/ MEC, BRASIL, 1997, p 36, vol 7)

A Educação Física já foi entendida como apenas um momento de diversão ou de trabalho corporal. Na contemporaneidade, ela é instituída como uma disciplina que faz parte do projeto pedagógico escolar. Durante as aulas de educação Física não é desenvolvida apenas habilidades, mas sim competências importantes para um relacionamento comunitário, onde a criança aprende a partilhar, escutar, trocar experiências e desenvolver diversas habilidades (COSTA 2014).

A ludicidade por meio das brincadeiras pode ser um excelente meio de incentivar e auxiliar a aprendizagem de diferentes áreas atuando assim de forma multidisciplinar, pois a mesma está interligada ao conhecimento adquirido da realidade e a associação de tudo que se busca. Uma vez que o papel do professor de Educação Física é contribuir para o ensino-aprendizagem seja realmente transformada, sobre tudo nos aspectos de formação do caráter lúdico do aluno.

O lúdico como forma de método de ensino da aprendizagem pode SER UM MEIO de desenvolvimento da criatividade e autonomia da criança. E não só do cognitivo. Nesse processo de ações inclusivas favorece o reconhecimento das necessidades educacionais e como as crianças lidam com o conhecimento (MARQUES, 2012).



Na perspectiva do lúdico, rico para o desenvolvimento pessoal e para a convivência pode ser apropriado na educação física tornando os sujeitos capazes de adotar cooperação como uma prática necessária a interação humana. Atividades lúdicas são um importante meio para iniciar mudanças dos valores sociais predominantes. A característica lúdica inserida nos jogos proporciona um aprendizado mais prazeroso que envolve troca de ideias que contribui para a qualidade de vida (MOREIRA, 2010)

4- METODOLOGIA

Esta pesquisa está voltada para intervir na prática do educador. É um estudo direcionado para a fase de aprendizagem da criança na educação Infantil, onde o educador deverá familiarizar e relatar conhecimentos da importância do lúdico no processo de alfabetização para crianças de 4 a 5 anos de idade.

Trata-se de uma pesquisa exploratória que tem como objetivo proporcionar mais finalidade com a problemática que abrange o tema em questão, que é como o lúdico pode contribuir no processo de aprendizagem na Educação Infantil.

Através de uma abordagem qualitativa, será utilizado um questionário composto de questões fechadas com intuito de identificar a concepção de ludicidade que um grupo de professores desenvolve nas aulas de Educação Infantil em escolas da Rede Municipal de Piritiba-Bahia. A escolha se deu porque conforme afirma Marconi e Lakatos (2002), a entrevista através do questionário permite ao informante uma resposta livre, usando linguagem própria e viabiliza a emissão de opiniões.

A metodologia utilizada será a revisão da literatura com busca em artigos publicados em base on-line de dados científicos. Para seleção de fontes serão considerados critérios bibliográficos que abordam a Educação Física, especialmente a atividade lúdica na Educação Infantil.



Assim sendo, para a coleta de dados será utilizado como instrumento o uso de relato de conhecimento pedagógico sobre brincadeiras, jogos e brinquedos através de questionário com 10 questões aplicado aos professores elaborado pela pesquisadora responsável Iara Alves dos Santos, utilizando também o questionário do pesquisador responsável: Leodow Fernandes da Silva formado pela UAB/UNB de Duas Estradas-PB turma 2011 permitindo assim a emissão de opiniões e respostas livres.

Está é uma pesquisa exploratória que vai a campo buscar as respostas com intuito de refletir sobre a ludicidade como instrumento facilitador de aprendizagem e bem como a apropriação por parte dos docentes, suas contribuições e aplicação prática.

4.1 Populações de Estudo

A presente pesquisa constituiu nas instituições Creches Casulo Meu Futuro localizada no bairro Cansanção mais próximo ao centro e Casulo Criança Esperança no bairro das Populares mais afastado do centro, as duas localizadas a cidade de Piritiba/Ba.

As referidas instituições atendem a Educação Infantil, onde a pesquisa foi realizada com 6 professores dos turnos matutino e vespertino acolhendo em média 70 crianças com idades entre 4 e 5 anos.

4.2 Seleções da Amostra de Estudo

A escolha das Instituições foi feita devido as duas terem fácil acesso. Para iniciar a pesquisa nas creches Meu Futuro e Criança Esperança, foi inicialmente apresentada à proposta a direção da escola sobre o tema “ludicidade no processo de aprendizagem: relato de experiência da prática de ensino sobre o lúdico nas aulas de educação física”, e solicitada à autorização das mesmas para prosseguir com o trabalho. As diretoras após assinarem Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), imediatamente consentiram e foi dado início a apresentação e solicitação de autorização dos



docentes. Esta visita ocorreu na terça-feira, dia 30 de agosto, onde foi agendada a aplicação do questionário com 10 perguntas e as observações das aulas lúdicas a ser realizado na semana seguinte.

Não houve nenhum tipo de problema com os docentes, onde os mesmos foram bastantes atenciosos e se propuseram a ajudar no que for possível e assinaram os TCELS.

4.3 Aspectos Éticos em Pesquisa

Todos os sujeitos que participaram do estudo foram devidamente comunicado através de um Termo de Consentimento Livre e Esclarecidos, sobre os procedimentos e objetivos do estudo.

Sendo assim, os dirigentes pelas Instituições Creche Casulo Criança Esperança e Creche Casulo Meu Futuro receberam uma cópia do projeto de pesquisa e, bem como assinaram uma Declaração de Ciência Institucional.

4.4 Instrumentos para coleta dos dados

Para a coleta de dados do presente trabalho foram utilizados como instrumento o uso de relato de conhecimento pedagógico sobre brincadeiras, jogos e brinquedos, através de questionário composto de 10 questões fechadas elaborada pela pesquisadora responsável Iara Alves dos Santos, utilizando também o questionário do pesquisador responsável: Leodow Fernandes da Silva formado pela UAB/UNB de Duas Estradas-PB turma 2011.

O levantamento segundo Fiorentini (2012, p.106) é:

Um tipo de estudo exploratório que procura abranger um grande número de sujeitos, mediante aplicação de questionários (...) tal como uma foto, esse método de pesquisa fornece uma visão momentânea. Entretanto, ela mostra-se útil quando se deseja obter uma visão geral de uma situação ou problema.



E ainda Segundo Fiorentini (2012, p.117) “o questionário é um dos instrumentos mais tradicionais de coleta de informações e consiste numa série de perguntas que podem ser, fechadas, abertas, mistas”. Sendo assim o propósito principal dessa pesquisa foi fazer um levantamento, através da análise do questionário, onde se buscou a emissão de opiniões e respostas livres, com intuito de identificar a concepção de ludicidade que um grupo de professores desenvolve nas aulas de Educação Infantil, buscando refletir sobre a ludicidade como instrumento facilitador de aprendizagem e bem como a apropriação por parte dos docentes, suas contribuições e aplicação prática.

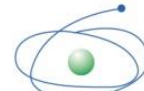
Além do questionário foram feitas observações das aulas lúdicas, visando conhecer a prática pedagógica das professoras, onde pude perceber que os docentes utilizam das aulas lúdicas para a aplicação de alguns conteúdos.

4.5 Procedimentos de Estudo

No dia 30 de Agosto as instituições foram visitadas para o esclarecimento da pesquisa, onde foi agendada a aplicação do questionário a ser realizado na semana seguinte. Após a entrega das autorizações no dia 11 de setembro, foram definidos para o dia 12 a realização dos questionários nos turnos matutino e vespertino, sendo também definidos para os dias de observação os dias 13, 14 e 15 de setembro.

Após a explicação a respeito do que se tratava e de como ocorreria a pesquisa, onde os mesmos já tinham ciência do projeto e deram seu consentimento livre e esclarecido, foram entregues a cada uma o seu questionário.

Assim avalia-se que os dados obtidos não tiveram impacto negativo sobre os participantes, sendo assim, os dados coletados têm cunho privado, com acesso exclusivo ao pesquisador responsável e ao próprio indivíduo, podendo este retirar seus dados a qualquer momento.



Para pesquisa estatísticas será realizada análises dos gráficos, dos dados qualitativos, onde os mesmos serão explorados pelo programa Excel licenciado Microsoft.



5. RESULTADOS E DISCUSSÃO DOS DADOS

Através deste estudo, buscamos pesquisar sobre a ludicidade no processo de aprendizagem e relatar experiências práticas nas aulas Educação Infantil com crianças de 4 e 5 anos de idade. Ficou evidenciado a partir as possibilidades do trabalho com o lúdico que o mesmo pode contribuir no processo de aprendizagem.

Quanto a relação da formação profissional e a importância da ação pedagógica nas atividades lúdicas destaca-se que a formação pedagógica do professor não se restringe ao estudo limitado de alguns processos práticos. O professor, ao conhecer as razões da utilização das diferentes metodologias refletidas junto a formação acadêmica cresça o conhecimento do que faz com mais segurança e domínio. Assim sendo poderá proporcionar a criança não só o aprendizado, mas também o resgate do prazer de brincar respeitando o universo infantil.

De acordo com Maluf (2008, p42) “As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem que propicia a obtenção de informação em perspectiva e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando”. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no processo das diferentes aprendizagens.

A citação acima nos faz pensar na importância das atividades lúdicas no processo pedagógico que vai além do modelo clássico teoria/prática.

A questão em que a ludicidade proporciona situações de aprendizagem e desenvolvimento integral da criança acredita-se que o lúdico é de grande importância para a criança, pois sem distinção de idade ou classe social estas atividades lúdicas devem constar o cotidiano escolar. O lúdico compreende os jogos, as brincadeiras de antigamente, bem como as atuais, pois é o cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio



social. É com a interação que as crianças vão desenvolvendo sua criatividade e liberdades.

De acordo com Piaget(2003), o caráter educativo do brincar é visto como uma atividade formativa que pressupõe o desenvolvimento integral do sujeito quer seja a sua capacidade física, intelectual e moral, como também a constituição da individualidade, a formação do caráter e da personalidade de cada um. Enquanto que na fase dirigida há a presença das brincadeiras como atividades cujo objetivo específico é o de promover o aprendizado de um determinado conceito, ou seja além de serem marcados pela intencionalidade do educador.

Diante desse quadro é bom que o educador utilize as brincadeiras como ferramenta em suas aulas para facilitar o aprendizado, pois elas auxiliaram no processo de desenvolvimento das crianças.

Referido a questão do desenvolvimento e frequência das atividades lúdicas nas aulas, a maioria dos professores entrevistados afirmam que desenvolvem de 1 a 3 vezes por semana. Isso as vezes prévia o desenvolvimento das habilidades da criança.

Nesse sentido, o lúdico pode contribuir de forma significativa para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando não só na aprendizagem pensamento da criança (Pinto; Tavares, 2010; Goedert et al., 2013).

Conforme Maluf (2003, p. 21) toda criança que brinca tem uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado fisicamente e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade os problemas que possam surgir no seu dia-a-dia.

Com base nessas abordagens fica claro que a criança privada dos jogos, brinquedos e brincadeiras poderão ficar com traumas profundamente por não viver esse período em que a brincadeira e os jogos são muito importantes. Cabe saber que quando a criança brinca ela está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de estar desenvolvendo habilidades.



Considerando as respostas dadas a questão do conhecimento do que são atividades lúdicas todas as professoras entrevistados afirmaram que têm conhecimento. No entanto tais atividades não podem ser abalizadas em jogos ou brincadeiras, pois elas incluem qualquer atividade que seja um momento de integração, inteiração e de prazer. Sendo assim, as atividades lúdicas englobam muitos outros conceitos que vão além do lúdico e da ludicidade, utilizando assim como instrumento de aprendizagem.

Segundo Almeida (2006) “As atividades lúdicas são aquelas que integram a ação, o pensamento e o sentimento”. Podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um dinamismo de integração do grupo ou de sensibilização.

A escola tradicional dá importância apenas a transmissão de conteúdo, deixando o aspecto lúdico de lado durante a prática pedagógica, os educadores discutem sobre atividades lúdicas mais não as praticam. Porém essa transformação é complexa, pois exige uma preparação do professor no início de sua formação o que por muitas vezes não acontece. “Em uma sala adequada ao contexto lúdico, o professor renuncia a sua centralização, ao controle onipotente e repassa para o aluno uma postura ativa, aflorando sua espontaneidade e oralidade”.

A questão da abordagem sobre a oportunidade dos profissionais entrevistados de conhecer o conteúdo lúdico para sua prática pedagógica foi afirmada pelas mesmas com certificação de suas formações, para o melhor desenvolvimento das atividades lúdicas trabalhadas pelos profissionais da Educação Infantil em sala de aula os professores necessitam de formações continuadas. Conforme Imbernón(2010.p.93) quando menciona que “a formação continuada de professores, mais do que atualizar os assistentes, deve ser capaz de criar espaços de formação de pesquisa, de inovação, de imaginação, e os formadores de professores devem saber criar tais espaços.”

Em relação a importância das atividades e jogos lúdicos voltados para o desenvolvimento motor as professoras afirmam que quando a criança brinca desenvolve diversas áreas de coordenação motora, nesse sentido, as atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento motor.



De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil(RCN)para educar uma criança é preciso criar um ambiente, onde ela possa ter acesso a diversos recursos como jogos, brinquedos e brincadeiras, juntamente a coordenação motora. Para que haja um desenvolvimento de suas potencialidades corporal e emocional.

Educar significa, portanto propiciar situações de cuidado brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possa contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em atitudes básicas de aceitação respeito e confiança, e o acesso pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Nesse processo a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimentos das potencialidades corporais afetiva, emocionais, estéticas e éticas, nas perspectivas de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis. (RCNEI, 1998, P. 23/24)

Ao falar da questão dos jogos em forma de brincadeira ficou evidenciado pelas professoras que os jogos pedagógicos são utilizados como ferramenta para o desenvolvimento motor.

Nesse sentido, evidencia-se o jogo pedagógico como um meio estratégico que busca a intenção de provocar aprendizado significativo estimulando assim a construção, conhecimentos novos e principalmente o despertar das habilidades e capacidades cognitivas.

Segundo Cebalos (2011) o jogo como desenvolvimento infantil evolui de um simples jogo de exercícios pelos jogos simbólicos e de construção, até chegar ao jogo social. No primeiro deles, a atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização, o segundo é o faz de conta, a fantasia. O jogo de construção é uma espécie de transição para o social. Por fim o jogo social é aquele marcado pela atividade coletiva de identificar trocas e a consideração pelas regras.



Vale ressaltar que o jogo é um instrumento lúdico que deve estar presente entre os recursos didáticos sendo ele capaz de compor uma ação docente comprometimento com os processos pedagógicos de aprendizagem.

Através das observações das aulas, percebeu-se que os professores participantes além de reconhecerem a importância do lúdico, seu conceito e utiliza-lo como instrumento de aprendizagem, através de músicas, danças, os mesmos busca deixar as crianças sempre em movimento, mas não esquecendo o foco principal utiliza-lo com forma de aprendizagem e conhecimento.

Para exemplificar que são colocados em prática o que eles relataram, uma professora aplicou uma atividade de incluía dança, onde sua sala era composta por 11 meninas e 1 menino.

Fiquei muito feliz em reconhecer que a professora soube trabalhar bem com esses alunos a questão d gênero, respeito, cooperação, inclusão, assim além dela, as outras utiliza de suas aulas com brincadeiras, jogos entre outros, para passar alguns conceitos da Educação Física.

Assim ficou bem visível o desenvolvimento da aprendizagem destes alunos através dessas atividades lúdicas, exemplo disso aplico o desenvolvimento do meu filho de 4 anos, o qual, estuda com uma dessas professoras.

Segundo Chizzotty (2003, p.90) *"a observação participante ou direta é obtida por meio do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para recolher as ações dos atores em seu contexto natural, a partir de sua perspectiva e de seus pontos de vista"*.



6. CONCLUSÃO

Diante de todas as informações contidas nesse estudo pode-se concluir que é importante mencionar que o lúdico é extremamente importante para o desenvolvimento do ser humano e pode auxiliar na aquisição de novos conhecimentos em sala de aula, facilitando muito no processo ensino aprendizagem.

Nesse sentido organizamos a estrutura de nosso texto de modo que pudéssemos estruturar e alicerçar toda nossa discussão com o intuito de reconhecer nos fatos históricos como também nos indicadores teóricos possibilidades de avanços e desenvolvimento educacional de nossas crianças.

Para tanto buscamos intervir na concepção e a prática de educadores com intuito de trazer-lhes mudanças qualitativas no que abrange a ludicidade e suas contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

E ainda é importante ressaltar que o lúdico pode proporcionar inúmeros benefícios, e deve ser compreendido não como um passa tempo, mas um instrumento indispensável para se alcançar um ensino aprendizagem de maneira prazerosa e principalmente com qualidade.

Nesse contexto procuramos nos remeter a reflexão sobre a importância das atividades lúdicas na educação infantil, tornando possível desvendar que a ludicidade é de extrema relevância para o desenvolvimento integral da criança, sendo que, para ela, brincar é viver.

Assim, esse trabalho pode contribuir para uma visão de que a ludicidade é muito importante, pois proporciona as crianças em todos os aspectos o seu desenvolvimento integral, como também pode contribuir com profissionais de diversas áreas que são admiradores do lúdico.



7- REFERÊNCIAS

ARCE, Alessandra.Friedrich. Froebel: **O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel.** Campinas: Cad. Cedes, Abril, 2014, vol.24. n 62, p.9-25.

BRASIL. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Ministério da Educação e do desporto, Secretaria de Educação Fundamental – Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRESSAN, João Carlos Martins; CARNEIRO, kleber Tuxen; SILVEIRA, Viviane Teixeira. **O Jogo e sua Dinâmica Lúdica: As Relações de Ensinar e Aprender nas Concepções de Professoras Atuantes Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.** Educação Física em Revista, v. 9, n. 2, p. 58-85, 2015

CEBALOS *et al.* **Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil.** Efdeportes.com, Buenos Aires, 2011. Disponível em: <
<http://www.efdeportes.com/efd162/atividade-ludica-como-meio-de-desenvolvimento.htm>>. Acesso em 27 ago. 2016.

CAMPOS, M.C.R.M. **A importância do jogo no processo de aprendizagem.** Disponível em : <http://ww.psicopedagogia.com.br/entrevista/entrevista.asp?entr>
Acesso no dia 20 de setembro de 2011.

COSTA, Eduarda Cosentino. **A Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental: a aula é proporcionada? Por que? O QUE SE DESENVOLVE**



E O QUE REALMENTE se deve desenvolver? EFdeportes.com, n 190, mar.2014. Disponível em <http://www.efdeportes.com/efd190/a-educacao-fisica-do-ensino-fundamental.htm>. Acesso em: 8 set. 2016.

FIORENTINI, Dario. **Investigação em educação matemática: percursos teóricos e metodológicos**/Dario Fiorentini, Sergio Lorenzato. – 3. Ed. Ver. – Campinas, SP: Autores Associados, 2012.

GOEDERT, G. O.; FRIGHETTO, A. M.; SANTOS, J. C. **Lúdico na Educação Infantil. Nativa** – Revista de Ciências Sociais, Mato Grosso, v. 1, nº 2, 2013.

IMBERNÓN, F. **Formação continuada de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2010.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. Ed. São Paulo: Cortez; 2005

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: Conceitos, orientações e práticas**. 1ªed. Petrópolis: Vozes, 2008.

MALUF, Ângela Cristina M. **Brincar, prazer e aprendizagem**. São Paulo: Vozes, 2003.

MARQUES, C.L. **Metologia do Lúdico na prática docente para melhoria de aprendizagem na educação inclusiva**. EIXO Inst. Federal de Brasília, v.1. n. 2, 2012.



MENEZES, Carla Vasconcelos. **A importância d Educação Física nos**

iniciais. Brasil Escola 2016. Disponível em:

<http://meurtigo.brsilescolavol.com.br/educação-física/a-importancia-educação-física-nos-anos-iniciais.htm> . Acesso em: 8 set. 2016

MOREIRA A.J, **Jogos e Brincadeiras Populares na Formação de Professores de Ed. Física:** considerações sobre a ascensão cultural e a emancipação humana presente na pedagogia da autonomia. Revista Eletrônica de Culturas e Educação, Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, n.1, p.1-13, out/2010.

PCN – Parâmetros Curriculares Nacionais. **Apresentação dos temas transversais e ética.** Brasília: MEC/SEF, 1997.

PIAGET, J. **A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.

_____. **A construção do real na criança.** 3ª ed. 5ª reimpressão. São Paulo: Ática 2003.

PINTO, C. I.; TAVARES, H M. **o lúdico na aprendizagem: apreender e aprender.** Revista da católica, Uberlândia, v. 2, nº 3, p. 226-235, 2010

SANTOS. Rute Paixão dos. **Conhecimentos habilidades e atitudes.** Disponível



em:<http://wrh.com.br/portal/Desempenho/Artigo/4471/Conhecimentoshabilidade-atitudes.html>. Acesso em maio de 2012.

SANTOS, Santa Marli Pires dos(org). **A ludicidade como ciência Rio de Janeiro: Vozes. 2001.**

SOUZA, N. C.; LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico: um desafio na educação infantil.** Motriz, Rio Claro, v.14 n. 4, p. 484-493, out./dez. 2008.

VARGAS, Jamily Charão; ZAVELINSKI, **Angélica Lopes. Práticas Docentes no Ensino Fundamental: Reflexões Sobre o Brincar e o Estudar.** Revista Didática Sistêmica, v. 13, n. 2, 2011.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 2003.



8- ANEXOS

ROTEIRO DE OBSERVAÇÕES DAS AULAS DE 13/09 a 15/09

Unidade escolar: Creche Casulo Meu Futuro e Creche Criança Esperança
Turma: Alunos de 4 e 5 anos

Legenda: S: Sim - N: Não – NA: Não Aplicado	1ª Aula 13/09			2ª Aula 14/09			3ª Aula 15/09		
	S	N	NA	S	N	NA	S	N	NA
Relação Plano / Aula									
Cumpriu os objetivos da aula.	X			S			S		
Cumpriu o plano da aula e / ou adequou-o em função de imprevistos.	X			X			X		
Realização das atividades letivas									
Explicita as tarefas e as aprendizagens a realizar.	X			X			X		
Efetua a articulação das aprendizagens a realizar com aprendizagens anteriores.	X			X			X		
Orienta os alunos na organização do espaço e dos materiais.	X			X			X		
Domina os assuntos abordados.	X			X			X		
Apresenta os conteúdos de forma a criar interação na sala de aula.	X			X			X		
Promove o estabelecimento de relações entre os conteúdos abordados na aula e outros saberes.	X			X			X		
Recorre a exemplos pertinentes, na exploração dos conteúdos, relacionados com as vivências dos alunos, sempre que possível.	X			X			X		
Estratégias de ensino aprendizagem									
Mantém os alunos ativamente envolvidos nas tarefas, estando sempre em movimento.	X			X			X		
As estratégias são adequadas às características dos alunos.	X			X			X		
Orienta o trabalho dos alunos com base em instruções precisas, visando a sua concentração e autonomia.	X			X			X		
Promove a aprendizagem de métodos de trabalho, de organização e de estudo na realização das atividades.	X			X			X		
Propõe atividades onde utiliza o lúdico como forma de promover a aprendizagem ..	X			X			X		
Estimula a atenção dos alunos e acompanha a realização das tarefas	X			X			X		
Promove o trabalho cooperativo e a ajuda entre os alunos.	X			X			X		
Os recursos são adequados aos objetivos e aos conteúdos.	X			X			X		
Os recursos são adequados ao nível etário e ao interesse dos alunos.	X			X			X		
Utiliza de 1 a 3 vezes atividades lúdicas.	X			X			X		
Atividades lúdicas realizadas	Bingo do alfabeto, quebra-cabeça das formas geométricas, Cada molécula no seu galho,			música Caluca, ombro, Joelho e Pé, Bingo de números, quebra-cabeça das mercedes			Amarilinha com formas geométricas, Danças folclóricas, Blocos de lateralidade esquerda, direita, frente - costas		

Sara Alves dos Santos



9-APÊNDICE

Questionário Aplicado as professoras participantes da pesquisa

1) Qual a sua formação acadêmica?

- Magistério
- Pedagogia
- Educação Física
- outro curso

2) Em sua opinião, qual a importância a equipe pedagógica geralmente dá as atividades lúdicas na escola?

- A equipe pedagógica incentiva e oferece subsídios para as atividades lúdicas.
- A equipe pedagógica geralmente não incentiva o trabalho pedagógico com atividades lúdicas.
- Não tenho uma opinião sobre o assunto.

3) Segundo Morais Maria (2009) a ludicidade na educação proporciona situações de aprendizagem e ajuda no desenvolvimento integral da criança, porém, ainda há inúmeras escolas que vem a criança como um adulto em miniatura, e não dão o devido valor as fantasias e atividades motoras desta etapa que é a infância.

Você concorda com o escritor acima?

- sim
- não
- parcialmente

4) Com que frequência em suas aulas são desenvolvidas atividades lúdicas ou situações que envolvam a ludicidade?

- nenhuma
- Diariamente
- De 1 a 3 vezes por semana.

5) Você enquanto professor(a) tem conhecimento do que são atividades lúdicas?

- sim
- não
- muito pouco

6) Em sua formação docente você teve a oportunidade de conhecer o conteúdo lúdico para prática pedagógica?



- sim
- não
- as vezes

7) Qual a importância que você, dá a atividades e jogos lúdicos voltados para o desenvolvimento motor de seus alunos?

- Muito importante
- Pouco importante
- Sem importância

8) Você utiliza os jogos, em forma de brincadeira, como ferramenta de apoio para o desenvolvimento motor na aplicação de suas atividades diárias?

- sim
- não
- raramente

9) Se sim, qual a frequência que você lança mão das atividades lúdicas com seus alunos?

- 2 ou 3 vezes por semana
- 1 vez por semana
- não costuma trabalhar com jogos e atividades lúdicas

10) Você considera importante o brincar na escola? Por quê?

- Auxilia no processo ensino- aprendizagem
- É importante para a saúde mental
- Incentiva profundamente o desenvolvimento social afetivo da criança.