



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB
UNIVERSIDADE ABERTA DO BRASIL – UAB
FACULDADE DE EDUCAÇÃO – FE
CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

ADELICE ISABEL DE OLIVEIRA SENA

**AS ATIVIDADES LÚDICAS NOS PROCESSOS DE
AFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

CARINHANHA – BA, 2013

ADELICE ISABEL DE OLIVEIRA SENA

**AS ATIVIDADES LÚDICAS NOS PROCESSOS DE
AFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciada em
Pedagogia pela Faculdade de Educação –
FE da Universidade de Brasília – UnB.

CARINHANHA – BA, 2013

SENA, Adelize Isabel de Oliveira. As atividades lúdicas nos processos de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental em uma Escola Municipal em Carinhanha- BA. Abril de 2013. 53 páginas.

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia.

FE/ UnB-UAB

AS ATIVIDADES LÚDICAS NOS PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

ADELICE ISABEL DE OLIVEIRA SENA

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado como requisito parcial para
obtenção do título de Licenciado em
Pedagogia pela Faculdade de Educação –
FE, Universidade de Brasília –UnB.

Professor/a Orientador/a: Dr^a. Raquel de Almeida Moraes

Membros da Banca Examinadora:

- a) Tutora Erica Viegas
- b) MS. Magalis Besser Schneider

DEDICATÓRIA

Ao supremo Deus que nos sustenta sempre com seu amor, a minha família: Jesualdo P. Sena, meu esposo, Isabella Sena e Vitor Sena, meus filhos amados, e aos meus estimáveis pais que nunca deixaram faltar incentivo e sempre oraram em favor dessa conquista.

AGRADECIMENTOS

“Bom mesmo é ir à luta com determinação, abraçar a vida com paixão, perder com classe e vencer com ousadia, pois o triunfo pertence a quem se atreve...”

(Charles Chaplin)

À Deus por conceder forças para vencer e por estar sempre ao meu lado em todos os momentos dessa trajetória, pelo conforto e inovação de cada momento vivido .

À comunidade evangélica a qual pertenço.

Aos familiares, ao esposo e filhos pelas intercessões feita por minha vida, pela tolerância, carinho apoio e compreender os motivos da ausência nos momentos de busca...

À todos professores que nos orientaram principalmente a professora Raquel Moraes, a ex coordenadora Jumária Lima.

À prefeita Francisca Ribeiro por entender a necessidade desse curso para nossa cidade.

Ao ex-secretário Ronaldo Cassiano, A ex-tutora Edilene Pereira, às integrantes que compõe nosso grupo de estudo principalmente Maria do Socorro Carvalho, Josenice e Maria do Socorro Soares.

À todos que contribuíram direta e indiretamente para essa grande conquista.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Pesquisadora com 4 ano de idade	12
Figura 2: Encontro com os professores na UnB	12
Figura 3: Projeto 4 fase II - Estágio	14

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BA – Bahia

EAD – Educação a Distância

EJA – Educação de Jovens e Adultos

E. M. P. O. S. S – Escola Municipalizada Professor Otávio Samuel dos Santos

FE – Faculdade de educação

PPP – Projeto Político Pedagógico

UAB – Universidade Aberta do Brasil

UnB – Universidade de Brasília

UNEB – Universidade do estado da Bahia

RESUMO

O universo infantil é caracterizado pela forte presença dos jogos, brinquedos e brincadeiras. Assim, as atividades lúdicas podem ser um forte aliado no processo de desenvolvimento da criança e da apropriação de conhecimentos. Deste modo, o presente trabalho objetiva verificar como tem sido a utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras pelas crianças em processo de alfabetização. Ademais, objetiva-se analisar as dificuldades que os docentes sentem em incluir esses instrumentos de ensino em sua prática de sala de aula. Parto da premissa de que a instituição de educação deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam situações significativas de aprendizagem, se quiser alcançar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, psicomotoras e sócio-afetivas. O que só acontecerá se o processo de formação da criança for vista como um ato inacabado, sempre sujeito a novas inserções, a novos recuos, a novas tentativas, já que esse processo de transformação acontece cotidianamente. A metodologia utilizada no presente estudo teve como principais instrumentos de coleta e análise de dados e informações a observação, entrevistas semi-estruturadas e análise documental, realizadas com as professoras e a coordenadora de uma escola pública no município de Carinhanha - Bahia. Utilizou-se uma abordagem qualitativa, na análise das entrevistas, devido ao reduzido número de profissionais que atuam nessas turmas de 2º ano. Dentre as conclusões desta pesquisa, percebe-se que ainda existe muita dificuldade para os professores trabalharem o lúdico na escola pesquisada pelo fato do material ser insuficiente e também pela falta de preparo dos profissionais que ali atuam.

Palavras-chave: Aprendizagem; ludicidade; processos de alfabetização.

SUMÁRIO

Apresentação	10
--------------------	----

PARTE 1 – MEMORIAL EDUCATIVO

1. Minha infância	12
2. Formação acadêmica	12
3. Experiências com as disciplinas estudadas	14
4. Estágio - aliado forte para o andamento de um acadêmico em curso	14

PARTE 2 – TRABALHO MONOGRÁFICO

INTRODUÇÃO	17
I. A EDUCAÇÃO FRENTE AO LÚDICO COMO FERRAMENTA DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DO ESTUDANTE	20
1.1 A importância da ludicidade na Educação	20
1.2 O Jogo, o Brinquedo e a Educação	25
1.3 Os jogos na formação de conceitos	27
II. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	29
2.1 Procedimentos da coleta de dados	29
2.2 Sujeitos da pesquisa	30
2.3 Contexto da pesquisa	31
III. APRESENTAÇÃO, DISCUSSÃO E INTERPRETAÇÃO DE RESULTADOS	32
3.1. OBSERVAÇÃO	32
3.2 O Projeto Político Pedagógico	35
3.3. As entrevistas	38
3.4. Síntese dos Resultados	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS	46

PARTE 3 - PERSPECTIVAS FUTURAS

Referencias	50
-------------------	----

APRESENTAÇÃO

Apresentamos o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) integrante do Componente Curricular Projeto 5 – Fases I e II do currículo do curso de Licenciatura em Pedagogia a distância FE/UnB-UAB.

Este trabalho é uma atividade acadêmica obrigatória que consiste na sistematização, registro e apresentação de conhecimentos produzidos ao longo do curso. Inicia com um Memorial onde a autora resgata sua história de vida pessoal e acadêmica.

A seguir, é apresentado o resultado de estudo de natureza investigativa sobre o uso e o significado de atividades lúdicas nos processos de ensino e aprendizagem no 2º ano da escola de Ensino Fundamental municipal, em Carinhanha-Ba. Seu objetivo é pesquisar as dificuldades em relação ao tema ludicidade. Para isso utilizou-se a metodologia da pesquisa de campo, combinada com a observação da turma do segundo ano, bem como entrevistas de três docentes. Ademais realizou-se análises do PPP (Projeto Político Pedagógico) e do material lúdico existente na instituição.

Com o seu resultado espera-se esclarecer sobre o lúdico como instrumento e aliado pedagógico do processo de ensino e aprendizagem, mostrar sobre a concepção e a prática dos profissionais docentes que atuam nas séries iniciais do ensino fundamental da educação básica.

Por fim, na terceira parte são apresentadas as perspectivas futuras na função docente.

PARTE 1

MEMORIAL EDUCATIVO

Quero iniciar este breve memorial com a história do meu nome. O meu nome é Adelice, cujo o significado, está sempre pronto a se aventurar, muito cheio de energia, possui uma personalidade ativa e decidida. Não vê graça numa vida sem desafios. E por ser um líder por natureza, atrai as outras pessoas com seu entusiasmo. Mas é importante tomar cuidado e não se tornar uma pessoa teimosa. Esse foi escolhido pela minha mãe. Meu pai gostaria que fosse Aidê ou Verbena, mas mãe não aceitou. Como já havia sete homens e todos foram nomeados por ele, pediu que ela escolhesse o meu nome. Sou conhecida popularmente por Della e prefiro assim ser chamada.



Figura 1: Pesquisadora com 4 anos de idade.
Do acervo da pesquisadora.

INFÂNCIA

Até os sete anos de idade morava na zona rural; local de difícil acesso onde ingressei no multisseriado sendo essa minha primeira escola. Mais tarde fomos para um povoado onde fiquei até a 4ª série. longe dos meus pais. Tanto eu como os meus irmãos não tivemos êxito escolar pelo fato de estarmos longe dos pais. Para superar as dificuldades viemos estudar em Carinhanha onde terminei o ensino médio. Casei, construí família e também conquisei a profissão de docente.

FORMAÇÃO ACADÊMICA



Figura 2: Encontro com os professores na UnB.
Figura do acervo da pesquisadora.

Em 2007, iniciamos a nossa fase acadêmica no Pólo Educacional Dona Carmen, onde enfrentamos muita dificuldade com a educação a distância. Seu constructo não é atraente e afetuoso como na modalidade presencial, entendo que a modalidade à distância é a solução para muitos educandos embora não se pode negar que o efeito e o vínculo afetivo e a troca das articulações não é satisfatório como no curso presencial. A troca da oralidade e o afeto fazem a diferença.

Foi nesse período que tivemos uma grande perda com a demissão injustamente de uma tutora presencial. Nós acadêmicos não tivemos o direito de opinar sobre o fato, pessoa de integridade legítima com um perfil de dinamismo e condutor à autonomia a qual conduzia o educando com liberdade de expressão e fé. Tinha segurança do que falava e fazia e com certeza a dinâmica teria sido mais confortável, tivemos muito desencontro e vacância no período de dificuldade. Nesse sentido, as máguas ficam porque não tivemos uma justificativa descente para a eliminação da tutora.

Nos sufocaram com uma justificativa imposta e desumana nos alegando que a tutora estava ausente da plataforma porque a mesma estava grávida e não ia ter tempo de nos acompanhar; ela teria que repousar por conta da gravidez que era de risco; na verdade ela se ausentou 3 dias acompanhando o seu pai que se encontrava de câncer em uma cidade da Bahia e estava em estado avançado, porém grávida, mas não incapacitada de nos acompanhar já que eram duas tutoras de atendimento online. Eis aí minha revolta oculta já que não temos liberdade de expressão. A partir daí caminhamos com a dor e a revolta, calados suplicando à Deus para superar e continuamos o semestre.

EXPERIÊNCIAS COM AS DISCIPLINAS ESTUDADAS

As disciplinas estudadas me guiam à luz de teorias para uma caminhada e com uma visão mais elaborada viabilizando para uma prática melhor. Aprendemos com os erros e acertos através da diversidade de textos.

Todas as disciplinas são de fundamental importância, em Fundamentos da Educação Ambiental aprendemos como educar os nossos alunos com uma cultura higiênica costumes e valores, um ambiente mais limpo sem muito consumismo, pensar as ações do momento e evitar comprometimento para futura geração um planeta saudável e mais confortável.

Na disciplina de Educação infantil tive oportunidade de estudar os documentos do direito à educação da criança e o que abarcam conhecimento de creche e a pré-escola os quais não condizem com muitos dos municípios. Essa disciplina me despertou o interesse de conhecê-la melhor, e pretendo especializar na área e continuar atuando.

ESTÁGIO - ALIADO FORTE PARA O ANDAMENTO DE UM ACADÊMICO EM CURSO



Figura 3: Projeto 4 fase II - Estágio.
Do acervo da pesquisadora.

Projeto 4 fase I e II foi um prazer em realizar o tão sonhado estágio colocando em prática nossas teorias já estudadas até aqui, vendo os avanços e desencontros.

O estágio é uma exigência da lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDB) e é necessário à formação do profissional docente a fim de adequar a formação às expectativas do mercado de trabalho e atingir a proposta do curso. Visa fortalecer a relação teórico-prática baseado no princípio metodológico de que o desenvolvimento profissional implica em utilizar conhecimentos estudados, na escola, quer na vida acadêmica quer na vida profissional e pessoal.

Essa é a minha experiência de vida em todo esse período vivido e que me marcou para toda a vida.

Parte 2

INTRODUÇÃO

A educação é um processo que se faz presente na vida do ser humano desde o seu nascimento. É através do contato com o outro, pela interação, por meio de trocas, pelas buscas e descobrimentos é que o ser humano se desenvolve e constrói o conhecimento.

Na infância são apresentados ao ser humano brinquedos e brincadeiras, músicas e jogos que passam a fazer parte e caracterizar o seu universo, tais mecanismos permitem a criança a construção do conhecimento de forma autônoma e livre. Assim, as atividades lúdicas só têm a contribuir para a alfabetização das crianças. Deste modo, a presente pesquisa tem o intuito de contribuir para a análise e construção de uma ação pedagógica voltada para uma prática de ensino que tenha o lúdico como um importante aliado de desenvolvimento e de socialização da criança no meio em que está inserida, pois é através das relações que estabelece consigo, com o outro e com o meio físico e social, que a criança pode ir conquistando gradativamente sua autonomia e aprendendo sobre si mesma e o mundo ao seu redor.

As razões que justificam a realização da pesquisa na escola municipalizada são pelo fato de trabalhar 40 horas onde o contato com professores e estudantes permitiu responder ao problema da pesquisa e também por ter afinidade com o tema.

Nesse contexto o professor tem um papel importantíssimo na descoberta e construção desses valores. É fundamental que este tome consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares a respeito da criança: suas emoções, a forma como interage com seus pares, seu desempenho físico-motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico, sua formação moral.

Sendo assim, o presente estudo tem como objetivo geral verificar como tem sido a utilização dos jogos, brinquedos, brincadeiras nas séries iniciais do ensino fundamental. Para alcançar esse objetivo geral, os objetivos específicos são: verificar quais concepções de lúdico dos docentes de alguns docentes atuantes da escola pesquisada. identificar quais as atividades lúdicas desenvolvidas nas turmas de 2º

ano da escola pesquisada; analisar as estratégias lúdico-pedagógicas utilizadas pelos professoras que atuam no 2º ano do ensino fundamental na escola.

Para alcançar esses objetivos, a metodologia adotada foi pesquisa bibliográfica e documental combinada com uma pesquisa de campo, numa abordagem qualitativa de cunho exploratório, a fim de conseguir informações junto aos sujeitos da pesquisa por meio da interação direta no campo de estudo. Além das observações foram realizadas entrevistas semiestruturadas com professores e coordenadora da referida instituição escolar. Todos os dados coletados foram analisados e são apresentados neste trabalho em três capítulos, seguidos pelas considerações finais.

No primeiro capítulo é apresentado o significado da palavra lúdico e sua importância para o desenvolvimento da criança, com base em fundamentos teórico-conceituais sobre o lúdico na educação escolar. Ainda neste capítulo são apresentadas as principais características imanentes às dificuldades dos profissionais da educação do município em se trabalhar com a ludicidade como prática pedagógica.

A justificativa desta pesquisa é que parte-se da premissa de que a instituição de educação deve tornar acessível a todas as crianças que a frequentam situações significativas de aprendizagem, se quiser alcançar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, psicomotoras e sócio-afetivas. O que só acontecerá se o processo de formação da criança for vista como um ato inacabado, sempre sujeito a novas inserções, a novos recuos, a novas tentativas, já que esse processo de transformação acontece cotidianamente.

É válido enfatizar que o lúdico faz parte da atividade humana e se caracteriza por seus aspectos de espontaneidade, funcionalidade e satisfação. Nas atividades lúdicas não é importante apenas o resultado, mas a ação, o movimento experimentado e vivenciado.

No segundo capítulo, são feitas referências à metodologia e aos seus procedimentos metodológicos.

No terceiro capítulo são apresentados os resultados os quais são sistematizados e analisados à luz dos fundamentos teóricos apresentados no capítulo um, a fim de apresentar a importância do lúdico e as principais dificuldades

encontradas pelos docentes para trabalhar com a ludicidade em suas aulas, além de apontar alguns caminhos para que essa nova ferramenta de ensino seja incluída na grade curricular das escolas, principalmente no planejamento dos professores.

Ao concluir esta pesquisa, percebe-se que é necessário mais conscientização dos profissionais no que se refere ao lúdico para melhorar a mediação dos conteúdos aos educandos. A escola deve considerar o lúdico um instrumento aliado e utilizá-lo amplamente. Nesse sentido é preciso tomar novas decisões para reorganizar e replanejar.

Por fim, considera-se que esse trabalho contribuirá para a reflexão de muitos profissionais da educação sobre a concepção de lúdico, o que os levará a ver essa prática como um método importantíssimo de ensino, já que hoje frente aos desafios impostos pelos meios tecnológicos, exige do professor uma análise sobre sua prática, se realmente estiver disposto a mudar sua postura frente às novas demandas educacionais.

I. A EDUCAÇÃO FRENTE AO LÚDICO COMO FERRAMENTA DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DO ESTUDANTE

1.1 A importância da ludicidade na Educação

A infância é uma fase de constante aprendizagem. A criança inserida em um meio aprende e se desenvolve nele, nesse processo o adulto tem um papel importante, não só de mediar esse processo, mas do próprio cuidado com a criança. Tudo que a criança necessita para a sua sobrevivência é aprendido nesse meio. Assim, nos jogos, com os brinquedos e na brincadeira a criança vivencia essa realidade e passa a compreendê-la e se adaptar a ela.

A escola, sendo um dos meios vivenciados pela criança, precisa fazer com que a aprendizagem ocorra de forma lúdica, e que as brincadeiras façam parte do cotidiano escolar. É necessário que os educadores compreendam a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras como condição essencial para o desenvolvimento da criança e uma ferramenta indispensável na prática educativa.

Corroborando com Maluf (2012 p 30) a brincadeira precisa se fazer presente de forma especial na prática pedagógica, pois

pode-se afirmar que o brincar, enquanto promotor da capacidade e potencialidade da criança, deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola.

Em vista disso, observa-se o quanto a brincadeira e o jogo é essencial na educação das crianças. Brincar faz parte do universo infantil, não existe criança sem o ato de brincar. Deste modo, jogos, brinquedos e brincadeiras formam o que chamamos de lúdico na escola.

Por outro lado, se analisarmos etimologicamente a palavra lúdico, cuja derivação que vem do latim ludos, ludere, observar-se a abrangência que a mesma nos demonstra. Essa abrangência é vista ainda no que explicita Huizinga (1999, p. 15 citado por Nery 2011 p. 87) onde o autor traz seu significado em um campo de significação extremamente vasto, utilizando o termo lúdico na abrangência dos jogos infantis, da recreação, das competições, das representações litúrgicas e teatrais e dos

jogos de azar. Foi ele o integrador do conceito de jogo com o de cultura em sua perspectiva histórica educacional, que por sua vez buscou compreender até que ponto estes estavam correlacionados com o caráter lúdico.

Todavia sabemos que o lúdico está envolvido na formação humana desde o seu nascimento além de fazer parte das atividades essenciais do seu desenvolvimento, é importante compreender que as atividades lúdicas facilitam os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento, despertando a valorização da criatividade, sensibilidade, afetividade tornando a prática pedagógica mais prazerosa e dinâmica. Já que é através de brincadeiras que as crianças interagem com mais intensidade no ambiente em que está inserida.

A palavra ludicidade é uma palavra que tem o sentido muito amplo e está presente em toda vida do ser humano. Corroborando com LUKESI (1999) Citado por NERY (2011, p 89) diz que:

A compreensão de ludicidade em uma perspectiva mais abrangente, implicando em um “fazer” humano mais amplo do que “divertido” por não dizer somente a presença de jogos e brincadeiras, mas também um sentimento atitude do sujeito participante, que se refere a um prazer de celebração, em função do desenvolvimento genuíno com a atividade.

É evidente que a criança por ser um ser lúdico de natureza é também um ser ativo que deseja participar de todos os fatos que ocorrem, tudo que pode despertar a sua imaginação, inclusive jogos e brincadeiras, contribui para desse crescimento.

É sabido que a educação é um processo historicamente construído, e o educador possui um papel nesse processo, devendo estimular o educando a buscar sua identidade e a atuar de forma crítica e reflexiva na sociedade. O enfoque que hoje é dado aos jogos infantis incentiva educadores e pesquisadores da educação a valer-se desses instrumentos em sua prática como recurso pedagógico para promover a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Como afirma Kishimoto:

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma

significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos. (Kishimoto 1997, citado por Rau, 2007, p. 36).

Conforme a autora, o lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, já que para esta brincar não é passa tempo, mas é forma de integrar-se e interagir com o mundo adulto. Para a criança, o brinquedo é um convite ao brincar, porque facilita e enriquece a brincadeira proporcionando desafio e motivação.

Sendo assim, brincar, jogar tem fundamental importância no desenvolvimento infantil. Acompanha a criança em todas as fases do seu crescimento adquirindo-se assim, diferentes características em cada uma delas. Mas vale frisar que brincar é mais importante que jogar, pois a brincadeira é uma linguagem natural da criança, enquanto que o jogo possui uma estrutura, regras, limites. O jogo não é uma característica hegemônica na infância, mas sim um fator no desenvolvimento. Para ampliar a compreensão sobre os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira, apresentaremos a seguir as abordagens teóricas de Piaget e Vygotsky sobre as relações entre o jogo no desenvolvimento e aprendizagem infantil.

Os estudos de Piaget sobre desenvolvimento e aprendizagem destacam a importância do caráter construtivo do jogo no desenvolvimento cognitivo da criança. O autor esclarece que:

O ser humano possui um impulso para o jogo e verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor; do segundo ao sexto ano de vida, esse impulso lúdico predomina sob forma de jogo simbólico para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras. (Piaget, 1976, Citado por Rau 2007, p. 72)

Por sua vez, Vygotsky (1984 citado por Rau, p. 46) afirma que:

[...]Brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e a buscar alternativas de ação. Enquanto brinca a criança concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Permitir brincar às crianças é uma tarefa essencial do educador.

Como podemos perceber, os estudos de Piaget apontam para a compreensão do processo de desenvolvimento infantil através do lúdico. Logo, aprofundar os conhecimentos relativos às contribuições do autor leva o educador a entender e ampliar conceitos fundamentais sobre o lúdico na aprendizagem da criança.

Já no que diz respeito aos estudos de Vygotsky, o jogo é considerado um estímulo à criança no desenvolvimento de processos internos de construção do conhecimento e no âmbito das relações com os outros. O autor, que se aprofundou no estudo do papel das experiências sociais e culturais a partir da análise do jogo infantil, afirma que no jogo a criança transforma, pela imaginação, os objetos produzidos socialmente.

Atualmente, pesquisas têm evidenciado que, mesmo nos primeiros anos de vida, a criança explora o mundo que a cerca com os olhos e as mãos, aperfeiçoando-se e tornando-se um ser livre e independente. A criança é um ser ativo que deseja participar de todos os fatos que ocorrem, considerando-se, em fases distintas, como o centro do universo. Tudo que pode despertar a imaginação da criança, inclusive brinquedos e jogos, contribui para extravasar sentimentos, desenvolver a parte física, propiciar crescimento mental, adaptação social, etc.

Trabalhar com a ludicidade como recursos pedagógicos requer que o educador se debruce frente às diversas formas lúdicas. O educando ao manipular participar e interagir com diversas formas lúdicas ele alcança êxito na aprendizagem. Deste modo, Moyles (2002, p. 178) nos deixa claro que

Os professores que interagem com as crianças em suas atividades lúdicas e adotam um estilo de expansão que sincroniza com as intenções das crianças, são educacionalmente benéficas ao mesmo tempo valoriza o brincar infantil por seus próprios méritos.

Infelizmente o que se observa em relação ao jogo no contexto escolar é que as experiências explicitadas pelos professores sobre o lúdico como recreação revelam a visão do lúdico apenas como diversão, o que empobrece as possibilidades de intervenção no processo ensino-aprendizagem das crianças.

Assim, o educador precisa se adaptar e proporcionar a criança possibilidades para que ela aplique sua curiosidade espontânea, pois o lúdico oferece a assimilação de ações que ajudam no processo da construção do conhecimento. Brincando a criança desenvolve o cognitivo, que possibilite a promoção de resoluções de conflitos que surgem durante essas atividades, estimulando assim, o raciocínio e amadurecimento de suas habilidades motoras.

As novas formas de se conceber a educação e de contextualizar a criança abordam a questão de ela ser um sujeito histórico e social. Um sujeito que constrói o próprio conhecimento a partir de suas próprias características e de seu desenvolvimento, cujas informações permitem a elaboração de uma prática pedagógica que é medida pelo caráter lúdico. (DELGADO ET AL 2008 p. 28-29.)

Dessa forma, para que o educador tenha sucesso em trabalhar com o lúdico, faz-se necessário que este aperfeiçoe sua prática, envolvendo nela atividades criativas e animadoras que instiguem as crianças a se sentirem inseridas nesse processo, facilitando a construção do seu aprendizado. Pois trabalhar com o lúdico exige do educador mais dedicação, organização e comprometimento em provocar no educando o desejo de conhecer e manipular através do jogo diversas situações vividas. Mas, infelizmente para quem foi formado em escolas que pouco trabalhou com a ludicidade, não é tarefa fácil, mas não é impossível, basta ter vontade e buscar novos meios para mudar sua prática no intuito de ajudar não só seus alunos, mas, principalmente a mudança da sua prática em sala de aula.

Segundo NERY (2011, p.91)

a medida que se utiliza o lúdico na prática educativa para a construção dos significados através das experiências que o seu participante vivencia, o processo de apreensão do saber é obtido de forma mais significativa, visto que é através da prática que ele observa as suas deficiências e limitações na realização de suas brincadeiras e jogo.

Entretanto, cabe ao profissional docente a necessidade de um estudo mais aprofundado sobre a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras conheça suas classificações, bem como saibam identificar e analisar o momento de utilizá-lo em determinado grupo, tirando o máximo de proveito possível desse recurso, para que não seja usado somente como recreação ou ocupação de tempo, e sim em prol do desenvolvimento e crescimento do aluno.

Sendo assim, ao professor cabe ainda pautar-se sobre uma concepção de jogo que vá além de sua prática, compreendendo que o jogo e brincadeira em vários momentos, leva o educando a discutir, refletir e explicar conteúdos, oportunizando uma série de relações no processo ensino-aprendizagem.

E nesse contexto, visando a melhoria da prática em sala de aula, aborda essa temática que é trabalhar de forma lúdica, já que ela tem demonstrado ser primordial para o desenvolvimento sócio-afetivo, cognitivo, físico e psíquico dos educando, ao estudar na faculdade a disciplina educação infantil despertou-se grande interesse pelo lúdico, identificando-se com essa metodologia de ensinar e com isso auxiliar muitos colegas na inclusão dessa temática em sua aulas.

1.2 O Jogo, o Brinquedo e a Educação

Como um dos recursos para promover a aprendizagem, o jogo tem sido objeto de muitas reflexões nas mais diversas áreas. No âmbito da escola, destaca-se como uma forma de aprendizagem, interpretar e exercitar conceitos e relações em construção. Para Piaget os jogos tornam-se mais significativos á medida que a criança se desenvolve, pois a partir da livre manifestação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação infantil consiste na síntese progressiva da assimilação com acomodação. Sua teoria do desenvolvimento cognitivo parte do principio de que para cada um dos estágios de desenvolvimento cognitivo, há um tipo de brinquedo. O jogo é encarado, então como expressão e condição do desenvolvimento infantil.

Para Vygotsky, o desenvolvimento de atividades lúdicas (jogos e brincadeiras), principalmente aquelas que promovem a criação de situações imaginárias (faz de conta), tem nítidas funções pedagógicas. Assim, tanto pela

criação da situação imaginária, como pela definição de regras específicas, o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, levando a comportar-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, aprendendo a separar objeto e significado, pois a ação está condicionada à ação. O brinquedo viabiliza as tendências do desenvolvimento e é, em si mesmo, uma grande fonte para que isto ocorra e, neste sentido, a escola deveria utilizá-lo amplamente no processo educativo infantil.

Dessa forma, fica evidente que tanto para Piaget como Vygotsky, o lúdico se baseia num processo simbólico e que através dessa simbolização a criança expressa os seus significados na resolução de problemas.

Piaget (1978), ressalta que a criança é um ser dinâmico que a todo momento interage com a realidade, operando ativamente com objetos e pessoas. Essa interação é ativa e dinâmica, pois o ser não só age e reage sobre o meio, como também o meio sofre e exerce influência sobre o sujeito. Convém então, destacar que aprendizagem e o conhecimento resultam, a partir desse processo, onde de um lado o sujeito constrói o mundo progredindo de ações sobre os objetos e, de outro lado, constrói a si mesmo, aperfeiçoando suas estruturas mentais. Apropriando-se dos dados exteriores e transformando-os, segundo sua organização mental, esta também se altera e se aperfeiçoa.

Toma-se como empréstimo para reforçar o pensamento as palavras de (Kishimoto, 1998,p.14) quando afirma que:

Se brinquedo são sempre suportes de brinquedos sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nas quais prevalecem a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para torna-se material pedagógico. (KISHIMOTO, 1998,p.14)

O brinquedo aparece como parte da cultura, pois leva a criança, a imaginar, agir e representar a vida e situações desta, que se apresentam na família e na escola. Como brincadeiras antigas, além de aproximar as crianças de brinquedos

desconhecidos, programa, ensina a dialogar, emprestar e obedecer. Pernas-de-pau, pés-de-pau, bola de gude, cinco marias, elástico, carrinhos, pneus e cordas. Esses brinquedos, que lembram a infância de alguns pais e avós de alunos, não são apenas recordações do passado. Propiciar a criança um lazer produtivo, sem correrias e gritarias pelo pátio, fazendo-as conhecer outras formas de brincar, estimulando a boa convivência e a socialização entre elas.

1.3 Os jogos na formação de conceitos

Os jogos auxiliam na construção de conceitos matemáticos. Ao participar de um jogo pedagógico bem elaborado o aluno retoma o que já sabe e tem a oportunidade de confrontar o que fez com o que o seu colega fez. Essa troca de informações leva o aluno a refletir e formular hipóteses, a criar estratégias pessoais, retificar, elaborar e reelaborar conceitos, a compreender e realizar, além de estimular atitudes éticas adequadas em relação à atividade proposta.

Segundo Piaget, aprender é também repetir, conhecer é insistir, mas a repetição pode e deve ser feita de modo criativo, com atualidade. Como é possível conseguir isto?

Os jogos em cada série envolvem um conjunto de ações, que respondem a essa questão.

É saudável que o aluno se sinta desafiado, lute e busque recompensa na competição e na vitória. Mas como alcançar essas condições sem que a ação resulte em confrontos inadequados? Como premiar a vitória em tornar o aprendizado um momento de troca mercenária? Essas questões de grande importância, devem permear o trabalho do educador.

Não há limites para a criação de jogos educativos, e um livro didático pode ajudar a tornar claro esse princípio. É possível imaginar inúmeras situações do aprendizado em que um jogo pode ajudar a atingir os objetivos propostos. Na introdução de um determinado conceito como a noção de área, de figuras planas, por exemplo, uma brincadeira de composição de figuras que contenha um desafio

intelectual, poderá permitir que as crianças caracterizem, dimensione o modo de começar a construir conceitos.

No entanto, educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, e o professor ao introduzir o lúdico em sua prática deve conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. Sendo o lúdico uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista como uma diversão como afirma (Piaget, 1971). O lúdico envolve não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui enriquece o desenvolvimento intelectual.

É a partir desta afirmação que reconhecemos a importância do lúdico na ação educativa e daí a sua inserção no universo escolar, assim o jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Portanto, ao valorizar as diversas atividades lúdicas, elas devem ser vistas como atividades naturais, espontâneas e inerentes a todas as crianças, pois o ato de brincar é um direito da criança, reconhecido em declarações, convenções e em leis em nível nacional e mundial.

II. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

A pesquisa que empreendemos é de abordagem qualitativa. Para Gonçalves (2007, p. 68) esse tipo de pesquisa “preocupa-se com a compreensão e a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão a sua prática, o que impõe ao pesquisador uma abordagem hermenêutica”.

Segundo Ludke e André (1986), a abordagem qualitativa ou naturalística, envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato pesquisa direto do pesquisador com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto, e se preocupa em apresentar em sua análise a perspectiva dos participantes.

Entende-se da abordagem da pesquisa qualitativa que o importante é o processo da ação do fenômeno em estudo onde possa atender a perspectiva do pesquisador isso se faz pelo contato direto do pesquisador com o objeto pesquisado. Neste tipo de pesquisa, essa proximidade possibilita não apenas o alcance dos objetivos propostos, mas também uma compreensão mais profunda do universo pesquisado.

2.1 Procedimentos da coleta de dados

Dentre os instrumentos que fizeram parte da metodologia qualitativa foram utilizadas entrevistas semi-estruturadas, observação participante na sala de aula da professora do 2º ano matutino do ensino fundamental I e análise documental do projeto Político Pedagógico da escola.

Segundo Minayo (1994) a entrevista não é uma conversa desprezenciosa, pois possui objetivos claros determinados pela pesquisa. Além de propiciar a comunicação verbal entre seus interlocutores, serve como um meio de coleta de dados. Neste trabalho, as entrevistas foram realizadas com objetivo de obter informações de como a metodologia lúdica é utilizada na escola e as experiências docentes nesse processo.

Dessa forma, entende-se a importância desse procedimento para a realização de qualquer trabalho, pois ela além de propiciar a comunicação verbal entre seus interlocutores serve como um meio de coleta de dados que muito

contribuiu para a realização deste trabalho, como também pude obter dados objetivos e subjetivos dos sujeitos entrevistados.

As entrevistas foram realizadas com objetivo de obter informações e como se procede à utilização da metodologia lúdica na escola e as experiências docentes nesse processo

A respeito da observação Ludke e André (1986, p.26) afirmam que

a experiência direta é sem dúvida o melhor teste de verificação da ocorrência de um determinado fenômeno. A observação direta permite também que o observador aproxime mais “perspectiva do sujeito”, um importante alvo nas abordagens qualitativas. As técnicas de observação são extremamente úteis para “descobrir” aspectos novos de um problema, e torna crucial nas situações em que não existe uma base teórica sólida que orienta a coleta de dados.

Pode se dizer que a observação é uma das mais importantes fontes de informações em pesquisas qualitativas em educação e que muito tem contribuído com o trabalho do pesquisador.

Para alcançar os objetivos propostos, foi imprescindível conhecer o cotidiano da escola e, em particular as atividades pedagógicas desenvolvidas durante as aulas pelos docentes, Momento que observei a realização de atividades lúdicas nessa turma de 2º ano que muito se empolgaram ao participar das dinâmicas feitas pela professora.

Sendo assim, o procedimento da entrevista foi limitado, cada entrevistado expôs seu ponto de vista, no tempo de 15 minutos, pois era final de semestre, e os professores tinham pouco tempo para conversar. Estavam finalizando a IV unidade do conteúdo programático e precisavam organizar documentação pendente.

A análise documental é considerada uma técnica pouco explorada, mas valiosa e muito de vantagem na abordagem dos dados qualitativos. Essa traz informações precisas que pode fundamentar os dados ao pesquisador e também seu uso requer simplesmente investimento e atenção por parte do investigador.

2.2 Sujeitos da pesquisa

Na Escola municipalizada atuam nove professores, três graduadas em pedagogia e pós-graduanda em alfabetização e letramento uma em geografia pós-graduanda em alfabetização e letramento, duas atuam no 2º ano e duas no 3º ano e quatro graduandas em Pedagogia pela UaB/UnB sendo que duas atuam com educação infantil e duas com o 1º ano, e 1 professor que possui o ensino médio atuando com a modalidade EJA no turno noturno, uma diretora pós-graduada em Meio Ambiente, uma vice-diretora com o ensino médio, uma coordenadora psicopedagoga.

Essa é uma escola de pequeno porte com quatro salas de aula um laboratório de informática, uma pequena cantina e dois banheiros, não há biblioteca nesse local, há pouco espaço para brincar ao ar livre e pouco material para realizar as atividades pedagógicas.

Nessa instituição foi selecionada um grupo de 3 (três) profissionais para compor o grupo de sujeitos que integram a presente investigação, a turma do 2º ano matutino foi escolhida devido o horário oposto ao meu horário em sala de aula e cuja turma ser mais desenvolvida, a razão pela qual as profissionais foram escolhidas se deu pelo fato das duas atuarem em turmas do 2º ano. Assim, com o objetivo de reunir dados a fim de analisar e Investigar junto aos profissionais envolvidos nesse estudo, informações sobre a concepção de lúdico e sua importância bem assim analisar as estratégias lúdico-pedagógicas aplicadas por eles. Foi realizada também uma entrevista com a coordenadora pedagógica com o objetivo de saber o que ela pensa sobre a metodologia lúdica e o que ela acredita que o lúdico possa acrescentar no processo de ensino aprendizagem da criança, e quais sugestões ela daria para os professores para melhorar suas práticas lúdicas em sala de aula.

2.3 Contexto da pesquisa

A escola pública pesquisada possui 205 alunos, localiza-se em um bairro populoso de baixa renda. Grande parte dessa população sobrevive de programas sociais (bolsa-família). A instituição de ensino funciona nos três turnos. Durante o dia possui uma organização pedagógica para os alunos até o 3º ano do ensino fundamental I e no período noturno uma turma de EJA seguimento I.

É uma escola de pequeno porte, com quatro salas de aula, um laboratório de informática, uma pequena cantina e dois banheiros. O espaço destinado às brincadeiras ao ar livre também é pequeno. A escola não possui biblioteca. As salas são pouco arejadas e estão superlotadas, comportando no total 205 alunos. As salas são subdivididas em duas turmas de educação infantil, duas turmas de 1º ano, duas turmas de 2º ano, e duas turmas de 3º anos.

III. APRESENTAÇÃO, DISCUSSÃO E INTERPRETAÇÃO DE RESULTADOS

No presente capítulo, é apresentada a interpretação dos dados iniciando pela observação, seguida da análise documental do projeto político-pedagógico e por fim, das entrevistas, fazendo uma reflexão da prática versos as teorias estudadas.

3.1. Observação

A primeira visita teve o objetivo de fazer um levantamento dos documentos que embasam a práxis pedagógica dos professores. Para tanto, busquei interagir com todos da direção e coordenação, numa breve explanação a coordenadora pedagógica diz que o único documento norteador de todo trabalho na unidade escolar é o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola, que está em processo de reformulação.

Na visita seguinte, observou-se a gincana do saber no horário de 8h30 às 11h40. É uma atividade direcionada, as brincadeiras propostas incluem provas para competir, envolvendo a leitura (o soletrando), conceito de matemática (medida – litro, cores e distância) em artes - pintura a concorrência do melhor desenho, apresentação de danças, reconto de historinha infantil, corrida com ovo na colher para trabalhar equilíbrio e coordenação motora, a prova da maçã, e adivinhas com participação aberta para todos, continuando a música, e eleição da miss Otávio Natália Veiga. Os professores estimularam os alunos a cada prova vencida, houve a entrega de troféus e prêmios para os vencedores. Os alunos da sala de aula observada concorreram com os alunos do 3º ano nas provas do soletrando, contudo tal fato não inibiu os

alunos do 2º ano, que respondiam as perguntas com segurança com intuito de vencer as provas.

A atividade foi bem recebida pelos alunos, entretanto verifica-se que não há espaço suficiente para o brincar livre ou para a realização de outras atividades lúdicas que demandam mais espaço na escola.

Fica evidente o quanto o lúdico é importante e necessário para o desenvolvimento e aprendizagem do estudante infantil. O envolvimento de todos nos jogos e brincadeiras, o desejo de competir e ganhar, a própria diversão, percebia-se que tudo isso contribuiu naquele momento para a exposição do que fora estudado em sala de aula e aquisição do conhecimento. Neste sentido, BRASIL (1998, p. 27) explicita claramente que os jogos e as brincadeiras propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

Em outra oportunidade a realização do jogo da trilha, - retirando palavra dentro de palavra é um jogo realizado em grupo, composto de cartas. O objetivo do jogo é o treino da leitura e despertar o gosto de ler brincando. Observou-se que quando a docente inicia o jogo, algumas crianças que não sabem ler, recusam-se a participar da atividade dizendo: “ah não tia! esse jogo não”!

A professora explicou o procedimento do jogo e em seguida dividiu os grupos de alunos. Para iniciar o jogo, a professora apresentava cada carta ilustrada com o nome, as crianças respondiam qual a outra palavra que poderia ser retirada daquela palavra, e assim prosseguiu o jogo. Contudo, os alunos que não sabem ler ficavam perdidos, e solicitavam ajuda do colega. A professora escrevia cada palavra no quadro, ao término da atividade, eles pediram para repetir o jogo. A professora não sentia à vontade para dar continuidade, porque o material não estava completo, assim ela decidiu encerrar.

Aqui é notório que o lúdico não está apenas no ato de brincar, está também no ato de ler, no apropriar-se da leitura como forma natural de descobrimento e compreensão do mundo. É interessante que tanto os alunos alfabetizados quanto os que ainda não foram alfabetizados, mesmo se perdendo no jogo, se envolve e faz uso da leitura das imagens.

A próxima observação foi destinada a recreação que acontece a cada última sexta-feira do mês com duração de uma hora e meia, momento em que as

atividades ocorrem no pequeno pátio da escola sob os cuidados dos professores. As brincadeiras que ocorrem são: pula corda, como brincar de bambolês etc. Algumas crianças participaram das brincadeiras, outras preferiam os blocos de montar, Tangram, alfabeto móvel ilustrado. Quando acontecia algum conflito entre os alunos, a professora fazia as intervenções para as crianças não perderem o gosto do brincar.

Notou-se uma insatisfação da professora ao realizar o recreio dinâmico, este descontentamento foi provocado pelo material lúdico em quantidade insuficiente para a turma e os jogos desorganizados onde faltavam peças dentro de suas caixas e em outras as peças estavam misturadas com de outros jogos. As crianças que não ficavam satisfeitas com o brinquedo recebido atrapalhavam as outras crianças ao realizar o jogo caminhando pela sala e também escolhendo o jogo de outro grupo.

O que se percebe é que muitas vezes os materiais lúdicos são utilizados de forma solta o que provoca a mistura de jogos e a perda de peças. Mesmo os alunos escolhendo o seu jogo ou brincadeira, é necessário ter um objetivo e proporcionar aos alunos não somente a recreação, mas a ludicidade educativa, como dizia Santo Agostinho citado por Santos (1997, p. 45 apud Silva, 2010) o lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação. Assim, não se pode simplesmente entregar os jogos aos alunos.

Encontrando-se mais uma vez foi observado o jogo do boliche, que teve início às 10:20 e término 11h. O objetivo desse jogo é trabalhar a adição. A professora inicia o jogo, explicando o objetivo, procedimentos e regras. Todos ficam animados, participam da atividade, quando um aluno não sabe responder, a professora faz a operação no quadro explicando, representando quantidades com bolinhas com a participação das crianças. Apenas dois alunos se recusaram a participar do jogo. Ao término da jogada de cada um, eles batiam palmas quando acertavam. A atividade mostrou que maioria dos alunos já consegue fazer cálculos simples de adição. Para o jogo não perder o foco do jogo, a professora estimulava as crianças em cada jogada, principalmente quando um dos alunos derrubava muitos pinos.

Em outro momento observou-se o jogo coleção trilha – palavra escondida. O objetivo é encontrar palavras dentro de palavras, a professora formou seis grupos para a atividade. Contudo, na escola só existiam dois jogos, então um grupo esperava a realização do outro, enquanto a professora procurava atender as outras crianças

com outro jogo, como dama e baralho de nomes (ilustrado). Quando as crianças apresentavam dificuldades, a professor os auxiliava. Observou-se que a turma ficava inquieta, enquanto aguardava a vez para realizar a atividade.

A professora tentou utilizar os dois jogos, porém apenas um estava completo. Um dos grupos abandonou o jogo, quando percebeu que estava incompleto. A professora foi à procura de outro jogo, já que os alunos fizeram essa cobrança. Houve muito barulho durante a realização do jogo, a docente não conseguiu administrar a situação.

Depois apresentou o jogo de palavras para o ultimo grupo Ela explica as crianças como se procede a vez de cada um, esse é para descobrir o nome juntando a gravura e assim as crianças desse grupo realizava o jogo em dupla, a professora auxilia no processo, mas alguns grupos não estavam confortáveis perdendo o interesse pelo brincar devido a falta de opção . Esse jogo agrupando imagens, as crianças participaram dialogando entre si de uma forma pacífica. Observou-se que as professoras não deixaram claro qual o papel que assumem nessas atividades.

3.2 O Projeto Político Pedagógico

A primeira visita a instituição ocorreu no dia catorze de novembro de dois mil e doze, com uma conversa prévia com a coordenadora pedagógica para obter os informes sobre a documentação existente no local. A conversa teve duração de aproximadamente uma hora, e segundo relatos da coordenadora não existem outros documentos além do Projeto Político Pedagógico da escola para os professores embasarem suas práticas.

O Projeto Político Pedagógico é um documento que direciona o trabalho administrativo e pedagógico da instituição de ensino, as metas que desejam alcançar por meio de uma orientação democrática que envolve escola e comunidade viabilizando uma postura flexível para atender a demanda.

Para Veiga (1995, p.14), [...]

[...] o projeto político pedagógico tem a ver com a organização do trabalho em dois níveis: como organização da escola como um todo e

como organização da sala de aula, incluindo sua relação com o contexto social imediato, procurando preservar a visão de totalidade. Nesta caminhada será importante ressaltar que o projeto político-pedagógico busca a organização do trabalho pedagógico da escola na sua globalidade.

É a partir das diretrizes contidas no PPP que a escola sabe como se projetar e qual direção seguir. Ao analisar o documento percebe-se que não há proposta para se trabalhar a metodologia lúdica ou sobre seus respectivos materiais, sublinham sobre poucas atividades que podem ser sugeridas para todas as séries, é uma sugestão muito vaga, pois não há uma consonância do material existente na escola com a sugestão do PPP. Após a análise fica provado que o documento é novo porem ao elaborarem não foi incluída a educação infantil modalidade que prioriza com mais intensidade a ludicidade.

Em linhas gerais, o projeto pedagógico da escola pode ser concebido como instrumento aglutinador e articulador das diversas ações da escola, devendo sua construção ocorrer considerando as várias dimensões de trabalho da instituição pedagógica, administrativa, financeira e jurídica. Nesse sentido, ele é a própria escola em movimento, à medida que se configura como o elemento que oportuniza a essa instituição, discutir coletivamente seus dilemas e as responsabilidades de cada ator ou grupo de atores na busca do alcance de sua função educativa.

O Projeto Político Pedagógico dessa instituição foi elaborado em 2011. No entanto, observou-se também que em sua estruturação não sofreu modificações até o momento da pesquisa, já que a escola passou a atender a educação infantil em 2010 e atualmente atende a educação infantil de 05 anos até o 3º ano do ensino fundamenta e não tem documento legítimo para a orientação na instituição que possa embasar sua integração tais como: Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, Parâmetro Nacionais curriculares (RCNEI) (RCNs), Lei de Diretrizes e Base (LDB) livros para o embasamento teórico sobre a ludicidade como os teóricos Jean Piaget, Vygotsky e outros. Esses documentos são sumamente necessários para a orientação dos profissionais no ensino fundamental I. Assim depende de documentos norteadores para melhor embasamento dos educadores da instituição.

A consulta ao documento ocorreu de forma breve não sendo o suficiente, no primeiro momento, para a busca desejada. Por isso tornou-se necessária a revisão

do documento para obter mais dados que possibilitassem perceber como o lúdico é abordado nesse documento.

Notou-se também que os funcionários buscam atingir as metas propostas. Contudo, o documento não apresenta nenhum argumento sobre lúdico, simplesmente pontua algumas sugestões de atividades para todas as séries como:

- ✓ trabalhar com historinhas variadas,
- ✓ diversos tipos de texto,
- ✓ músicas encenada , brincadeiras e dinâmicas
- ✓ bingo de palavras simples
- ✓ trabalhar vídeos, jogos e boliche
- ✓ incentivar peças teatral
- ✓ criar cantinho de leitura
- ✓ trabalhar com dominó (palavras com gravuras).

Esse dado mostra que a instituição não possui uma proposição bem fundamentada sobre os usos do lúdico. Nota-se nessa instituição a necessidade de uma reformulação urgente do Projeto Político Pedagógico para que este venha atender todas as demandas educacionais e, principalmente a inserção do lúdico em sua matriz curricular.

3.3. As entrevistas

Foram realizadas três entrevistas com profissionais que atuam na instituição pesquisada. Serão utilizadas as letras do alfabeto para descrever cada sujeito participante da pesquisa. A letra “A” é pós-graduanda em psicopedagogia, atua a nove anos na função docente, letra “B” é pós-graduanda em alfabetização e letramento e está na função docente há catorze anos, letra “C” é psicopedagoga atuante há nove anos na coordenadora pedagógica.

Os resultados são relatados a seguir.

A primeira pergunta buscou investigar as concepções das entrevistadas sobre o lúdico.

A: conceitua atividade lúdica como toda atividade que o docente utiliza com o objetivo de ensinar brincando; pode ser livre de regras ou não; como: jogos, brinquedos, as atividades lúdicas são ferramentas pedagógicas para o processo de ensino aprendizagem porque favorece o desenvolvimento cognitivo e afetivo, desperta interesse, imaginação, melhor compreensão para a aprendizagem dos alunos. Não só proporciona o benefício no desenvolvimento e crescimento da criança, mas também desperta o gosto pela leitura, escrita, matemática natureza e sociedade.

B: diz que atividades lúdicas são os métodos que os professores usam para desenvolver na turma a interação com o intuito de ensinar porque o objetivo da atividade lúdica não é só brincar mas ensinar conteúdos também.

C: o lúdico estimula a criança desenvolver os trabalhos escolares refletindo a um resultado qualitativo na aprendizagem.

Para as entrevistadas o lúdico é um recurso pedagógico que favorece o desenvolvimento integral das crianças. As concepções das professoras estão em consonância com que a literatura expõe sobre o lúdico. Como podemos observar na análise de Ramos, 2003 , p. 42 (citado por Nery, 2011, p.89)

A ludicidade é como uma experiência interna decorrente do envolvimento intenso, pleno e integral dos seres humanos nos acontecimentos, que pode existir em qualquer atividade humana - brincadeira jogos, etc., mediada por este sentimento de entrega e ação.

O segundo questionamento teve o objetivo conhecer o papel das brincadeiras no processo de ensino aprendizagem da criança.

A: favorece o desenvolvimento cognitivo e afetivo, desperta interesse, imaginação, melhora e facilita a compreensão para a aprendizagem dos alunos. Esse método proporciona benefícios no desenvolvimento e no crescimento da criança despertando o gosto pela leitura, escrita, raciocínio lógico, afetividade/sociabilidade, natureza e sociedade.

B: Através das atividades lúdicas o professor consegue passar os conteúdos com mais sutileza, envolvendo os educandos, quando te respondo isso, eu falo lembrando das minhas experiências em sala, estudei um livro sobre ludicidade na faculdade, a autora Rau 2007 onde ela fala sobre a ludicidade, entendo que a prática é

complemento da teoria, a gente coloca a teoria na prática, então essa é a prática do que eu estudei na faculdade.

Segundo as entrevistadas as atividades lúdicas são recursos imprescindíveis para o processo de ensino aprendizagem. Isso porque estimulam o raciocínio e proporcionam a criança o conhecimento e domínio de suas próprias condutas. Outro aspecto importante mencionado pela professora “B” é a formação profissional. Pois, o acesso a discussão sobre ludicidade na faculdade, proporcionou a professora conceber outra visão da prática pedagógica, com a inclusão de uma multiplicidade de atividades lúdicas que podem ser empregadas em sala de aula.

A participante “C”, na condição de coordenadora pedagógica, afirmou que sugere aos professores das séries iniciais atividades lúdicas, tais como: "a música, poemas, trava-língua, parlenda, amarelinha, jogo de argolas, trenzinho, a pescaria, conto e reconto, pula corda, peteca, recreio dinâmico."

Percebe-se da fala da coordenadora a proposição de atividades que quando contextualizadas com a realidade das crianças promovem o seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social. Entretanto, a entrevistada não explanou os usos e possibilidades de cada uma das atividades citadas, deixando assim, uma lacuna de como essas atividades ocorrem na escola.

As atividades lúdicas são importantes na vida do educando, e para que essa prática aconteça o professor deve buscar compreender quem é o aluno atentar para o andamento da turma e perceber as necessidades ali presentes. Segundo Moyles (2002, p. 43) afirma que:

O papel do professor é o de garantir que no contexto escolar, a aprendizagem seja contínua e desenvolvimentista em si mesma, e inclua fatores além dos puramente intelectuais. O emocional, o social, o físico, o estético, o ético e o moral se combinam com o intelectual para incorporar um conceito abrangente de aprendizagem.

Nessa perspectiva, analisamos a utilização das atividades lúdicas na prática pedagógica dos professores, de acordo com os depoimentos abaixo:

A: Utilizo as atividades lúdicas porque são importantes, desperta a curiosidade da criança onde as crianças possam aprender brincando facilitando a sua compreensão.

B: Sim, mas a gente fica muito limitada porque a escola não tem a quantidade suficiente de material que atenda toda sala e o material lúdico é muito desorganizado.

Percebe-se que o uso das atividades lúdicas está presente na prática dos professores, contudo essa prática, muitas vezes encontra obstáculos nas condições estruturais da escola. O fato destacado no depoimento da professora “B”, demonstra que a gestão da escola juntamente com a equipe docente deve organizar e promover meios que superem esses entraves, para assim construir ações educativas mais prazerosas. Pois, não podemos deixar de sublinhar que o ambiente pode sim ser (re) organizado dentro de espaços escassos..

As principais as atividades lúdicas realizadas nas turmas de 2º ano, são:

A: jogo da memória, quebra-cabeça, alfabeto móvel, bingo ortográfico (letras , palavras e números), bingo para trabalhar adição , subtração, multiplicação, pintura de tela com guache, gincana, boliche, história ilustrada e reconto, e brincadeiras como Maria Anita, morto –vivo, e pula-cordas.

B: Jogo da memória, quebra-cabeça, alfabeto móvel, bingo ortográfico (letras , palavras e números), bingo para trabalhar adição, subtração, multiplicação, pintura de tela com guache, gincana, boliche, história ilustrada e reconto. Canto algumas músicas como a canoa virou, cantiga de roda como Os olhos de Maria Anita e outras, preciso aprender novas músicas, as músicas são muito importante na sala de aula.

As depoentes também afirmaram que essas atividades são bem recebidas pelas crianças, com perguntas sobre o que é proposto, assim como a participação das mesmas nas brincadeiras e jogos. São momentos de expressão de criatividade, interação, emoções e desejos. A participante “C” informou ainda que as atividades lúdicas sugeridas para séries iniciais são aquelas que: incentivam, proporcionam maior interação entre as crianças, como a música, poemas, trava língua, parlenda, amarelinha, jogo de argolas, trenzinho, a pescaria, conto e reconto, pula corda, peteca, recreio dinâmico.

Moyles (2002, p. 181) ao analisar a abrangência da ludicidade, destaca que os professores precisam desenvolver as habilidades necessárias por meio da

observação das crianças em diferentes atividades para decidir que a aprendizagem está ocorrendo nos comportamentos lúdicos.

No que tange ao planejamento das atividades pedagógicas realizadas as professoras, expõem:

A: Na escola com acompanhamento da coordenação pedagógica.

B: Muito raro reunimos com a coordenadora, de vez em quando trocamos experiências e materiais como xerox e sugestões entre as colegas, gosto da opinião das colegas.

Observam-se controvérsias nos depoimentos, enquanto a professora “A” assegura que o planejamento ocorre com o auxílio da coordenação pedagógica, a professora “B” diz que não existe espaço para planejar as atividades. O que acontece em alguns momentos é troca de experiências exitosas na escola.

O planejamento é a base para a organização de atividades pedagógicas direcionadas com objetivos claros. Como afirma Maluf (2012 p. 33) “As atividades lúdicas deveriam ser alvo de planejamento, na façanha do aprender. Quando a criança brinca ela reorganiza pensamento e emoções”. Nessa perspectiva, o planejamento deve considerar os seguintes aspectos: o tempo disponível para o desenvolvimento das atividades, os espaços existentes para se trabalhar com o grupo, a faixa etária e os objetivos propostos. Não podemos deixar de mencionar que, o planejamento também precisa ser flexível de acordo com o ritmo e interesses das crianças.

De acordo com a coordenadora, as atividades lúdicas pedagógicas realizadas pelas professoras tem contribuído para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo das crianças.

Os jogos oportunizam as crianças o crescimento pessoal e intelectual, pois aprendem a respeitar o espaço do outro, à divertirem e à compartilhar. Assim como contribuem na aquisição de valores étnico, sociais e culturais. As atividades lúdicas por ser um atrativo no ambiente educacional viabiliza uma condição de aprender agradável para que as crianças não sintam presos, sufocados à uma rotina cotidiana.

Nos discursos das entrevistadas verificamos que as mesmas concebem a brincadeira como parte integrante das crianças, reconhecendo como uma necessidade da criança, assim como momento de acompanhar o desenvolvimento infantil. Entretanto, observou-se que a instituição não possui uma proposição definida das atividades lúdicas que devem ser desenvolvidas com as crianças.

Esse dado demonstra a necessidade da reformulação no PPP da escola, ou seja, da construção de uma proposta que atenda as novas demandas educacionais, principalmente no que se refere à inserção do lúdico como recurso pedagógico

O espaço e a estrutura da escola são aspectos importantíssimos que devem ser considerados na elaboração do planejamento das atividades lúdicas. Para conhecer como as professoras organizam suas atividades pedagógicas, indagamos qual o material disponível na escola.

A: Coleção trilha, boliche, dominó, quebra-cabeça, alfabeto móvel/ilustrado, jogo da memória, sílabas, tangram, troca letras, caça-rimas, ábaco, blocos lógicos, disco de frações, esqueleto educativo, palavras dentro de palavras.

B: sim alguns, os materiais são muito desorganizados, coleção trilha, boliche, dominó, quebra-cabeça, alfabeto móvel/ilustrado, jogo da memória, sílabas, tangram, troca letras, caça-rimas, ábaco, blocos lógicos, disco de frações, esqueleto educativo, palavras dentro de palavras.

Apesar da instituição não possuir uma grande variedade de recursos pedagógicos, como destacado pela professora “B”, os materiais disponíveis possibilitam (re) organizar as atividades lúdicas de acordo com a proposta pedagógica de cada professor. Não podemos deixar de mencionar que, no contexto educativo é fundamental estabelecer a estreita correlação entre os recursos pedagógicos, a criatividade e os objetivos educacionais.

As dificuldades encontradas pelos professores, para a realização da metodologia lúdica, são:

A: Pouco espaço e material com quantidade insuficiente para trabalhar e muito desorganizado.

B: Pouco espaço e material com quantidade insuficiente para trabalhar, e muita desorganização no pouco material que tem é preciso controle e regras, também a falta de concentração de alguns alunos e não respeitam as regras do jogo e pouco apoio da parte da administração, e sala super- lotada.

Ao indagar a coordenadora pedagógica quais os materiais lúdico-pedagógicos disponíveis e mais utilizados na escola, ela relatou que:

C: Varal de letras, alfabeto móvel/ilustrado, jogo da memória, sílabas, tangram, quebra cabeça, troca letras, caça-rimas, ábaco, blocos lógicos, disco de frações, esqueleto educativo, coleção trilha (palavras dentro de palavras).

Observa-se nos depoimentos das professoras que as principais dificuldades encontradas são o material insuficiente para atender a demanda em sala de aula, a desorganização desse material e o pequeno espaço destinado às atividades lúdicas.

Para que o uso do lúdico seja, de fato, uma estratégia didática que auxilie na constituição do conhecimento e no desenvolvimento global da criança, é necessário planejar ações para que elas tenham uma intencionalidade educativa. Pois, a criatividade da criança pode ser estimulada com objetos simples como pedaços de papel, caixas vazias, barbantes, palitos etc. Saber dar usos e significados ao pouco material existente nas instituições de ensino ainda é um grande desafio aos professores.

Por outro lado, não podemos deixar de destacar o papel central que a gestão da escola assume na organização das atividades pedagógicas. No caso da instituição pesquisada, observa-se que os gestores precisam envolver a comunidade escolar para reformulação do PPP da escola e dar um novo olhar as questões pedagógicas, a partir de alguns questionamentos: Que sujeitos pretendemos formar? Quais os conhecimentos que queremos ministrar? Esse é um dos caminhos para a organização dos espaços da escola, inclusive com a adoção de uma metodologia lúdica com contornos bem definidos. Pois, acreditamos que alguns dos problemas vividos dentro da escola, podem ser resolvidos pelos próprios agentes da escola.

3.4. Síntese dos Resultados

Ao desenvolver o presente trabalho no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental, percebe-se que nos momentos de observação em sala de aula, existe um certo descontrole por parte do educador em manter a disciplina e o envolvimento da turma na aplicação do lúdico, pois mesmo que haja um direcionamento no momento do jogo, boa parte da classe fica dispersa, devido ao material lúdico utilizado incompleto. Assim torna-se quase que impossível obter um bom resultado na aprendizagem através da ludicidade.

A referida escola oferece pouco espaço físico para realizar atividades lúdicas, não possui material teórico para que o professor possa se embasar e se preparar melhor e desempenhar bem o seu trabalho tanto no que diz respeito ao lúdico, assim como a outros meios que o leve a um bom aperfeiçoamento na sua prática pedagógica. Isso cabe a elaboração do PPP (Projeto Político Pedagógico), pois o PPP dessa entidade escolar se encontra incompleto, necessitando de reformulação imediata. Nota-se também que pouco se refere sobre o lúdico no PPP, na educação infantil; há somente algumas sugestões de atividades lúdicas para o ensino Fundamental I.

Percebe-se que boa parte dos educadores dessa modalidade de ensino ainda se encontra despreparada para colocar a ludicidade na sua prática metodológica. Falta ao professor embasamento teórico com relação ao trabalho com o lúdico; mesmo sendo graduados, muitas vezes o lúdico é confundido como mera diversão por parte das crianças, devido a má utilização do lúdico, isto é dos jogos e brincadeiras, os quais devem ser empregados de forma que vise um objetivo tanto para o professor como para o aluno.

No entanto, o que se viu foram aulas pouco atrativas, e mesmo quando havia o lúdico estas estavam desorganizadas. Nota-se também uma falta de comunicação entre professores e coordenadora no ato de planejar. A escola possui materiais pedagógicos insuficientes para o professor fazer uso do lúdico, os quais se encontram desorganizados e incompletos, ficando difícil para o docente utilizar a metodologia. Bem lembrado a observação de uma das entrevistadas alegando “Diante dessa pesquisa espero que vejam a necessidade de uma auto-avaliação

tanto na forma de organização de material usado por cada professor nessa instituição como também a prática voltada para o lúdico e também a orientação da coordenação pedagógica tanto na prática como na fundamentação teórica do assunto rumo à um desenvolvimento mais significativo para o educando e para o professor”.

Portanto fica evidente que o professor precisa se aperfeiçoar cada vez mais para melhorar a sua prática pedagógica, com um olhar minucioso a sua forma de ensinar com o uso da ludicidade e passar a ver o lúdico como um instrumento aliado, uma ferramenta que irá lhe auxiliar no processo de ensino- aprendizagem da criança de forma prazerosa e eficiente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada sobre as atividades lúdicas nos processos de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental foi de grande relevância, pois enriqueceu ainda mais minha experiência de vida acadêmica e profissional.

Com essa pesquisa foi possível observar que o lúdico é importante para o desenvolvimento de todos os seres humanos, pois tudo que é possível aprender brincando para a criança, terá um sentido especial.

Uma vez que o lúdico proporciona um desenvolvimento sadio e harmonioso, sendo uma tendência instintiva da criança. Ao brincar a criança aumenta a independência, estimula sua sensibilidade visual e auditiva, valoriza a cultura popular, desenvolve habilidades motoras, diminui a agressividade, exercita a imaginação e a criatividade, aprimora a inteligência emocional, aumenta a integração, promovendo assim, o desenvolvimento sadio, o crescimento mental e a adaptação social.

As reflexões realizadas até aqui serviram para entender a importância do lúdico e porque os profissionais da educação, principalmente dos anos iniciais, não levam muito a sério as atividades que envolvem o lúdico como um potente instrumento e aliado pedagógico que causa prazer nas crianças, facilitando seu aprendizado, considerando na maioria das vezes como um passa tempo sem muita significância.

Diante do que fora exposto, concluiu-se que o lúdico e a brincadeira constitui-se em uma estratégia importante para o desenvolvimento e aprendizagem de qualquer criança, pois o lúdico, além de contribuir e influenciar na aprendizagem dos conteúdos escolares, também auxilia no desenvolvimento dos aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores da criança.

Por isso, acredita-se que ser pedagogo não se resume em um certificado mas sim estar preparado para as mudanças e enxergar abertura de caminho, para nele trilhar mesmo sabendo que não é tarefa fácil, mas também não é impossível, basta apenas ter força de vontade e desejo de mudança.

Pois a educação é de fundamental importância na vida do ser humano, ela é a mola mestra que faz andar a humanidade e para que isso aconteça necessita-se

de bons educadores, e investimento necessário que lhe dê condição para a realização de um bom trabalho.

PERSPECTIVAS FUTURAS

Cursar pedagogia na UnB para mim trouxe muitas experiências e aprendizagem. Ao terminar esse curso pretendo fazer a pós em psico-pedagogia e possivelmente preparar para o mestrado para que possa aperfeiçoar a minha prática, porém convicta de que o caminho para a mudança e o aperfeiçoamento é infinito; Não se finda no mestrado ou pós-doutorado mas há sempre um espaço para novos saberes e inovação.

Eu me identifico muito com educação infantil e pretendo investir nessa área, pretendo participar de cursos de extensão e capacitação se houver chance para esse município tanto em cursos presenciais ou à distância, outro curso que admiro e tenho curiosidade de conhecer é as áreas de recursos humano.

Portanto, ser pedagogo não se resume em um certificado mas sim está preparado para as mudanças e enxergar abertura de caminho, e trilhar nele mesmo sabendo que não é tarefa fácil mas também não impossível.

REFERÊNCIAS

- BRASIL, **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília, 1998. Encontrado em <http://www.infoescola.com/educacao/educacao-infantil> acesso em :23/10/2013
- DELGADO ET AL. **A formação e o trabalho pedagógico do professor na educação infantil**/ Jaqueline Delgado; Cleide Vitor Mussini Batista; Andréia, Maria Cavamirani Lugle; Flávio Rodrigo Furlaneto; Andréia de Freitas Zôpepero; Laura Célia S. Cabral Cava; Evanil Antônio Guardio; Alexandre Schubert Caldeira; Maria Regina da Costa Sperandio. Londrina : Editora Unopar, 2008.
- DORNELLES, Leni Vieira. **Na Escola infantil Todo Mundo Brinca se Você Brinca**. In: CRAIDY, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis E. **Educação Infantil: Pra que te quero?**. Porto Alegre: ArtMed, 2001. Encontrado em www.cchla.ufrn.br acesso no dia 08/11/2013.
- FEIJÓ O. G. **Corpo e movimento: Uma psicologia para o esporte**. Rio de Janeiro, Sharpe, 1992. Encontrado em: slidshare.net/diouro/ludicidadenoprocessoalfabetizacao. Acesso em 08/11/2013.
- GONSALVES, Elisa Pereira. **Iniciação à pesquisa Científica**. Editora Alínea 2001. <http://www.significado.origem.nom.br/nomes/?q> = visitado em 20-11-2013
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**.
- LUDKE e ANDRÉ, Menga Ludke e Marli E.D. André. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas**, editora pedagógica e universidade LTDA. 1986.
- MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: Prazer e aprendizado**, 8ª edição, Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- MINAYO (Organizadora). **Pesquisa social – teoria método e criatividade- Petrópolis**, RJ: Vozes, 1994.
- MOYLES, Janet R. **Só brincar –O papel do brincar na educação infantil**, tradução: Maria Adriana Veronese. Porto alegre: Artmed, 2002
- NERY, Madson George da Silva. **Educação e corporeidade**. Coleção formando educadores, editora: Nupre, 2011.
- PIAGET, J. A formação do símbolo: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. Ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. 4 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1980.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação: uma atitude pedagógica**- Curitiba: Ibpex, 2007.

SILVA, Ana Paula Carvalho Rezende da. **O Uso de Atividades Lúdicas no Ensino de Língua Inglesa para Alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental II**, 2010.

encontrado em:

<http://www.pedagogia.com.br/artigos/atividadesludicasnalinguainglesa/>

VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Org.). **Projeto político pedagógico da escola**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

APÊNDICES

Roteiros para Entrevista

**Universidade de Brasília – UnB
Faculdade de Educação – FE
Curso de Pedagogia a distância**

Convite

Prezadas professoras solicito a sua participação como sujeito dessa pesquisa que realize em função da elaboração da monografia em cumprimento à exigência de conclusão do curso – TCC de pedagogia realizada na UaB /UnB. Conto com a sua participação imprescindível.

Conto com você.

Atenciosamente,
Adelice Isabel O. Sena (pesquisadora)

Roteiro de entrevista: Professora Regente

Dados de identificação do docente:

Nome: _____

Formação acadêmica: _____

Tempo no magistério: _____

Escola/turma em que atua: _____

Nível de ensino: Séries Iniciais do Ensino fundamental

Bloco I: Concepções dos professores sobre o lúdico

1.1 Em sua opinião, o que é uma atividade lúdica?

1.2 As atividades lúdicas são ferramentas pedagógicas para o processo de ensino aprendizagem? Por quê?

Bloco II: Atividades lúdicas desenvolvidas nas turmas de 2º anos da escola pesquisada.

2.1 Você utiliza as atividades lúdicas na sua prática pedagógica?

2.2 Quais as atividades lúdicas que você realiza nas turmas de 2º ano?

2.3 Como você planeja suas atividades pedagógicas?

2.4 Qual a receptividade dos alunos quanto a aplicação da metodologia lúdica?

2.5 Quais as atividades lúdicas que os alunos mais gostam?

2.6 As atividades lúdicas como ferramentas pedagógicas são discutidas entre os professores regentes?

2.7 A escola possui material pedagógico para as atividades lúdicas? Em caso afirmativo, quais?

2.8 Quais são as dificuldades encontradas para a realização da metodologia lúdica?

Observações:

**Universidade de Brasília – UnB
Faculdade de Educação – FE
Curso de Pedagogia a distância**

Convite:

Prezada coordenadora solicito a sua participação como sujeito dessa pesquisa que realizo em função da elaboração da monografia em cumprimento à exigência de conclusão do curso – TCC de pedagogia realizada na UaB /UnB. Conto com a sua participação imprescindível.

Conto com você.

Atenciosamente,
Adelice Isabel O. Sena (pesquisadora)

Roteiro de Entrevista : Coordenadora Pedagógica

Dados de identificação do docente

Nome: _____

Formação acadêmica: _____

Tempo no magistério: _____

Escola/turma em que atua: _____

Nível de ensino: Séries Iniciais do Ensino fundamental e Educação de Jovens e Adultos – EJA

1. Em sua opinião, o lúdico é importante na prática pedagógica e no ensino/aprendizagem?

2. Quais os materiais lúdico-pedagógicos disponíveis e mais utilizados na escola?

3. Quais as atividades lúdicas mais frequentes nesse estabelecimento?

4. Você sugere aos professores das séries iniciais atividades lúdicas? Em caso afirmativo, quais?

5. Em sua opinião, as atividades lúdico pedagógicas realizadas pelos professores tem contribuído para o desenvolvimento social, emocional e cognitivo para as crianças?

Observações:

Diante dessa pesquisa espero que vejam a necessidade de uma auto-avaliação tanto na forma de organização de material usado por cada professor nessa instituição como também a prática voltada para o lúdico e também a orientação da coordenação pedagógica tanto na prática como na fundamentação teórica do assunto rumo à um desenvolvimento mais significativo para o educando e para o professor (uma das entrevistadas).