



**AS VIVÊNCIAS LÚDICAS E OS JOGOS NA ESCOLA  
CECÍLIA MEIRELES DA CIDADE DE PIRITIBA/BA:  
REALIDADE E PERSPECTIVAS**

**KELLE MENDES ARAÚJO**

**POLO - PIRITIBA-BA**

**2014**

**KELLE MENDES ARAÚJO**

**AS VIVÊNCIAS LÚDICAS E OS JOGOS NA ESCOLA  
CECÍLIA MEIRELES DA CIDADE DE PIRITIBA/BA:  
REALIDADE E PERSPECTIVAS**

Trabalho Monográfico apresentado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II do Curso de Licenciatura em Educação Física a distância da Universidade de Brasília – FEF EAD/UNB.

Orientador: JOSÉ MANOEL MONTANHA  
DA SILVEIRA SOARES

**POLO - PIRITIBA-BA**

**2014**

# **TERMO DE APROVAÇÃO**

KELLE MENDES ARAÚJO

## **AS VIVÊNCIAS LÚDICAS E OS JOGOS NA ESCOLA CECÍLIA MEIRELES DA CIDADE DE PIRITIBA/BA: REALIDADE E PERSPECTIVAS**

Trabalho Monográfico defendido e aprovado como requisito final para aprovação na disciplina Trabalho de Conclusão de Curso II e no Curso de Licenciatura em Educação Física a distância da Universidade de Brasília – FEF EAD/UNB.

---

Professor

---

Professor

---

Professor

**CONCEITO FINAL:**

POLO - PIRITIBA-BA

2014

Dedico esta pesquisa a meu esposo Jamerson Araújo e aos meus filhos Lara Araújo e Matheus Araújo pela compreensão e motivação durante a realização deste trabalho.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, Senhor dos Senhores e dono de toda sabedoria humana, pela oportunidade e pela saúde proporcionada para concluir este estudo.

Agradeço especialmente a meu esposo Jamerson pela ajuda e incentivo, e aos meus filhos Lara e Matheus que dispuserem o tempo de nossa convivência para elaboração desta pesquisa.

Agradeço a minha mãe com quem tenho compartilhado dificuldades e alegrias, pelo afetuoso e constante apoio e incentivo, pelo convívio intenso e verdadeiro e principalmente pelo amor que me dedica. E ao meu pai que me proporcionou de maneira simples e sábia exemplos e incentivos de vida.

Agradeço aos meus colegas e amigos pelas palavras e ações de incentivos que, com certeza, fazem parte dessa conquista.

Agradeço aos meus colegas do curso com quem aprendi durante estes anos, em especial Elaine, Lucileide e Maiara.

Agradeço a meu orientador Prof.<sup>o</sup> José Manoel Montanha Da Silveira Soares que foi o grande responsável pelo acompanhamento e conclusão deste trabalho.

Agradeço a Universidade de Brasília pela oportunidade disponibilizada a Faculdade Aberta do Brasil. Aos tutores presenciais Sibenon, Tonivan e Ricardo pela compreensão, dedicação e coleguismo.

<b>SUMÁRIO</b>	
<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>10</b>
1.1 Objetivo geral.....	12
1.2 Objetivos específicos ou intermediários.....	12
<b>2. REVISÃO DE LITERATURA.....</b>	<b>13</b>
2.1 A prática pedagógica dos professores e a importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem.....	13
2.2 A criança e o contexto escolar.....	14
2.3 A criança e o jogo.....	15
2.4 O jogo e lúdico como proposta metodológica: o papel da escola e do professor.....	18
<b>3. METODOLOGIA</b>	<b>21</b>
3.1 Cenário e sujeitos participantes da pesquisa.....	22
<b>4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS</b>	<b>25</b>
4.1 Dados dos questionários.....	26
4.2 Análise documental.....	31
4.3 Observação de campo.....	33
<b>5. ANÁLISE E DISCUSSÃO</b>	<b>36</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>41</b>
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	45
ANEXOS.....	49

## LISTA DE TABELAS

TABELA 01 -	Quadro comparativo do espaço físico da escola.....	26
TABELA 02 -	Quadro comparativo sobre a importância das brincadeiras.....	27
TABELA 03 -	Quadro comparativo dos jogos e brincadeiras como proposta pedagógica.....	28
TABELA 04 -	Quadro comparativo das descrições das atividades.....	44

## LISTA DE FIGURAS

FIGURA 01- .Formação profissional.....	26
FIGURA 02- Materiais e instrumentos.....	29
FIGURA 03- Método e procedimentos.....	30
FIGURA 04- .Opinião da equipe pedagógica pela inserção dos jogos e brincadeiras no planejamento das aulas.....	26



## RESUMO

Esta dissertação tem como tema as vivências lúdicas e os jogos na Escola Cecília Meireles da cidade de Piritiba/Ba: Realidade e Perspectivas. Tomando-se como referência a realidade da Educação Infantil nessa instituição da rede particular de ensino da cidade de Piritiba, esta pesquisa pretendeu reunir dados obtidos através de análise documental, aplicação de questionário e observações, para identificar como as professoras inserem os jogos e as brincadeiras no planejamento pedagógico, como são esses espaços e quais as principais atividades oferecidas, lembrando que esse estabelecimento de ensino não conta com profissionais habilitados em educação física para as turmas de Educação Infantil. Compreender a percepção das professoras a cerca das vivências lúdicas e os jogos como instrumentos pedagógico no planejamento das aulas e identificar algumas atividades realizadas na educação infantil podem mostrar a distância ou a aproximação entre a legislação que orienta o processo de ensino e aprendizagem e a prática do cotidiano no ambiente escolar. Os dados apontam que, as professoras, apesar de reconhecerem a importância dos jogos e das vivências lúdicas dentro do contexto escolar e sua eficácia no processo pedagógico-metodológico proporcionando melhor aprendizagem aos alunos, apresentam uma prática um tanto distante da teoria apresentada nos instrumentos de pesquisa apresentados na coleta de dados.

**Palavras- Chave:** Educação Infantil. Vivências Lúdicas. Jogos. Planejamento. Aprendizagem.

# 1- INTRODUÇÃO

O presente estudo refere-se à temática sobre as vivências lúdicas e os jogos na escola Cecília Meireles da cidade de Piritiba -Bahia: realidade e perspectivas. Com a intencionalidade em identificar como os jogos e as atividades lúdicas vivenciadas dentro do contexto escolar estão inseridos no planejamento pedagógico dos professores, conhecendo assim a realidade encontrada e norteando novas perspectivas para o processo de ensino-aprendizagem. O problema de pesquisa está embasado na interrogativa que questiona: Como as atividades lúdicas e os jogos se inserem no trabalho pedagógico dos professores da escola Cecília Meireles?

O interesse em realizar o estudo se deu a partir de experiências no segmento educação infantil, enquanto professora regente, ao analisar o contexto escolar em que as crianças da devida instituição estavam inseridas. Surgindo, então uma preocupação quanto aos procedimentos pedagógico-metodológicos aplicados pelos professores regentes das turmas de educação infantil, compreendendo crianças com idade escolar entre 3 e 6 anos.

Analisando o processo de desenvolvimento humano descrito por Piaget (1978) e mais precisamente a infância, pode-se notar que a criança é inevitavelmente posta a inúmeras experiências na busca de adaptação ao meio, desde as suas primeiras formas de movimento até que os mesmos sejam transformados em movimentos intencionais estimulados através da interação da criança com o meio em que está inserido, afirmando assim sua existência no mundo. Com base nessa afirmação a escola se apresenta como um espaço de aprendizagem e interação social essencial para a criança.

A educação infantil ganha características importantíssimas para o desenvolvimento das crianças neste período de vida escolar. Todas as inúmeras possibilidades de atuação em aula que os professores podem criar com os jogos, marcados com a presença do lúdico, do prazer, a estimulação da fala, da criatividade e da imaginação, da superação e resolução de conflitos e obstáculos, e tantas outras, acabam por caracterizar os jogos como eminentemente educativos, quando permeados por essas características.

Brincar é necessário à felicidade e as aprendizagens da vida e que as brincadeiras estão se extinguindo do cotidiano das pessoas. Os educadores têm por função valorizar a felicidade em pequenos gestos proporcionando um maior significado a vida (CATUNDA 2005, p. 38).

É com base na experiência vivida, tanto quantitativa quanto qualitativa, que se constitui o aprendizado significativo para a criança. Sendo, portanto, pela ação motora, pelo ato corporal, que o indivíduo embarca neste “mundo do faz-de-conta”, e todas essas inúmeras imaginações mentais acabam por auxiliar na formação e modificação das estruturas cognitivas, contribuindo significativamente para a formação do pensamento lógico. Este conhecimento acerca do jogo neste período de vida das crianças é o mínimo que se espera dos professores ao atuarem no contexto de suas práticas pedagógicas.

Os alunos que não são motivados a participar de jogos e brincadeiras apresentam dificuldades de aprendizagem e interação, pois, mediante essas atividades lúdicas, as crianças se divertem e vivenciam um grande número de experiências numa pluralidade de situações. Por meio das brincadeiras é possível integrar teoria e prática, levando a participar de questões relacionadas ao seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, contribuindo assim para formação crítica do indivíduo.

O professor pode e deve proporcionar as crianças momentos de aprendizagem em que a brincadeiras e os jogos sejam valorizados e desempenhe sua função educativa para que com base na experiência vivida a criança tenham um aprendizado significativo. Sanders (2005) e Neto (2001) recomendam incorporar a brincadeira como instrumento de motivação nos planejamentos dirigidos às crianças, aliando os jogos às experiências motoras delineadas. Porém um fator chama a atenção para essa questão, pois ao trabalhar esses momentos apenas com atividades livres não promove suas aprendizagens, portanto o estabelecimento de objetivos, a organização, a aplicação de estratégias metodológicas que propiciem progressos às crianças e a avaliação do processo ensino-aprendizagem são componentes indispensáveis nas aulas.

A aprendizagem quando despertada com alegria, com vontade, realmente faz com que a criança aprenda com prazer, portanto é relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção de passatempo. Almeida (1995, p. 11) diz que “[...] a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre

como uma forma transacional em direção a algum conhecimento [...]”, portanto esse trabalho procura conceituar a importância do jogo e das vivências lúdicas, analisar as atividades propostas pelos professores e identificar como os jogos e as brincadeiras de inserem nos planejamentos, demonstrando sua importância no desenvolvimento infantil e dentro da educação como uma metodologia que possibilita mais vida, prazer e significado ao processo de ensino e aprendizagem, tendo em vista que é individualmente importante para estimular a vida social e o desenvolvimento construtivo da criança. Contudo esta pesquisa poderá contribuir para reflexões na atuação docente e na formação de profissionais que consideram a criança e a importância dos jogos e das vivências lúdicas como parte integrante da infância e do processo de ensinar e aprender. Assim será possível ao educador redescobrir em si mesmo o gosto pela ação através do lúdico, buscando em suas experiências e reconstruindo sempre que possível, buscando novas maneiras de ensinar.

O professor é indispensável nesse processo para uma educação de qualidade e que realmente consiga ir ao encontro dos interesses e necessidades da criança, para isso é preciso que ele assuma um papel de artista de um currículo que privilegie e facilite as condições de aprendizagem que a ludicidade contém nos seus diferentes domínios, como: afetivo, social, perceptivo motor e cognitivo, podendo ser apresentado como meta da escola.

### 1.1- Objetivo

Analisar e identificar como o jogo se insere no trabalho pedagógico dos professores da escola Cecília Meireles da cidade de Piritiba/BA.

### 1.2 – Objetivos específicos

- Conceituar a importância do jogo e das brincadeiras na educação infantil;
- Investigar como o jogo e as brincadeiras lúdicas se inserem no planejamento dos professores;

## **2- REVISÃO DE LITERATURA**

### **2.1 A prática pedagógica dos professores e a importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem**

A realidade escolar sempre nos remete a várias reflexões, principalmente no que diz respeito à prática pedagógica diária dos professores. Na situação atual, entre os temas que merecem esta reflexão está a forma como as aulas são planejadas, e como isso se reflete no comportamento dos alunos, em suas aprendizagens e conseqüentemente, no ambiente escolar. Com base nisso, vemos a necessidade de inserir novas ações na prática pedagógica na Educação Infantil, pensando em uma proposta que traga novas perspectivas para o processo de ensino-aprendizagem, chegando-se então ao jogo e as atividades lúdicas, proposto como meio facilitador para trabalhar com esse nível de ensino, com o objetivo de demonstrar a importância do jogo e das brincadeiras na educação infantil. O seguinte trecho ilustra bem tais reflexões:

Independente de época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, pois elas vivem num mundo de fantasia, de encantamento, de alegria, de sonhos, onde realidade e faz-de-conta se confundem [...] (KISHIMOTO, 1999, p. 46).

Para isso, o professor dispõe de vários recursos pedagógicos para dinamizar suas aulas e usando a criatividade muitas coisas podem ser criadas e recriadas como meio de incentivo para as intervenções em aula, porém, nesta perspectiva da formação profissional e da habilitação para trabalhar com a área da Educação Física na educação infantil e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, constatou-se, nos estudos de Etchepare, Pereira e Zinn (2003) que muitos professores que atuam nesta área não tiveram orientação para trabalhar com a Educação Física escolar. E essa realidade faz com que muitos professores não trabalhem com os temas e conteúdos da Educação Física ou, quando trabalham, o fazem como forma de recreação ou atividades livres, sem orientações e objetivos pedagógicos.

De certa forma, isso acontece fora do contexto escolar da Educação Física também, quando os professores ao invés de utilizar recursos como, jogos,

brincadeiras lúdicas, músicas, histórias contadas entre outros, tratam seus alunos como “pequenos adultos” e tornam suas aulas mecânicas e plenamente teóricas, tornando-as cansativas e desinteressantes. Segundo Almeida (1998, p. 123) “[...] o bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”. Para transformar essa realidade e tornar a escola num ambiente alegre e agradável é necessário mudar a prática pedagógica dos professores utilizando os jogos e as atividades lúdicas que valorizam as experiências, a imaginação e anseios dos alunos, criando oportunidades para seu desenvolvimento garantindo a formação de uma consciência social, crítica, criativa e solidária.

Além do mais, a formação de professores, atualmente, está sendo uma preocupação para quem acredita na transformação da educação em nosso país, pois a forma como o contexto educacional se encontra, nos remete a pensar na necessidade de nossos alunos e interesses daqueles que querem aprender o saber, através dele, tenham condição de buscar seus direitos e cumprir seus deveres na sociedade. Sobre essa questão, Nóvoa (1991, p.43) afirma que: “não é possível construir um conhecimento pedagógico para além dos professores, isto é, que ignore as dimensões pessoais e profissionais do trabalho docente”. Essa reflexão do autor nos diz que o professor não é o único responsável pelos benefícios ou prejuízos do processo educativo, mas que é sua ação como pessoa e como profissional é de suma importância nesse processo.

## **2.2 A criança e o contexto escolar**

Analisando o lado da criança, compreendemos que ela tem direito a ser estimulada em seu desenvolvimento integral, no que se referem aos aspectos cognitivos, psicomotores, efetivos e sociais, e a Educação Física como uma prática pedagógica tem essa responsabilidade, Andrade Filho (2007, p. 97), nos diz que: “faz-se necessário afirmar a criança enquanto sujeito histórico e inserido numa cultura, tendo assim o direito a um tratamento pedagógico específico e que atenda suas necessidades”. Confirmando esse pensamento o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil aponta que “a estes princípios cabe acrescentar que as crianças têm direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições” (BRASIL, 1998a, p. 14), mas infelizmente, na visão de muitas pessoas a

escola é um lugar para estudar e não para brincar, porém quem pensa dessa maneira perde a oportunidade de conhecer como o lúdico pode ajudar no processo de ensino aprendizagem e ver como a criança valoriza a brincadeira, uma vez que a brincadeira faz parte do seu mundo.

Por isso podemos dizer que não são as brincadeiras ou os jogos que devem mudar e perder seu caráter lúdico, o que deve mudar é a forma como as pessoas vêm a inserção destas atividades na escola. Não há mais como excluir o lúdico do processo pedagógico, pois ele é um agente de um ambiente motivador, ao privar as crianças de um ambiente lúdico estaremos ignorando seus próprios conhecimentos, pois quando a criança entra na escola ela já possui muitas experiências que lhes foram proporcionadas através das brincadeiras e do jogo.

### **2.3 A criança e o jogo**

A palavra jogo vem de lúdico que significa uma ação ou uma atividade voluntária, realizada num certo tempo e com regras aceitas pelos participantes. Para o filósofo holandês John Huizinga (1971, p.29):

[...] o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de primeira consciência de ser diferente da vida.

Após conceituar o jogo em si, Huizinga apresenta algumas características consideradas essenciais do jogo, mas desta vez ele apresenta essas características enfatizando a presença de aspectos lúdicos, descrevendo da seguinte forma:

Uma atividade livre, conscientemente tomada como 'não – séria', e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras (ibid, 2001, p. 16).

Nesta questão, o jogo e a brincadeira, enquanto instrumento didático pedagógico é acima de tudo um momento importante de aprendizagem para a criança, pois é através desses momentos que a criança desenvolve sua construção do conhecimento, de si mesma e do mundo a sua volta. Como aponta o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil “os brinquedos constituem-se, entre

outros, em objetos privilegiados da educação das crianças” (BRASIL, 1998a, p. 71). Então, ter contato com a ludicidade possibilita à criança dar significados as suas relações interpessoais, e ajuda na construção sócio-afetiva e emocional, tanto quanto no processo educacional; e contextualizando essa fala com a Educação Física, esta deve ter autonomia e atuação como qualquer outra disciplina na escola, tendo uma participação importante neste processo educacional, pois é ela que proporciona às crianças a sistematização dos brinquedos, as brincadeiras e os jogos, participando ativamente no desenvolvimento integral destas, ou seja, é imprescindível sua presença neste tempo-espaço, uma vez que tem muito a contribuir a partir da cultura corporal.

A ludicidade é vivenciada por muitas crianças através do jogo, e a intenção da criança em realizar esta ação caracteriza a liberdade do lúdico enquanto parte da vida, por isso não deve ficar reservada a uma atividade determinada, sendo importante que o professor se preocupe em trazer sempre o novo. E tentando fazer uma provável aproximação entre o conhecimento teórico sobre a importância dos jogos e das atividades lúdicas que podemos encontrar na vasta literatura sobre o tema, e a verdadeira prática pedagógica destes professores, poderemos despertá-los para novos saberes e aperfeiçoar sua atuação profissional. Segundo Schwartz apud Baliulevicius e Macário (2006, p.54) a atividade lúdica pode ser compreendida pela disposição para modificar, inserir e propor situações que são constituídas sob o escudo da permissividade, do prazer, da confiança, da necessidade de segurança e quando é possível fantasiar e imaginar; sabendo que as várias possibilidades de trabalhar o jogo, podem favorecer todos esses benefícios. Feijó apud Baliulevicius e Macário (2006, p.54) aponta que é possível dizer que o movimento é lúdico quando ele é espontaneamente positivo e construtivo, dentro do contexto abrangente do bem-estar do ser humano.

Quando as crianças são oportunizadas a serem envolvidas pela atividade lúdica, elas tendem a se sentirem mais livres para se expressarem criticamente, argumentando e refletindo sobre determinadas questões e situações, mas quando estão expostas aos métodos tradicionais de modelos teóricos, onde o aluno apenas armazena informações prontas e decoradas ou como cita Freire apud Souza (1996, p 390) “[...] o que se adapta, ou seja, mero objeto do processo [...]”, então ela se torna passiva ao conhecimento, como se o que tivesse aprendendo não tivesse importância alguma para o seu mundo.



Para Schwartz (1998, p.30) o jogo possui duas funções, em uma delas é o lúdico quando propicia a diversão e o prazer e a outra é educacional, que serve para complementar o conhecimento do indivíduo. Pensando dessa forma, é necessário que o educador/professor entenda os desejos da criança para que possa compreender a importância do lúdico, para então tornar mais fácil o seu entendimento em associar o lúdico ao seu planejamento diário, dando ênfase as duas funções descritas, a da ludicidade junto a aquisição do conhecimento. Vejamos o que diz Schwartz (1998, p.36) “Mas quando há o equilíbrio entre as duas funções consegue-se o jogo educativo”. No entanto, uma questão que deve ser levada em consideração é que o professor deve estar atento para não transformar todas as brincadeiras e o jogo em processos educativos caracterizados por métodos antigos e de forma repetitiva, pois ao fazer isso estarão tirando das atividades as características próprias de recreação, diversão e uso da imaginação lúdica e acabar afastando o interesse da criança pelas aulas.

Os jogos podem ainda serem vistos como princípio sócio-educativo ajustado nos valores humanos fundamentais a condição humana; a importância na construção de valores, e no aspecto pedagógico está na intencionalidade dos movimentos da criança, e de como elas adquirem tais conhecimentos. Assim, entendemos que os valores humanos apresentam reflexos na escola, uma vez que a educação esteja comprometida com a transformação social, e para que os valores sejam ensinados e/ou repassados com relevância devem ser considerados alguns princípios educativos dentro da escola, com possibilidades de desenvolvê-los através de vivências lúdicas. Nesta questão, é interessante que o professor tenha uma visão diferenciada quanto a aquisição de valores humanos durante o desenvolvimentos de atividades lúdicas e jogos, levando-os a uma reflexão maior sobre sua prática. Pois, segundo Morin (2004, p. 20): “[...] a reforma do ensino deve levar a reforma do pensamento e a reforma do pensamento deve levar a reforma do ensino.”

Diante destas proposições e reflexões a cerca da ludicidade e o jogo como proposta pedagógica entendemos que a escola precisa compreender esta visão e entender que através do jogo e da ludicidade as crianças tem a oportunidade de crescerem e se adaptarem a meio social, uma vez que o lúdico deve ser considerado como parte complementar da vida humana, sendo uma forma de vivenciar a realidade social.

Seguindo a mesma linha de raciocínio, Broto (1999) nos faz compreender que através dos jogos a criança aprende a dominar e conhecer o seu corpo e as partes que o compõem, bem como suas funções, aprende a se orientar no espaço e no tempo, a amar a arte e a natureza, a desempenhar papéis necessários para as etapas da sua vida, a expressar seus sentimentos, aprendem a competir sabendo ganhar e perder, a cooperar e ser solidário, a controlar suas emoções e muitas outras coisas, porém todas essas aprendizagens acontecem de maneira consciente e durante todo esse processo a criança vivencia cada prática com alegria e só experimenta o prazer.

O que torna interessante as devidas abordagens feitas em torno do tema em questão é percebermos que, independentemente da forma do jogo, classificação que receba ou aparente ter, realidade encontrada dentro de um contexto, devido as suas características essenciais, ele pode ser, conforme Rangel-Betti (2001), “[...] reproduzido, transformado ou criado, de forma que possa ser adequado e contextualizado conforme as necessidades do professor, dos alunos e da aula em questão”. Poderíamos ainda citar inúmeros benefícios que o jogo pode trazer para seus praticantes e justificar sua inclusão nas práticas pedagógicas escolares e inclusive como conteúdo da Educação Física Escolar para garantir sua permanência na escola, assim como nos afirma Kishimoto (1998) que diz que: “o jogo é educativo por natureza, pois a sua realização possibilita permear algum fim educacional, [...] mas sem perder a forma lúdica e livre, tendo um fim recreativo”.

#### **2.4 O jogo e o lúdico como proposta metodológica: o papel da escola e do professor**

Seguindo o ponto de vista dos autores Silveres (1982), Broto (1999) e Freire apud Souza(1996) compreendemos que a escola, deixando de aplicar propostas com ações pedagógicas, porém voltadas para a ludicidade e o jogo, estará tirando da criança o direito de brincar e aprender brincando, como nos disse Silveres (1982) em suas reflexões, com isso a escola estará contribuindo para a formação de um indivíduo moldado por idéias e conceitos de outras pessoas, impedindo que ele interaja com o mundo e faça suas próprias descobertas, tenha seus próprios pensamentos e decida suas próprias ações. Em compensação, não devemos

esquecer que a escola também tem seu lado sério, afinal de contas é a principal responsável pelo processo educacional em si, o problema está na forma com ela interage com as crianças, pois para se apresentar como uma instituição séria ela não precisa ser autoritária e rigorosa para conseguir atingir seus objetivos educacionais e adentrar no mundo da criança para então, desempenhar sua função de formadora.

Por isso, a postura do professor diante desse trabalho é de fundamental importância, e para que o seu trabalho ganhe mais relevância, ele precisa ver cada aluno com um olhar novo, como alguém que hoje está no lugar de seu aluno, mas que amanhã estará como cidadão de uma nação, e que antes de tornar-se um cidadão com direitos e obrigações a serem cumpridas, ele precisa aproveitar ao máximo o período escolar para adquirir ferramentas que possam ser usadas em seu processo de compreensão do mundo e participação social em uma nova realidade a qual encontrará. Para ajudar nesse processo de formação, o professor, em sua atuação, precisa adquirir o prazer de brincar e se envolver no mundo da criança e vivenciar juntos as atividades e todas as ações propostas, para que o aluno aprenda a interagir e aproveitar todos os momentos de maneira proveitosa, passando a ter mais confiança no professor, ao perceber que este se interessa pelas suas vontades, pelo brincar, pelo faz-de-conta, pelos aspectos do jogo, adentrando no contexto da ludicidade.

Podemos entender bem essa reflexão ao analisar as orientações do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil que descreve essa questão da seguinte forma: “[...] o estabelecimento de um clima de segurança, confiança, afetividade, incentivo, elogios e limites colocados de forma sincera, clara e afetiva dão o tom de qualidade da interação entre adultos e crianças” (BRASIL, 1998b).

Seguindo este caminho, certamente serão encontrados parâmetros necessários para estruturar uma proposta pedagógica significativa e relevante, se forem priorizados muitos desses princípios, apresentando um modelo metodológico adequado a mobilização de interesses e participação no processo de ensino-aprendizagem, de forma que sejam ressaltadas os processos de conhecimento, desenvolvendo sentimentos de segurança nos alunos, formulando objetivos, selecionando conteúdos que trabalhem habilidades nos mais variados aspectos, contribuindo para a mudança de hábitos e atitudes, desenvolvendo valores e também apontando os diferentes níveis de conhecimento, conhecendo os alunos em

suas semelhanças e disparidades, para organizar formas de trabalho que possam atendê-lo individualmente ou coletivamente.

Dessa forma, mobilizar interesses, ativar a participação, instigar o pensamento, instalar o entusiasmo e a confiança, possibilitar acertos, valorizar os avanços, proporcionar e melhorar a auto-estima passam a ser diretrizes da atuação do professor, em sua busca para tornar cada vez mais significativo o processo de ensino-aprendizagem.

Chegando a algumas considerações e possibilitando a reflexão sobre as explanações levantadas nesta revisão de literatura apoiada em estudos e reflexões delineados por diversos autores, estimamos a compreensão dos profissionais que trabalham na área da educação e/ou educação física escolar no que diz respeito à importância dos jogos e das atividades lúdicas para a educação infantil e as séries iniciais do ensino fundamental. Entendendo, portanto, que o processo de formação profissional e saberes docentes, inclusive o que diz respeito aos conhecimentos acerca do jogo, quanto ao processo de desenvolvimento da criança, precisam ser revisto, entendendo-se que a prática pedagógica do educador se dá a partir da sua experiência, constituída pela sua história de vida e perspectivando um saber fazer.

### 3- METODOLOGIA

Para realização deste estudo foi utilizada a pesquisa do tipo estudo de caso, sendo desenvolvido com uma abordagem qualitativa, com a finalidade de analisar e identificar como o jogo e as vivências lúdicas se inserem no trabalho pedagógico dos professores da Escola Cecília Meireles da cidade de Piritiba/BA. Segundo Maanem (1979, p.520) a pesquisa qualitativa compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que se preocupa em descrever e decodificar os componentes de um sistema complexo de significados. Por isso, este instrumento me permitiu ter um olhar aprofundado ao fazer observações do local investigado, com a aplicação dos questionários com questões abertas e fechadas, a análise documental, além de diálogos e conversas com os sujeitos da pesquisa.

O estudo de caso conta com muitas das técnicas utilizadas pelas pesquisas históricas, mas acrescenta duas fontes de evidências que não são usualmente incluídas no repertório do historiador: observação direta dos acontecimentos que estão sendo estudados e entrevistas das pessoas neles envolvidas. Mas o que diferencia os dois é a capacidade do estudo de caso em lidar com uma ampla variedade de evidências, documentos, artefatos, entrevistas e observações. (YIN, 2005, p.26)

Os dados colhidos através dos questionários realizados com as professoras regentes das turmas de educação infantil, observações de como as aulas eram desenvolvidas e como os jogos e as vivências lúdicas se inseriam no planejamento e desenvolvimento dos procedimentos pedagógico-metodológicos e também relatos dos sujeitos envolvidos juntamente com a análise documental de documentos fornecidos pela instituição, como o Projeto Político Pedagógico da escola e as Diretrizes Curriculares permitiram conhecer e analisar como as vivências lúdicas e o jogo é trabalhado na escola.

A partir das observações realizadas seguidamente de registros, fotografias realizadas pelo pesquisador durante a pesquisa atentando-se sobre como os jogos e as vivências lúdicas são trabalhadas naquela instituição e como a ludicidade está associadas ao planejamento das aulas, foi possível conhecer o contexto em que a criança se situa e a contribuição que as aulas lúdicas podem fornecer para a interação e expressividade das crianças associado ao processo de ensino-aprendizagem.

Por meio das observações realizadas durante a pesquisa foi possível verificar a interação das crianças, ou seja, o modo como ela se relaciona com os outros

colegas durante sua rotina na escola e em momentos separados para a realização de atividades recreativas assim como também em atividades envolvendo jogos e brincadeiras. Para o desenvolvimento da mesma foram utilizados papéis, caneta esferográfica e bloco de anotações como recursos para melhor registrar os acontecimentos, além de máquina fotográfica para registrar as aulas aplicadas.

Nesse caso foi utilizada a observação sistemática que é adequada para estudos de caso descritivo, onde o pesquisador sabe quais são os aspectos da comunidade, da organização ou do grupo são significativos para alcançar os objetivos pretendidos. No decorrer destas pode-se perceber que a inserção dos jogos não acontece com frequência como método com objetivos pedagógicos, já as vivências lúdicas estão sempre presentes no planejamento e desenvolvimento das aulas.

### **3.1- Cenário e sujeitos participantes da pesquisa**

A presente pesquisa foi desenvolvida no município de Piritiba na Escola Cecília Meireles localizada no centro do município, na Praça Getúlio Vargas, sendo está uma instituição que pertence à rede particular de ensino e atende alunos de 3 a 18 anos de idade, cujos segmentos oferecidos são: Educação Infantil até o Ensino Médio. O público alvo são as turmas de 3, 4 e 5 anos de idade da Educação Infantil do turno vespertino. Na referida escola a turma de 3 anos possui 18 alunos, a de 4 anos tem 20 alunos e a de 5 anos tem 16 alunos.

Considerando que as condições ambientais incluindo oportunidade para a prática, o encorajamento e a instrução são cruciais para o desenvolvimento da criança, a instituição está totalmente empenhada em oferecer aos alunos da Educação Infantil um ambiente acolhedor, contando com salas amplas, mobiliário adequado a idade dos alunos; parque com diversos brinquedos como: balanços, gangorra, piscina de bolinhas, casinha de boneca, cama elástica, gira-gira e escorrega; sala de vídeo com baquinhos acolchoados, esteiras e almofadas. Nos espaços externos as crianças podem realizar atividades recreativas na quadra poliesportiva, na pequena área coberta próxima ao parquinho e no pátio que está localizado na entrada da escola; porém outro local que poderia ser explorado para a prática de atividades é a praça pública, que leva o nome de Praça Getúlio Vargas,

que está situada em frente às dependências da escola e tem um espaço significativo, com piso planejado e sombras proporcionadas pelas árvores.

Dentro das salas de aula, além de mesas e cadeiras, esta é apresentada aos seus usuários com belíssimos temas infantis, murais pedagógicos, material didático e escolar organizado em uma estante modular colorida, onde são guardados livros de histórias e jogos educativos, sendo recursos para utilização em momentos lúdicos e recreativos ou no desenvolvimento do planejamento diário desde que esteja ligado a um objetivo metodológico-pedagógico.

Sobre a relação entre a criança e o espaço físico para que o educador infantil possa trabalhar satisfatoriamente o Referencial Curricular Nacional (1998, p. 39), expõe que “os espaços externos e internos devem ser amplos o suficiente para acolher as manifestações da motricidade infantil”. Levando em consideração a perda dos espaços naturais da rua, onde as crianças brincavam livremente, é fato que hoje dependem mais dos espaços que a escola oferece.

De acordo com o Projeto Político Pedagógico da escola esta tem como objetivo o desenvolvimento integral da criança e do adolescente em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social complementando a ação da família e da comunidade. Porém, nos objetivos específicos, ressalta a importância de estabelecer vínculos afetivos, sobre os valores, o respeito às diversidades, entre outras, como a que mais me chamou atenção: utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita como forma de comunicação e expressão e conhecer algumas manifestações culturais).

Assumindo que a realização das propostas de atividades para educação infantil deve acontecer também por meio de jogos e de forma lúdica, mesmo lembrando que a referida instituição de ensino não conta com profissionais habilitados em educação física nas turmas de Educação Infantil, é preciso possibilitar que a criança tenha experiências lúdicas, sejam elas cooperativas, competitivas, dirigidas ou espontâneas, pois através dessas ações, ou relações, a criança pode adquirir conhecimentos, ampliar suas interações e se preparar para as etapas evolutivas de sua vida.

Referindo-se as professoras, de acordo com a direção da escola e com as respostas apresentadas nos dados pessoais disponíveis no questionário instrumentalizado, apesar de atuarem na Educação Infantil, apenas uma é pedagoga, as outras duas são formadas no curso técnico do magistério e tem

formação em outras áreas da educação, porém estão sempre participando de cursos de formação voltados para temáticas que abrangem a Educação Infantil.



## 4. APRESENTAÇÃO DOS DADOS

O presente estudo teve a coleta de dados dividida em duas etapas: a primeira parte compreendeu a coleta de dados por meio de periódicos, livros e bases de dados; e a segunda etapa considerou a coleta de dados com o uso de questionários, observações e análise documental.

Assim, a primeira fase deste estudo pautou-se pela pesquisa bibliográfica, uma vez que, de acordo com Mattar (1993), essa é uma forma rápida e econômica de aprofundar e amadurecer um problema de pesquisa por meio dos trabalhos anteriormente elaborados por outros. Esse tipo de pesquisa utiliza livros, periódicos, banco, base ou arquivos de dados, além de teses e dissertações. A principal vantagem da pesquisa bibliográfica é o fato de permitir ao pesquisador uma cobertura mais ampla do que ele poderia pesquisar diretamente (GIL, 2002 e MATTAR, 1993).

Para a coleta de dados foram utilizados questionários contendo 8 questões com perguntas abertas e fechadas, previamente elaborados pela pesquisadora, contendo questões sobre os dados pessoais das professoras, tais como: idade, escolaridade, tempo de docência na Ed. Infantil, número de alunos por turma, e questões sobre o espaço físico da escola e as atividades desenvolvidas por elas com vistas para a inserção dos jogos e vivências lúdicas no planejamento das aulas na educação infantil, sendo aplicados com as professoras regentes de Educação Infantil das turmas do Grupo 3, 4 e 5. Também foi utilizada para a coleta de dados a ficha de observação, já que estamos tratando de uma observação sistemática e a análise documental.

As observações foram realizadas em 4 semanas, com visitas ocorridas em três dias por semana. Na Primeira e segunda semana foram entregues os questionários para as professoras responderem e foram realizadas as primeiras observações a respeito do cenário escolar e organização da rotina dos alunos; A distribuição do questionário ocorreu em sala de aula, em horário posterior à aula, somente para as professoras regentes das turmas de Educação Infantil, com o compromisso de manter as respostas sem identificação, de modo a permitir liberdade para as respostas, e, após o preenchimento, esses questionários foram

recolhidos após dois dias, quando as respostas das professoras receberam um tratamento de análise de conteúdo.

Na terceira semana, além das observações foram analisados os dados dos documentos da escola: o PPP e a Diretriz Curricular da instituição. Na quarta semana, foram analisadas as respostas concedidas através dos questionários realizados pelas professoras fazendo uma análise referenciada aos documentos da escola, trazendo assim novas reflexões ao estudo.

Dessa forma, os dados serão apresentados, conforme a seguinte seqüência: dados dos questionários, análise documental e observações de campo.

#### 4.1 Dados dos questionários

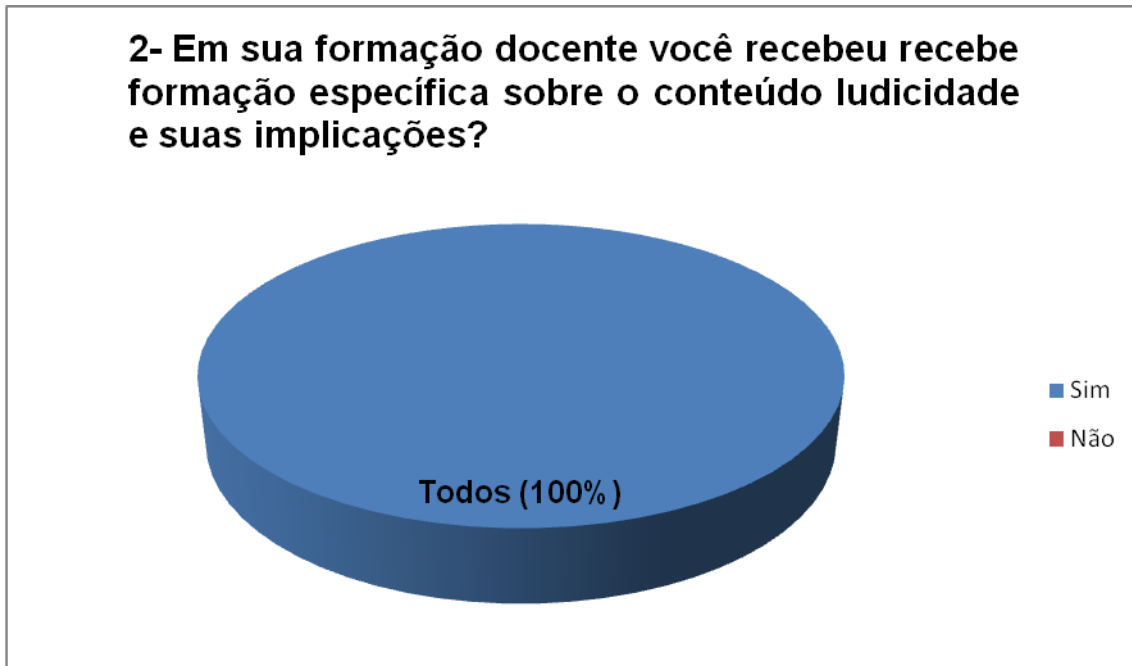
As três professoras entrevistadas são docentes em atividade na instituição pesquisada, a faixa etária delas corresponde entre 36 a 42 anos. As professoras relataram que trabalham com um número médio de 15 a 20 alunos por sala de aula, em diferentes fases do desenvolvimento de crianças com idade entre 3 a 6 anos. Sobre as condições de espaço físico disponíveis para brincadeiras elas apontaram formas variadas, descrevendo os espaços existentes na escola, ressaltando que esses espaços são utilizados para realizarem atividades lúdicas com as crianças.

**Tabela 1** - Espaço físico da escola

<b>1- Descreva o espaço físico da sua escola (de forma geral) e detalhadamente o espaço da Educação Infantil.</b>	
<b>Professor A</b>	"A escola dispõe de cobertura, parquinho e uma quadra poliesportiva, onde são realizadas as aulas de educação física envolvendo os jogos e brincadeiras. A Educação Infantil utiliza o espaço citado."
<b>Professor B</b>	"A escola Cecília Meireles oferece para as crianças da Educação Infantil espaços amplos e adequados para a realização das atividades lúdicas, uma quadra, um pátio e um parque com diversos brinquedos, exceto as salas que são pequenas."
<b>Professor C</b>	"Ampla, com quadra de esporte e parque infantil com balanços,

	escorregadeiras, brinquedos, cavalinhos, gira-gira, cama elástica, etc."
--	--

**Gráfico 1 – Formação Profissional**



Nessa questão, notavelmente 100% das respostas foram positivas, o que mostra que as professoras recebem formação e estão sendo preparadas para trabalharem com as crianças de forma a trazer para suas aulas, seus planejamentos as características da ludicidade, reconhecendo a importância de seus efeitos para o desenvolvimento das crianças. O que reforçou a pergunta seguinte que questiona a importância do brincar na escola, onde as professoras responderam que o brincar tem enorme importância no desenvolvimento da criança. Como podemos perceber na tabela a seguir:

**Tabela 2 – Importância da brincadeira**

<b>3- Você considera importante o brincar na escola? Por quê?</b>	
<b>Professor A</b>	"Sim. Porque no brincar a criança aprende a viver socialmente respeitando regras, cumprindo normas, esperando a sua vez e interagindo de forma organizada. Além de estimular a curiosidade, a autoconfiança, a autonomia e proporciona o

	desenvolvimento da linguagem."
<b>Professor B</b>	"Sim. O brincar é de fundamental importância para a criança. Quando a criança brinca ela adquire inúmeros benefícios para seu desenvolvimento cognitivo e afetivo, além de aprimorar suas habilidades motoras."
<b>Professor C</b>	"Sim. Pois trabalhando de forma adequada além dos conceitos, as brincadeiras possibilita ao alunos desenvolver a capacidade de análise, organização, reflexão e argumentação. Uma série de atitudes também são desenvolvidas, como: aprender a ganhar e a lidar com o perder, aprender a trabalhar em equipe, respeitar regras, etc."

**Tabela 3** – Jogos e brincadeiras como propostas pedagógicas

<b>4- No seu planejamento os jogos e brincadeiras com caráter lúdico são inclusos como proposta pedagógica? Se a resposta for afirmativa diga de que forma e com qual frequência.</b>	
<b>Professor A</b>	"Sim. Dependendo do tema da aula, como forma de motivação, são elaboradas metodologias que envolvam alguns tipos de jogos e brincadeiras durante duas ou três vezes por semana."
<b>Professor B</b>	"Sim. Os educandos frequentam a quadra uma vez por semana e o parque duas vezes, e nessas atividades os alunos sempre são direcionados pelo professor."
<b>Professor C</b>	"Sim. De acordo com meus conhecimentos, compreendo que os jogos e brincadeiras na escola não pode ser visto como mero passatempo e sim para auxiliar meus trabalhos pedagógicos e ampliar as potencialidades do uso de jogos no desenvolvimento dos conceitos matemáticos. Por isso eles são usados constantemente."

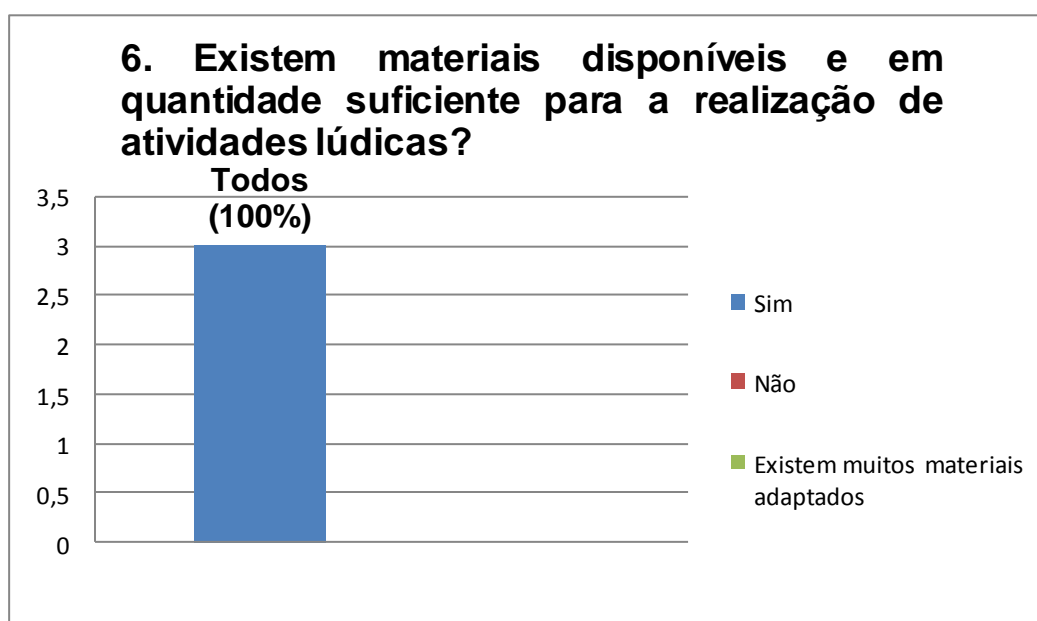
A quarta questão abordou se no planejamento dessas professoras, os jogos e as brincadeiras com caráter lúdico são inclusos como proposta pedagógica. Todas responderam que sim, porém cada uma realiza propostas diferenciadas. Notamos

que a professora C destaca a importância de trabalhar com jogos para o aprimoramento das aprendizagens dos conteúdos matemáticos e que por isso não podem ser de incluídos em seu planejamento. Diferentemente das professoras A e B que dão maior importância a brincadeira.

**Tabela 4** – Descrição das atividades

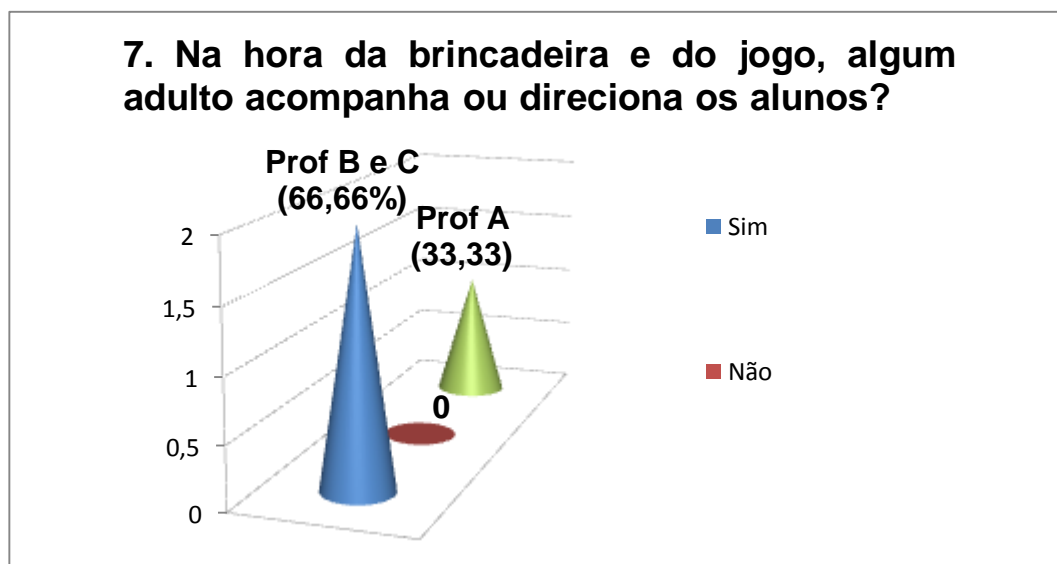
<b>5- Qual é a atividade lúdica, envolvendo jogos e brincadeiras que são inseridos nas aulas?</b>	
<b>Professor A</b>	"Os jogos funcionais, caracterizados por movimentos simples de exploração do corpo."
<b>Professor B</b>	"Jogos de cooperação, socialização, educativos e brincadeiras diversas que desperte o interesse e o desenvolvimento da criança."
<b>Professor C</b>	"Alfabeto móvel, futebol, jogo de boliche, brinquedos diversos, jogo de memória."

**Gráfico 2** – Materiais e instrumentos



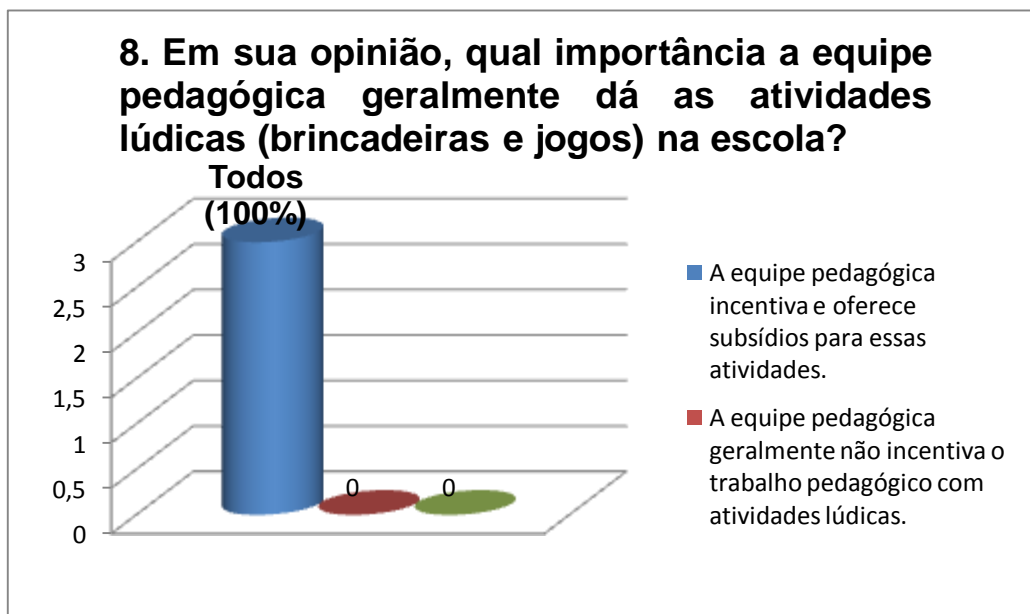
Nesta questão todas as professoras responderam que a quantidade de materiais disponíveis para a realização de atividades lúdicas são suficientes para a prática dessas atividades dentro do ambiente escolar.

**Gráfico 3** – Método e procedimentos



Assim como na questão anterior, 100% das professoras responderam que as crianças sempre são acompanhadas na hora destinada para realização de jogos ou brincadeiras desenvolvidas dentro do espaço escolar, sendo que esse acompanhamento é feito pela própria professora responsável pela turma.

**Gráfico 4** – Opinião da equipe pedagógica pela inserção dos jogos e brincadeiras no planejamento das aulas



Com base nos questionamentos referenciados ressalta-se que as atividades lúdicas são vivências significativas no que diz respeito à sensibilidade corporal e ao desenvolvimento dos órgãos do sentido. Segundo Alves (2007, p. 137), “o lúdico serve como ferramenta para todas as áreas de estudo voltadas para a organização afetiva, motora, social e intelectual do indivíduo” acreditando que o homem é um ser social capaz de se conhecer cada vez mais e de se adaptar as diferentes situações e ambientes.

#### 4.2 Análise documental

Analisou-se a Proposta Curricular e o Projeto Político Pedagógico da instituição, sendo este um documento utilizado como instrumento de trabalho necessário para se obter sucesso nas ações a serem desenvolvidas pela Unidade Escolar, pois é através do PPP que a escola saberá com clareza quais caminhos seguir no ano letivo. Este documento teve suas últimas modificações realizadas no ano de 2013, cujo a elaboração foi feita com ações conjuntas e a participação de todos os envolvidos no processo educacional, como informou a direção da escola.

Encontramos informações em sua introdução que este colégio busca ter uma visão de futuro otimista, onde mesmo com dificuldades, tenta cumprir o dever de desenvolver o espírito crítico, competitivo e solidário. Referente as áreas da escola, consta que a mesma é ampla, arejada, com ótima luminosidade e com área

esportiva que também é utilizada para atividades lúdicas que são bastante apreciadas pelos alunos.

Quanto ao objetivo geral do colégio, o documento registra que a finalidade é o desenvolvimento integral da criança e do adolescente em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social complementando a ação da família e da comunidade. Os objetivos específicos, ressalta a importância de estabelecer vínculos afetivos, sobre os valores, o respeito as diversidades, entre outras, como, por exemplo, utilizar as diferentes linguagens (corporal, musical, plástica, oral e escrita como forma de comunicação e expressão e conhecer algumas manifestações culturais.

Assim, todos esses dados trouxe uma reflexão, que faz acreditar que a escola realmente da importância as vivências lúdicas, uma vez que trabalha com projetos interdisciplinares, envolvendo vários métodos de linguagem, como descrito nos objetivos, onde os alunos fecham cada projeto cultural com uma culminância, apresentando para a comunidade escolar, toda a proposta estudada e vivenciada, utilizando a linguagem oral, escrita, a musica e dança, as representações, expressão corporal, tudo de maneira belíssima e os alunos mostram participarem com muita alegria e prazer.

Dentre essas atividades lúdicas que são realizadas na escola, tem a gincana cultural que acontece anualmente no mês do estudante, envolvendo todos os níveis de ensino, passeios turísticos com objetivos pedagógicos, A noite do pijama, que acontece uma vez ao ano, para determinadas turmas, inclusive a turma de alfabetização, semana dos jogos esportivos, envolvendo o Fundamental I e II e Ensino Médio.

Todas essas informações condizem com a escola como um todo. No entanto, para a Educação Infantil, o PPP trás alguns enfoques na área de conhecimento sobre o movimento, que retrata a ação física ligada a motricidade, como a primeira forma de aprendizagem da criança, e que através dos jogos, danças, ginásticas historiadadas, brinquedos cantados e outras atividades lúdicas, possibilitará que a criança desenvolva aspectos psicomotores, social e emocional. Faz também uma associação da música a cultura, que trabalhada como forma de expressão ajudam no desenvolvimento da criança. As artes visuais são descritas como atividades que tem um papel importante na educação infantil, favorecendo o aluno a relacionar-se com outras disciplinas e em si próprio com atividades prazerosas.



Dentre os blocos temáticos pra trabalhar o movimento, foi escolhido a expressividade, equilíbrio e coordenação, com conteúdos: brincadeiras com manifestação do corpo, atividade de roda, brincadeiras de interação, jogo psicomotores e sociais, brincadeiras cantadas e outras formas de expressão descritas em eixos temáticos de outras disciplinas, como linguagem, matemática, história, geografia e natureza e sociedade.

De acordo com a Proposta Curricular, a metodologia de ensino da Escola Cecília Meireles, está baseada na proposta construtivista, ou seja, o objetivo é levar o adolescente a explorar a descobrir todas as possibilidades do seu corpo, dos objetivos, das relações, do espaço e através disso, desenvolver a sua capacidade de observar, descobrir e pensar. As atividades são programadas a inserir o conteúdo trabalhado dentro do objetivo a ser alcançado pela comunidade escolar. Neste sentido, esta escola desenvolve uma prática pedagógica identificada com princípios, que por sua vez, rompem com uma pedagogia mais tradicional, centrada na mera transmissão do conhecimento.

#### **4.3 Observação de campo**

Na primeira semana destina para pesquisa de campo, foi realizada uma visita técnica à instituição de ensino particular, a Escola Cecília Meireles, com o intuito de verificar a disponibilidade da direção e professores das turmas do infantil, com horários para as atividades de campo da pesquisadora e apoio a coleta de dados para pesquisa, que está embasada na temática: As vivências lúdicas e os jogos na escola Cecília Meireles da cidade de Piritiba-Bahia: realidade e perspectivas, e nesta oportunidade foram apresentadas as turmas de Educação Infantil e suas respectivas professoras e também as dependências da escola, que apresenta ótimos espaços para a prática de atividades envolvendo jogos e brincadeiras.

Com as observações das semanas seguintes, foi possível identificar a rotina de trabalho com atividades desenvolvidas com as turmas de Educação Infantil. De modo geral, as professoras recebem seus alunos na chegada e os acolhem na sala envolvendo-os com alguma atividade que prenda a atenção dos alunos, como por exemplo, manusear massinha de modelar e visualizar os livrinhos de história; realizam algumas atividades rotineiras; sempre cantam músicas infantis nas aulas, na maioria das vezes utilizando o espaço dentro da sala de aula.

Observou-se que, no momento do recreio, após o lanche, todos os alunos do turno vespertino dividem os mesmos espaços exteriores da escola, com exceção do parquinho que segue um cronograma de dias e horários para cada turma que inclui desde o grupo 3 até o 5º ano, dessa forma cada turma tem seu dia e horário de uso, nesse momento da rotina escolar os alunos correm livremente nas áreas da escola, dividem a quadra com brincadeiras variadas, alguns levam seus próprios brinquedos e criam suas próprias brincadeiras. As professoras das turmas do fundamental I aproveitaram esse momento para conversar com suas colegas e as professoras da Educação Infantil apenas ficaram observando seus alunos, mantendo-os sob controle de qualquer eventualidade, como por exemplo, ocorrer um tombo e ocasionar um machucado no aluno. Dessa forma, nota-se que as atividades da hora do recreio não são acompanhadas e não tem nenhum objetivo pedagógico.

Na segunda parte da aula, que acontece logo após o recreio, os alunos sempre realizam alguma atividade bem tranquila, dentro da sala de aula, de preferência sentados, e relaxados. Algumas dessas atividades se resumem em cantar músicas com tons baixos, realizar desenhos livres, ouvir uma história infantil.

Em uma das observações, na turma do Grupo 4, a professora, em seu momento para uso da quadra de esportes da escola, utilizou o espaço para desenvolver uma atividade lúdica com seus alunos, ela construiu o material que seria utilizado e trouxe pronto para as crianças. A atividade desenvolvida foi adaptada de atividades com fundamentos da ginástica, então usando o papel crepom e cordão, confeccionou fitas e cada criança recebeu seu elemento para realizar alguns movimentos direcionados pela professora, em outro momento elas puderam realizar movimentos aleatórios e improvisados. Notou-se que as crianças gostaram bastante, as cores chamaram muito a atenção, os movimentos giratórios que eram realizados divertiam a todo instante. Porém, é relevante explicar que a atividade tinha apenas objetivos recreativos e não pedagógicos, pois as crianças não receberam nenhuma orientação fundamentada em algum conteúdo ou temática. Dessa forma posso dizer que o que houve foi apenas um momento de socialização entre as crianças.

Em outra turma, Grupo 5, em seu momento separado para o “lazer” na escola, os alunos foram direcionados pela professora a irem a este mesmo espaço da escola, a quadra, nessa oportunidade os meninos foram liberados para jogarem futebol, ou melhor, “brincarem com bola”, pois são crianças pequenas e não

conhecem as regras desse esporte, então eles participaram de uma atividade recreativa; as meninas, nesse mesmo momento, foram brincar nos brinquedos do parquinho. A professora passou a se posicionar em pontos estratégicos para ficar observando as atividades que estavam sendo realizadas pelas crianças.

Uma das atividades que merece destaque nessa abordagem, foi realizada na turma das crianças menores, Grupo 3, a professora estava ensinando adição e subtração, e o método pedagógico utilizado foi bem atraente a participação; ela entregou a cada aluno uma caixa de lápis de cor e seguia com orientações. Ela pedia para as crianças retirarem da caixa os lápis de cor vermelho, azul e amarelo, então pedia para que a criança entregasse o lápis azul para seu colega qual tinham sido formado uma dupla e, então perguntava: Quantos lápis de cor tem agora em sua mão? Quais são essas cores? Se entregar a cor vermelha para o coleguinha, quantos lápis restarão? Agora o coleguinha que ganhou os lápis, quantos lápis tem sua mão? Assim seguia fazendo questionamentos com os alunos e utilizando a metodologia com jogos para ensinar os alunos como somar e diminuir, sendo estes conteúdos da matemática. Sendo importante ressaltar que o método utilizado ajudou na aprendizagem das crianças, pois elas aprenderam realmente na prática e não na teoria.

Em alguns momentos, as professoras realizavam atividades envolvendo vivências lúdicas, cantigas de roda, brincadeiras populares, as quais as crianças apreciavam bastante. No entanto, as intervenções realizadas pelas professoras no campo de atividades lúdicas para são carentes de fundamentos teóricos no que diz respeito a sua correlação ao conteúdo aplicado, que demonstrem principalmente as justificativas dessas propostas para as crianças. Podendo verificar que as vivências lúdicas estão presentes no ambiente escolar, muitas vezes essa intervenção acontece de forma espontânea, porém, quanto à inserção dos jogos na proposta pedagógica acontece com menor intensidade e sem que haja a devida importância por parte das professoras, como foi relatado nas respostas do questionário.

## 5- ANÁLISE E DISCUSSÃO

Mediante a coleta de dados realizada verificou-se que as aulas na Educação Infantil são aplicadas por professoras com formação em magistério com participação inicial no curso de pedagogia, ou seja, não há um profissional de Educação Física na Educação Infantil na Escola Cecília Meireles, do município de Piritiba Bahia. A referida pesquisa trata do tema: As vivências lúdicas e os jogos na Escola Cecília Meireles da cidade de Piritiba/Ba: Realidade e Perspectiva.

Com o objetivo de conhecer a prática teórica na qual os professores estão baseados aconteceu à pesquisa de campo, que segundo Gil (1991 p. 192) se caracteriza pela observação dos fatos com maior profundidade, e desta forma, chegarmos há uma melhor compreensão da realidade e por entender que o estudo de caso possibilitou a obtenção de informações e estreita à relação entre o investigador e o fenômeno estudado.

A presente pesquisa teve uma abordagem qualitativa, pois por meio dela o investigador interpretou os fatos em seu ambiente natural em busca da solução do problema indicado no seu contexto espacial/temporal, é importante saber em que circunstâncias históricas o fenômeno esta inserido, pois “para o investigador qualitativo divorciar o ato, a palavra ou o gesto do seu contexto é perder de vista o significado.” (BOGDAN e BIKLEN, 1994, p.48)

No primeiro objetivo específico desta pesquisa buscou-se conceituar a importância do jogo e das brincadeiras na educação infantil. Visto que tais atividades, que fazem parte do ambiente “natural” da infância, e que são aprendidos no meio social, no cotidiano da educação infantil, em especial, podem ser estimuladas quando se oferece o espaço adequado para seu desenvolvimento espontâneo, e planejados para ações que desenvolvam a criança como um todo.

No segundo objetivo específico, que trata de identificar como o jogo e as brincadeiras lúdicas se inserem no planejamento dos professores, percebi que essas atividades são coerentes com espaços oferecidos para o desenvolvimento das atividades sendo, na sua maioria, propostas de brincadeiras recreativas, porém não conexas com atividades utilizando jogos e vivências lúdicas com propostas e objetivos pedagógicos voltados para os conteúdos trabalhados em aula.

Quanto à utilização das atividades lúdicas na escola, o educador pode ter intencionalmente ou não, duas abordagens: a primeira seria proporcionar o lúdico não apenas pelo lúdico, e sim como uma fonte de dados (FRIEDMANN, 1996), um espelho sobre a situação do desenvolvimento infantil. De modo intencional, o educador planeja sua ação. A segunda abordagem seria como cita Dornelles (2001) alertando para a relação da atuação na questão do controle, privação, punição, vigilância, o governo de si e do outro na sala de aula e afirma que é preciso resgatar o espaço do lúdico pelo lúdico, pois parece que tudo, na escola infantil, está sendo excessivamente pedagogizado, perdendo-se a idéia de prazer, que está inerente a cada atividade da criança, o prazer do brincar. Dessa forma o ideal seria acolher as idéias contextualizadas na primeira abordagem, considerando a realidade encontrada na instituição onde a pesquisa foi realizada.

Através das respostas adquiridas nos questionários aplicados com as professoras das turmas de Educação Infantil, notou-se que elas estão cientes da importância de trabalhar com os jogos e as vivências lúdicas no planejamento pedagógico, visando um melhor desenvolvimento na aprendizagem de seus alunos. Reconhecem ter subsídios para realizarem os procedimentos pedagógico-metodológicos para aplicarem novas ações voltadas para a inserção dos jogos e brincadeiras nas aulas e dispõem de materiais e um espaço amplo, apropriado a prática de atividades envolvendo jogos e brincadeiras. O Referencial Curricular Nacional (1998) apresenta como ideal: a escola com espaço físico amplo e arejado, para que haja uma saudável acomodação das crianças e para que os educadores possam desenvolver as potencialidades de seus alunos.

Este recurso permitiu ao informante uma resposta livre, usando linguagem própria e emitir opiniões. Outro documento empregado foi à análise documental por considerar uma valiosa fonte de dados qualitativos onde é possível ser retiradas informações que completem já obtidas por outras técnicas e/ou revelando novos aspectos (LÜDKE E ANDRÉ 1986, p. 38).

Com as observações foi possível notar que as atividades lúdicas oferecidas seguem de modo geral uma determinada cultura lúdica, ou seja, são atividades parecidas entre si, seguindo uma sequência tradicional de brincadeiras e pequenos jogos, o que leva a crer que as professoras as propõem atividades lúdicas com base em suas experiências lúdicas de vida, e fica claro também que não existe uma preocupação em inovar as atividades as quais ficam restritas ao cotidiano cultural.

Outro ponto importante a ser destacado que foi observado, é sobre os jogos educativos existente nos armários das salas, onde são guardados os materiais escolares e inclusive esses jogos são entregues junto aos materiais. A questão é que nos questionários respondidos pelas professoras, algumas contestaram que usam os jogos educativos nas aulas, e não foi bem isso que foi observado. Alguns desses jogos sevem para serem trabalhado em alguns conteúdos nas aulas, auxiliando no desenvolvimento da aprendizagem, porém não são usados, foi notado que as professoras não gostam de bagunça, uma dessas professoras relatou que o uso dos jogos educativos gera uma discussão, os alunos perdem as peças, misturam os jogos, por esse motivo elas deixam nos armários, na parte de cima. É possível observar na fala da professora a concepção equivocada de que as atividades recreativas geram bagunça e, por tanto, atrapalha o processo de ensino-aprendizagem. Essa visão contribui para a ausência das manifestações lúdicas, principalmente na sala de aula.

Os jogos são recursos excepcionais na educação infantil, por fazerem com que as crianças participem ativamente do processo de ensino, permitindo condutas que levam ao comportamento exploratório, contribuindo para a solução de problemas e também para a aprendizagem das convenções e habilidades sociais. (Bruner, 1969, apud AGUIAR, 2004, p.21)

No contexto da escola, o professor tem papel importante e pode contribuir para o desenvolvimento de conceitos na criança. Alguns autores afirmam que o professor deve se preocupar com a qualidade desses momentos (ALMEIDA, 1998, p.123), com os processos de conhecimento da realidade da criança, com os objetivos da aprendizagem, assegurando espaços que possibilitem formas variadas de movimento, estimulando as experiências físicas, cognitivas, sociais que a alegria da atividade lúdica proporciona. Dessa forma cabe ao professor, conhecer bem essa população e permitir compreender suas reais condições de vida, possibilitando eleger os temas mais relevantes para o processo educativo de modo a atender a diversidade existente em cada grupo social.

Quanto à análise documental, a mesma deixou evidente a intenção da instituição em buscar possibilitar à comunidade escolar um espaço lúdico, criativo e pedagógico onde competências e habilidades fundamentais do indivíduo sejam reconhecidas e instigadas como base de uma nova filosofia de ensino e aprendizagem. Além de reconhecer a importância das vivências lúdicas com

objetivos pedagógicos para a aprendizagem e formação dos alunos, a instituição apóia a iniciativa do professor em utilizar tais instrumentos, desenvolve uma política pedagógica baseada em projetos, está sempre procurando desenvolver atividades culturais com características voltadas para a ludicidade, porém a realidade identificada nas propostas pedagógicas no planejamento das professoras das turmas de Educação Infantil não corresponde com a proposta idealizada no PPP e outros documentos referenciados a esta instituição.

Ao fazer uma comparação dos questionamentos levantados no questionário da pesquisa, referenciando com os documentos disponibilizados pela direção da escola (PPP e Diretrizes) pode-se compreender que a educação é um termo muito amplo e que nem todos os educadores constroem uma Educação melhor, na teoria tudo fantástico, no papel é maravilhoso, a importância do papel do professor; como os jogos e as vivências lúdicas podem ajudar no processo de desenvolvimento e aprendizagem do aluno, o papel do aluno, o que ele precisa. Muitas são as questões, porém, o papel do professor é muito importante nesse processo, é preciso que ele conheça as reais necessidades de seus alunos e desenvolvam novas ações capazes de ultrapassar essas barreiras, e trazer às mudanças as quais a educação precisa, pois às novas propostas de ensino são informações que fazem parte do conhecimento desses profissionais, porém na prática não vemos as coisas acontecerem, talvez por falta de atitude, acomodação.

O Referencial Curricular Nacional (1998) orienta que para que as crianças possam exercer plenamente suas capacidades, é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou às aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta e essa intervenção é feita pelo papel representado na figura do professor, pois será ele quem vai mediar às relações, favorecer as trocas e parcerias, promover a integração, planejar e organizar ambientes instigantes para que as brincadeiras e os jogos aconteçam. Conforme nos disse Silveres (1982), Broto (1999) e Freire apud Souza (1996) a escola não pode deixar de aplicar ações pedagógicas, porém voltadas para a ludicidade e o jogo, para que possa contribuir para a formação de um indivíduo moldado por idéias próprias.

Finalizando esta análise, acredita-se que as professoras têm uma fala significativa enquanto educadoras preocupadas com a questão do desenvolvimento de atividades pedagógicas e lúdicas com jogos e brincadeiras no seu planejamento.

Entretanto não percebi nenhuma tomada de posição em relação a um aprimoramento dessa realidade; acredita-se que isso decorre da falta de um canal de comunicação para se discutir tais questões, principalmente nos momentos de planejamento.



## **6 - CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As vivências lúdicas fazem parte do mundo das crianças, elas aprendem melhor e se socializam com facilidade, apreendem o espírito de grupo, aprendem a tomar decisões e percebem melhor o mundo dos adultos. Analisando o processo de desenvolvimento humano descrito por Piaget (1978) e mais precisamente a infância, pode-se compreender que a criança está sempre se deparando com várias experiências na busca de adaptação ao meio, afirmando assim sua existência no mundo. Com base nessa afirmação a escola se apresenta como um espaço de aprendizagem e interação social essencial para a criança.

Os conhecimentos aprendidos no ambiente escolar são compostos por fatos, princípios, habilidades, atitudes, normas e valores sobre a cultura e o movimento humano, considerado uma ação repleta de significado. A aprendizagem de conhecimentos de forma lúdica deve estar vinculada à explicação da realidade social oferecendo subsídios para a compreensão dos determinantes sócio-históricos do aluno.

A educação infantil é uma etapa do ensino de grande importância para a formação da criança. Por isso, este estudo apresentou como as vivências lúdicas e os jogos são utilizados como instrumento pedagógico/metodológico no aprendizado da Educação Infantil. É evidente que não exista melhor maneira de se aprender um conteúdo que não seja de uma forma lúdica e natural, para isso é importante utilizar alguns instrumentos metodológicos, como a música, o jogo e atividades com aspectos voltados para a ludicidade.

O jogo por aliar os aspectos lúdicos aos cognitivos é uma importante estratégia para o ensino e a aprendizagem de conceitos abstratos e complexos, favorecendo a motivação interna, o raciocínio, a argumentação, a interação entre alunos e entre professores e alunos. O jogo, e a maneira como os professores dirigem o brincar, desenvolvem os aspectos psicológico, intelectual, emocional, físico-motora e socialmente das crianças, e por isso os espaços para se jogar são imprescindíveis nos dias de hoje. Através dos jogos, as crianças, confirmam objetivos comuns, confrontam ideias, buscam soluções, além de haver competição e cooperação entre os participantes. Os jogos e as brincadeiras têm a função de

perpetuar a cultura infantil, desenvolver formas de convivência social e permitir o prazer de brincar.

O brincar é fundamental para o desenvolvimento do aluno e a falta deste influenciará em sua idade adulta. Brincar nada mais é do que uma fonte de aquisição de autonomia e equilíbrio emocional e quando o brincar acontece dentro do ambiente escolar assumindo um objetivo pedagógico essas potencialidades tendem a aumentar.

A dificuldade dos professores em brincar com os alunos, ou seja, em inserir as brincadeiras e os jogos no planejamento das aulas a fim de enriquecer as aprendizagens, pode evidenciar a crença de que o brincar se opõe ao trabalho, o que não deveria acontecer, pois acreditar que o momento lúdico, como espaço de descontração e aprendizagem, na escola, deveria ser visto como constituinte do sujeito e sua formação.

As aulas muitas vezes, tornam-se rotineiras, ficando monótonas e como consequência vazias, com se estivesse faltando algo. Mesmo que em meio a essa rotina sejam realizadas atividades com caráter lúdico, eles são sempre os mesmos, são sempre esperados, porém não causam surpresa e aos poucos deixam de ser tão atrativos e já não proporcionam os mesmos prazeres, alegrias e nem apresentam um significado tão constate no processo de ensino-aprendizagem do aluno. Sabe-se que a quantidade de informações que os professores, com toda a dedicação e boa vontade, tenta transmitir é realmente um obstáculo bastante difícil de superar, pois é sempre necessário olhar mais pra dentro da criança, suas necessidades e identificar suas potencialidades, por isso, a utilização de músicas, brincadeiras e jogos com objetivos pedagógicos, por serem lúdicos, são altamente recomendados e pode ser a motivação que os alunos aguardam para revelar todo seu potencial através do interesse pela descoberta de maneira prazerosa e com responsabilidade, tornando-se um indivíduo capaz de construir seu próprio conhecimento, atuando de forma crítica e consciente diante de situação advindas do seu convívio social.

Mediante a tais situações é necessário criar estratégias, que beneficiem a prática de atividades lúdicas através de jogos e brincadeiras que favoreçam o desenvolvimento no processo de ensino-aprendizagem da criança, contribuindo assim, para sua formação enquanto ser crítico social. Não há mais como excluir o lúdico do processo pedagógico, pois ele é um agente de um ambiente motivador, ao

privar as crianças de um ambiente lúdico estaremos ignorando seus próprios conhecimentos.

Diante da pesquisa observou-se que há uma grande preocupação por parte dos professores, que atuam na Educação Infantil da devida instituição, em tentar inserir as brincadeiras e os jogos no planejamento de suas aulas, reconhecem a importância dos mesmos no processo de ensino aprendizagem da criança, porém apresentam certa dificuldade em fazer essa inserção de forma proveitosa. No entanto, essa conscientização por parte dos professores deixa claro que as brincadeiras e jogos abrem um leque de oportunidades que favorecem o aprendizado da criança de forma significativa, possibilitando-a um convívio social que atenda todas as suas necessidades sem qualquer tipo de exclusão, onde seja capaz de agir como um cidadão consciente, ativo e crítico diante de qualquer situação.

Os professores buscam trabalhar atividades que já fazem parte do cotidiano das crianças, possibilitando a participação de todos durante a execução das atividades proposta, uma vez que já possuem certo conhecimento sobre a atividade por serem realizadas constantemente, em muitas dessas atividades são envolvidas músicas que fazem parte do repertório infantil, atividades com leitura oral e visual. Quanto às brincadeiras lúdicas, porém, essas muitas vezes são realizadas livremente em momentos oportunos, mas sem objetivos pedagógicos e dificilmente os jogos são inseridos como atividades integrantes do planejamento de ensino.

A pesquisa foi realizada com intuito de analisar e identificar como as vivências lúdicas e o jogo se insere no trabalho pedagógico dos professores da Escola Cecília Meireles da cidade de Piritiba/BA, para poder contribuir para a conscientização da importância em modificar ou inovar as ações pedagógicas nesse sentido.

O professor deve respeitar a cultura de origem, os valores, pois estes servirão de base para um bom trabalho. Os jogos e as brincadeiras devem ser realizados com justificativas metodológicas e teóricas consistentes, incluir conteúdos significativos que possibilitem reflexão e análise no decorrer das aulas. Os educadores devem tentar criar espaços de liberdade, buscando alternativas que estimulem à imaginação, a inspiração, a motivação pessoal e de seus alunos. Também cabe aos educadores buscar ler mais, conhecer mais, querer mais, falar mais e associar isso a todas as dimensões da vida cotidiana.

O resultado da pesquisa mostrou que há por parte dos professores um comprometimento com o aprendizado do aluno de modo a prepará-lo para atuar de forma participativa do seu próprio crescimento e desenvolvimento, porém há uma necessidade de melhor orientação quanto ao planejamento e a forma de inserir os jogos no ensino dos conteúdos e em utilizar o brincar não só como forma de socialização, mas um brincar orientado que apresente objetivos pedagógicos sem necessariamente perder o caráter lúdico.

Olhando positivamente, compreende-se que só pelo fato dos professores demonstrarem ter conhecimento e também consciência do seu papel como educador na formação dos alunos bem como da importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem na educação infantil para a criança, tornando-o um indivíduo atuante, participativo, crítico e acima de tudo, consciente do seu papel dentro da sociedade, já é um avanço, o que precisa é trabalhar para que a teoria seja apresentada na prática com resultados significativos.

Espera-se que o referido trabalho possa contribuir de maneira expressiva, na construção de um processo de ensino aprendizagem mais justa, aonde venha estabelecer experiências, nas quais todos saiam ganhando. Professores desempenhando um excelente trabalho e alunos aprendendo com prazer.

Assim conclui-se que o presente estudo atingiu o objetivo proposto, de forma a contribuir para a conscientização de professores sobre a importância dos jogos e brincadeiras como método de aprendizagem da criança, tendo como principal ferramenta as aulas, contribuindo de forma significativa na realização desse processo tão importante para o desenvolvimento da criança.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGUIAR, João Serapião de. **Educação inclusiva**: jogos para o ensino de conceitos. Campinas: Papyrus, 2004.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1995.

ALVES, Fátima. **Psicomotricidade**: corpo, ação e emoção. Rio de Janeiro: Wak, 2007.

BALIULEVICIUS, N. L. P.; MACÁRIO. M. N. Jogos cooperativos e valores humanos: perspectivas de transformação pelo lúdico. **Fitness e Performance Journal**. v.5. nº 1. p. 50-56. 2006.

BETTI, Mauro. **A janela de vidro: esporte, televisão e Educação Física**. São Paulo: Papyrus, 1996.

BOGDAN, R.; BIKLEN, S. - **Características da investigação qualitativa**. In: *Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos*. Porto, Porto Editora, 1994. p.47-51

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. vol. 1. Brasília: MEC/SEF, 1998a.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. vol. 2. Brasília: MEC/SEF, 1998b.

BROTO, F. O. **O (im)possível mundo onde todos podem venSer**. Festival de Jogos cooperativos. Livro de boas memórias. Taubaté, 1999.

CATUNDA, Ricardo. **Brincar, Criar, Vivenciar na escola**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

CORTEZ, Renata do Nascimento Chagua. Cooperativos na Escola. **MOTRIZ**. v. 2, nº1, Junho/1996

DORNELLES, Leni Vieira. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In: CRAIDY, C.M. e KAERCHER, G. E. P. S. (orgs.) **Educação infantil pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

ETCHEPARE, L. S.; PEREIRA, E. F.; ZINN J. L. Educação Física nas séries iniciais do Ensino Fundamental. **Revista da Educação Física/UEM**, Maringá, v. 14, n. 1, p. 59-66, 2003.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, A C., **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3 ed. São Paulo: Atlas. 1991.  
\_\_\_\_\_. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo ludens. Sonhando com a magia dos jogos**. São Paulo: Perspectiva, Ed. da USP, 1971.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.) et al. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. São Paulo; 13ª edição, Editora Cortez; 2010.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MAANEN, Jonh, Van. **Reclaiming Qualitative methods for organizational research : a preface, in administrative Science Quarterly**, Vol.24, no . 4, December 1979.

MATTAR, F N., **Pesquisa de marketing**. São Paulo: v I e II, 1993.

MORIN, E. A **cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Tradução de Eloá Jacobina. 9ª Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

NETO, C. **Motricidade e jogo na infância**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.

NÓVOA, A. (coord.) **Os professores e a sua formação**. 2ª ed. Lisboa Dom Quixote. (1995).

RANGEL-BETTI, I. C. A. Jogos: possibilidades e adequações. **Perspectivas em Educação Física Escolar**. Niterói, v Perspectivas em Educação Física Escolar. 2, n. 1 (suplemento), 2001.

PIAGET, J. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro, 1978b.

SANDERS, S. **Ativo para a vida**: programas de movimento adequados ao desenvolvimento da criança. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SCHWARTZ, Gisele Maria. O processo Educacional em Jogo: algumas reflexões sobre a Sublimação do Lúdico. **Revista Licere**/Centro de Estudos de Lazer e Recreação/EEF/UFMG. v, nº1. Belo Horizonte. 1998.

SOUZA, Edison Roberto. O lúdico como possibilidade de inclusão no ensino fundamental. **Revista Motrivivência**. V. 8 , n. 9, 1996.

YIN, Robert K. **Estudo de caso: planejamento e método.** 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.



## **ANEXOS**

### **TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DE PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA**

Você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Será garantido o sigilo total da identidade de todos os pesquisados envolvidos neste estudo, lhe assegurando (a) que seu nome não aparecerá, sendo mantido o mais rigoroso sigilo através da omissão total de quaisquer informações que permitam identificá-lo(a). Após ser esclarecido (a) sobre as informações a seguir, no caso de aceitar fazer parte do estudo, assine o documento de consentimento de sua participação, que está em duas vias. Uma delas é sua e a outra é do pesquisador responsável. Em caso de recusa você não será penalizado de forma alguma, bem como se ficar constrangido em responder alguma das perguntas feitas na entrevista terá todo direito de não respondê-la. Em caso de dúvida você pode entrar em contato pessoalmente com o estudante (**nome do estudante**) através do e-mail: (**email do estudante**), por telefone: (**telefone do estudante**) ou procurar a Secretaria de Graduação a Distância da Faculdade de Educação Física da Universidade de Brasília pelo telefone (61)3107-2544.

#### **INFORMAÇÕES SOBRE A PESQUISA:**

**Título do Projeto:**

**Orientador:**

**Descrição da pesquisa: (Resumo)**

**Observações importantes:**

.

## TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA ESCOLA OU EMPRESA

Eu, \_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_, responsável pela escola/empresa \_\_\_\_\_ no exercício do cargo de \_\_\_\_\_ autorizo a realização da pesquisa para fins acadêmicos e científicos de título:..... Fui devidamente esclarecido pelo estudante ..... sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei cancelar a autorização em qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de um Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UnB.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Nome / assinatura

\_\_\_\_\_  
Cargo/função

\_\_\_\_\_  
Pesquisador Responsável  
Nome e assinatura

## TERMO DE CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO NA PESQUISA

Eu, \_\_\_\_\_, RG \_\_\_\_\_, aceito participar desta pesquisa para utilização de fins acadêmicos e científicos de título:..... Fui devidamente esclarecido pelo estudante ..... sobre a pesquisa, os procedimentos nela envolvidos, assim como os seus objetivos e finalidades. Foi-me garantido que poderei desistir de participar em qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade. Também fui informado que os dados coletados durante a pesquisa, serão divulgados para fins acadêmicos e científicos, através de um Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) que será apresentado em sessão pública de avaliação e posteriormente disponibilizado para consulta através da Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UnB.

\_\_\_\_\_, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

---

Nome / assinatura

---

Pesquisador Responsável  
Nome e assinatura



O senhor (a) está sendo convidado a participar da pesquisa: **AS VIVÊNCIAS LÚDICAS E OS JOGOS NA ESCOLA CECÍLIA MEIRELES DA CIDADE DE PIRITIBA/BA: REALIDADE E PERSPECTIVAS**. Este questionário tem por finalidade analisar e identificar como o jogo se insere no trabalho pedagógico dos professores da escola Cecília Meireles da cidade de Piritiba/BA, que propiciará ao pesquisador subsídios para a realização do trabalho de conclusão de curso (TCC) da faculdade de Educação física da UAB/UNB. Todas as informações aqui contidas são sigilosas e os sujeitos da pesquisa não serão identificados.

Agradecendo pela colaboração.

## QUESTIONÁRIO

---

**Instituição:** Colégio Cecília Meireles

**DADOS PESSOAIS:**

Idade:\_\_\_\_Escolaridade:\_\_\_\_\_Tempo de docência na Ed. Infantil:\_\_\_\_\_

Número de alunos por turma \_\_\_\_\_. Idade média dos alunos: \_\_\_\_\_

1) Descreva o espaço físico da sua escola (de forma geral) e detalhadamente o espaço da Educação infantil.

---

---

---

2. Em sua formação docente você recebeu recebe formação específica sobre o conteúdo ludicidade e suas implicações?

( ) Sim.

( ) Não.

3. Você considera importante o brincar na escola? Por quê?

---

---

---

4 No seu planejamento os jogos e brincadeiras com caráter lúdico são inclusos como proposta pedagógica? Se a resposta for afirmativa diga de que forma e com qual frequência.

---

---

---

5. Qual é a atividade lúdica, envolvendo jogos e brincadeiras que são inseridos nas aulas?

---

---

---

6. Existem materiais disponíveis e em quantidade suficiente para a realização de atividades lúdicas?

- Sim.  
 Não  
 Existem muitos materiais adaptados.

7. Na hora da brincadeira e do jogo, algum adulto acompanha ou direciona os alunos?

- Sim.  
 Não.  
 Sim, um ou mais funcionários de apoio (servente ou pessoal dos serviços de apoio).

8. Em sua opinião, qual importância a equipe pedagógica geralmente dá as atividades lúdicas( brincadeiras e jogos) na escola?

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