



**FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO - FACE**

**FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA SÉRIES INICIAIS DO  
ENSINO FUNDAMENTAL – PROJETO PROFESSOR NOTA 10**

<b>Elilda Martins de Souza</b>	<b>RA- 4026243/0</b>
<b>Francisco José dos Anjos Costa</b>	<b>RA- 4030101/8</b>
<b>Silvany Carlos dos Santos</b>	<b>RA- 4025881/7</b>
<b>Tânia Rogéria Alves</b>	<b>RA – 4030362/0</b>

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE 1ª A 4ª SÉRIE**

**Brasília, 2005**

Elilda Martins de Souza  
Francisco José dos Anjos Costa  
Silvany Carlos dos Santos  
Tânia Rogéria Alves

## **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DE 1ª A 4ª SÉRIE**

Trabalho apresentado ao Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB como  
parte das exigências para conclusão do  
Curso de Pedagogia – Formação de  
Professores para as Séries Iniciais do  
Ensino Fundamental – Projeto Professor  
Nota 10

Orientadora: Sainy Coelho Borges Veloso

**Brasília, 2005**

Dedicamos esse trabalho às nossas famílias pela  
colaboração e incentivo;  
Aos Professores do Curso, pelas experiências  
repassadas;  
Aos colegas de sala por tantos momentos  
enriquecedores;  
A Professora Orientadora pela colaboração na  
execução desta pesquisa;  
E a cada um de nós pela superação e persistência.

Agradecemos aos nossos familiares, pela  
responsabilidade, compreensão, dedicação e  
confiança;  
Aos professores pelos incentivos e respeito;  
E, principalmente a DEUS, pelo precioso milagre  
da vida.

## RESUMO

A referida pesquisa tem como objetivo principal encontrar meios sucintos de trabalhar a ludicidade em sala de aula, de modo a favorecer aos educandos momentos de aprendizagens concretas. Os instrumentos utilizados para a realização desta foram: questionários aplicados à educadores e educandos, fotos, relatos de experiências, pesquisas bibliográficas e atividades em sala de aula. Os resultados foram muito satisfatórios pois, percebemos que em grande parte, os educadores já trabalham a ludicidade apesar de não terem essa consciência em evidência, e ficou explícito que os educandos, como já havíamos tecido antes mesmo de finalizar essa pesquisa que os mesmos têm muito mais facilidade em aprender ludicamente pois, o interesse e receptividade são maiores.

## SUMÁRIO

1. Introdução .....	08
1.1 – Objetivo Geral .....	11
1.2 - Objetivos Específicos.....	11
1.3 - Objeto de Estudo .....	11
1.4 - Problematização .....	12
1.5 - Justificativa .....	12
2. Fundamentação Teórica .....	15
3. Metodologia .....	20
3.1 – Professores Pesquisadores, escolas e comunidades envolvidas na pesquisa.....	20
3.2 – Coleta de Dados .....	21
3.3 – Organização, Análise e Discussão dos Dados .....	23
4. Considerações Finais .....	29
5. Referências Bibliográficas.....	31
ANEXOS .....	33
ANEXO I .....	34
Relato de Experiência .....	35
ANEXO II.....	37
Projeto “Recreio Monitorado” Centro de Ensino Fundamental 510 Recanto das Emas .....	38
ANEXO III.....	43

I Fotos de atividades lúdicas desenvolvidas dentro e fora de sala de aula .....	44
II Fotos de alunos confeccionando seus próprios materiais .....	45
APÊNDICES.....	46
Apêndice A .....	47
Questionários aplicados aos educadores das escolas em que a pesquisa aconteceu.....	48
Apêndice B .....	67
Questionários aplicados aos alunos das escolas onde a pesquisa aconteceu .....	68
Apêndice C.....	88
Relatórios individuais das atividades aplicadas pelos pesquisadores.....	89

## 1. INTRODUÇÃO

O projeto propõe analisar a importância do lúdico na aprendizagem de 1ª a 4ª séries do Ensino Fundamental, fundamentado em literaturas especializadas em nossas e em nossas experiências cotidianas no contexto escolar. Nosso objetivo é encontrar-nos capacitados, a interagir com a ludicidade inter-relacionando-a aos componentes curriculares em quatro escolas diferentes.

Visando desta maneira diminuir o grau de desinteresse dos alunos, a indisciplina, e motivar a aprendizagem uma vez que, muitas são as dificuldades enfrentadas dentro de sala de aula em função dos problemas acima citados.

O Centro de Ensino Fundamental 602 do Recanto das Emas, é uma escola que atende alunos de Educação Infantil a 8ª série, com um total de 1.520 alunos distribuídos em 44 turmas, sua comunidade apresenta um alto índice de pobreza e violência.

A Escola Classe 31 de Ceilândia atende de Educação Infantil a 4ª série, com 24 turmas atendendo em torno de 620 alunos. A comunidade é participativa e tem bom poder aquisitivo. O corpo docente tem trabalhado visando desenvolver projetos que atendam às necessidades específicas de seus alunos.

Na Escola Classe 15 do Gama, são atendidos 520 alunos de Educação Infantil a 4ª série distribuídos em 19 turmas. Sua comunidade apresenta um bom poder aquisitivo e é bastante presente na vida dos educandos.

O Escola Classe 100 de Santa Maria , possui 25 turmas atendendo de Educação Infantil a 4ª série, totalizando 750 alunos. A comunidade apresenta um alto índice de pobreza e violência.

Para tanto, essa pesquisa visa interagir o lúdico no processo ensino-aprendizagem para desenvolver os aspectos: cognitivos, afetivo e psicomotor do educando.

Estaremos buscando através da pesquisa empírica informações pertinentes, sobretudo para facilitar um confronto entre a teoria e a prática e relatar experiências citadas nas literaturas e das pesquisas de campo vivenciadas pelo professor. Na

perspectiva de alcançar os objetivos propostos. Portanto, a pesquisa se transcorrerá de forma qualitativa.

É comum, apenas em olhar algumas crianças juntas, verificar que o que elas gostam mesmo é de brincar, e que quando estão brincando elas se socializam e se interagem com mais facilidade. Assim sendo, porque não buscar através do lúdico o desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, fazendo relação com os Componentes Curriculares e PCN's?

O desinteresse dos alunos em sala de aula é decorrente de metodologias desatualizadas?

A razão de tanta indisciplina é resultado desse desinteresse?

Qual é o papel dos jogos e brincadeiras na aprendizagem?

É importante proporcionar aos educandos situações mais prazerosas e menos teóricas, dando a eles a oportunidade de demonstrar seu potencial criativo. Principalmente considerando a sociedade tecnológica, a qual estamos inseridos, que a todo momento lançam jogos e programas atrativos na TV e nos computadores.

Muitas vezes são atividades prontas, que não auxiliam a criança no processo de aprendizagem e nem apresentam com função pedagógica educativa, tornando a criança apenas um receptor passivo.

A escola é um espaço para o desenvolvimento da criança devendo o educador proporcionar situações de aprendizagem global. Ou seja, o desenvolvimento afetivo, motor e cognitivo. Neste sentido, os momentos lúdicos oferecem condições para tal fim, além de promover a socialização.

Dessa maneira, a importância dessa pesquisa é colocada em nossa qualificação enquanto docente para operar diretamente em sala de aula, de forma mais competente e prazerosa. Conseqüentemente, nossos alunos poderão aprender de maneira significativa, e fazer a relação com o que aprende, sendo capazes de se emocionarem e de se sentirem envolvidos na que aprendem.

Sendo assim, o educador tem um papel fundamental para que esta significação se reflita em sua aprendizagem a longo e curto prazos.

Então, o professor que está buscando por meio da ludicidade a maneira para conseguir seus objetivos utilizando jogos de forma simbólica e lúdica amplia seu fazer

pedagógico. Bem como, o conhecimento significativo de seus alunos, sabendo ele que os jogos são convenientes sendo os mesmos a atividade preferida das crianças e adolescentes.

Destarte, o educador que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica observa as crianças brincando e faz disso uma ocasião para reelaborar hipóteses e definir novas propostas de trabalho.

A capacidade de vivenciar situações de socialização e de atividades lúdicas, são importantes para a saúde e contribuem para o bem-estar coletivo. A criança se envolve no jogo e sente a necessidade de compartilhar com o outro, mostrando suas potencialidades em participar do mesmo.

E é brincando e jogando que a criança desenvolve capacidades indispensáveis à sua vida adulta e conseqüentemente para sua futura atuação profissional.

As aulas **mistas**<sup>1</sup> podem e dão oportunidades para que os alunos convivam, observem e descubram o prazer de conviver em grupo, compreenderem e respeitarem a diferenças. Favorecendo assim, a não formação de indivíduos preconceituosos ou discriminatórios.

Para tanto, o lúdico é um excelente recurso pois, o mesmo se faz presente nas ações da criança à todo momento. De alguma forma a ludicidade é um ingrediente indispensável no relacionamento entre as pessoas e a mesma tem conquistado um grande espaço no panorama da educação fundamental. Onde o brincar é a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da efetividade do educando.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural das crianças.

Com essa imensa amplitude não existe mais como se trabalhar sem a ludicidade em sala de aula. É necessário transformar nossas salas de aula em um

---

<sup>1</sup>- aulas onde o educador utiliza diversos recursos didáticos e lúdicos para alcançar os objetivos propostos.

local de prazer e satisfação, para que assim, possamos conseguir alcançar nossos objetivos.

## **1.1- OBJETIVO GERAL**

Integrar meios mais interessantes à nossa metodologia, visando introduzir os conteúdos de maneira a proporcionar o melhor entendimento dos educandos.

## **1.2- OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Despertar através do lúdico o interesse pelas aulas;
- Resgatar a união e a participação dos alunos;
- Promover a socialização global;
- Motivar a aprendizagem;
- E controlar a indisciplina.

## **1.3 - OBJETO DE ESTUDO**

Pesquisar metodologias lúdicas para integrar às práticas pedagógicas de modo a auxiliar no processo ensino-aprendizagem nas séries iniciais.

A palavra lúdico vem do latim *ludus* que significa brincar. Neste *brincar* estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Como metodologia entendemos um conjunto de meios que utilizamos para chegar a um objetivo. A utilização desses meios para o lúdico devem ser utilizadas de maneira a facilitar o desenvolvimento intelectual, motor, afetivo e cognitivo.

Lembrando que através das atividades lúdicas podemos perceber dificuldades motoras, intelectuais e afetivas dos nossos alunos pois, os mesmos permitem aos alunos criar, imaginar e fazer-de-conta.

Enfim, funciona como um laboratório de aprendizagem proporcionando experimentar, medir, utilizar e até mesmo equivocarse e, fundamentalmente aprender.

A ludicidade está presente em todas as fases da vida da criança tornando assim, sua existência especial, ela necessita vivenciar idéias em níveis simbólicos para assim, compreender o significado da vida real. E é nesse sentido que a educação deve trabalhar, para que consigamos formar indivíduos criticamente desenvolvidos e capacitados.

#### **1.4 - PROBLEMATIZAÇÃO**

- Por que o desinteresse dos alunos em sala de aula?
- Qual a razão de tanta indisciplina?
- Qual é o papel dos jogos e brincadeiras na aprendizagem?

#### **1.5 - JUSTIFICATIVA**

Buscando através de observações feitas no dia-a-dia, entender a realidade das crianças que nos cercam, fica claro que todas elas gostam mesmo é de brincar. Tudo é motivo para um corre, corre, para risos e gargalhadas.

Então porque não oportunizar de forma prazerosa o aprendizado? Ao invés de utilizar métodos tradicionais com aulas muito teóricas, onde apenas o que se consegue é levar o aluno ao cansaço e desinteresse pelas aulas e até mesmo pela própria escola.

É importante lembrar que, independente da época, cultura e classe social, os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança. Elas vivem num mundo de

fantasia de encantamento, de alegria, de sonhos, onde a realidade e o faz-de-conta se confundem.

O jogo é um recurso muito rico para integrar aos conteúdos, além de trazerem momentos de lazer e descontração. Ultimamente algumas crianças estão perdendo o hábito de brincar pois, à medida em que a tecnologia **evolui**<sup>2</sup>, a TV e os computadores têm oferecido brinquedos e programas mais interessantes pois, são sempre coloridos e barulhentos. No entanto, muitos não apresentam crescimento educativo.

Assim sendo, as crianças estão perdendo a vontade de criar e desenvolverem seus próprios jogos.

Ao perceber que os jogos e brincadeiras podem resgatar a sensibilidade, o educador inovador faz brotar o inesperado permitindo o construir no afeto, no poder de fazer e sentir.

Entendemos que os professores, na maioria das vezes, acabam por serem os únicos a possibilitarem momentos de recreação e lazer para os alunos. Porquanto os pais trabalham o dia inteiro e não têm tempo para realizar atividades que realmente ajudem seus filhos no desenvolvimento afetivo, motor e cognitivo.

É delegada à escola a responsabilidade de cumprir sua função social que é proporcionar uma educação de qualidade e também prazerosa para o aprendiz, elevando assim, seus conhecimentos e perspectivas.

Vale ressaltar ainda que a ludicidade não se resume à observação e a oferta de brinquedos. É fundamental a intervenção do educador para estimular a atividade mental, social e psicomotor dos alunos, com questionamentos e sugestões de encaminhamento.

Entendemos que a criança é espontânea e vivencia sua fantasia e imaginação criando suas próprias regras ao jogar. É nesse processo onde se constrói sua aprendizagem.

Percebemos que através da ludicidade as crianças enfrentam de forma significativa e com maior confiança os desafios corporais em seus diferentes

---

<sup>2</sup>segundo o dicionário Aurélio: evolui significa executar ou sofre evolução. Passar gradualmente de um estado para outro, por uma série de transformações.

contextos, participando de atividades organizacionais respeitando regras e normas estabelecidas e interagindo com seus colegas.

Este estudo justifica-se ainda pelo momento histórico pelo qual passamos, em que há bastante inquietação por parte dos educadores na busca de metodologias visando tornar o ambiente escolar num espaço mais prazeroso.

A necessidade do brincar, do fazer brincando, faz o contexto do aprender. É necessário dizer que o lúdico é concebido como um fio condutor da sensibilidade da criança, sufocada na maioria das vezes por metodologias tradicionais.

Neste sentido, a importância desse projeto centra-se em buscar uma metodologia mais prazerosa para o processo ensino-aprendizagem verificando sua validade.

## 2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Para realização da referida pesquisa selecionamos alguns autores. Os mesmos referem-se ao convívio científico composto por pesquisas e relatos de experiências que nos proporcionou uma visão mais específica e globalizada do tema, sendo ele abordado em vários conceitos.

A autora Maria da Glória Lopes (2001), professora de magistério e de psicopedagogia, atuante também como psicopedagoga atendendo crianças com distúrbios de aprendizagem. A mesma valoriza o lúdico, não só no processo de aprendizagem mas igualmente nas terapias utilizando confecções de jogos, estimulando assim, a valorização e a construção do criar e aprender simultaneamente.

As autoras Constance Kamii e Rheta DeVries (1980), pedagogas, afirmam que o jogo é uma atividade construtiva da criança. Trabalham com uma visão inovadora das teorias Piagetianas, defendendo os jogos em grupo como conquistas cognitivas e sociais.

Para o psicopedagogo Jean Chateau (1987), o jogo é o em primeiro lugar brincadeiras para a criança, sendo também uma atividade séria onde o faz-de-conta, a ilusão e a fantasia têm importância fundamental para o desenvolvimento total da criança.

Já Santa Marli Pires dos Santos (2000), pedagoga afirma que a atividade lúdica é uma criação humana não limitando apenas a um determinismo puramente biológico.

A autora Vânia D'Angelo Dohme (2003) mestre em educação, tem como base a criação de materiais com jogos, histórias e dramatizações.

Após essas referências bibliográficas optamos que para a concretização dessa pesquisa, estaremos enfocando as autoras: Maria da Glória Lopes (2001) e Santa Marli Pires dos Santos (2000), pois, as mesmas abordam o tema com muita simplicidade e coerência, dando sugestões de atividades, jogos e brincadeiras de maneira a estimular a criança em seu desenvolvimento criativo e intelectual.

As mesmas também enfocam a necessidade do educador favorecer ao educando um ambiente de descontração e de criação dentro de limites previamente estabelecidos, não esquecendo de adequar à vivência do aprendiz todo e qualquer conteúdo ou jogo.

Segundo as autoras é importante estabelecer “relacionamentos nutritivos e oportunidades ricas em desafios que sejam adequados às suas condições afetivas, sociais e intelectuais” (Santa Marli, 2000, pág.36).

As referidas autoras lembram que a visão do aluno como agente passivo foi confundida por muito tempo dando a entender que apenas o professor detinha o conhecimento e que era cabido ao educando apenas aprender aquilo que lhe era passado.

Entretanto, afirmam que é importante a ação facilitadora do educador no processo de construção do conhecimento, mas que o mesmo deverá partir daquilo que é interessante para o educando.

Perceber que é incontestável a abolição da utilização de métodos tradicionais se faz necessário. Pois, nossas crianças a cada dia estão mais curiosas e questionadoras. E para que o educador acompanhe essa aceleração do interesse de seus alunos é importante que o mesmo busque em sua prática pedagógica relacionar os conteúdos à vivência dos alunos e que de certa maneira aprenda a ensinar, atendendo às expectativas e ansiedades de seu aprendiz.

E para tanto o lúdico (jogos, brincadeiras, músicas e outros) faz uma perfeita articulação dos conhecimentos proporcionando momentos de descontração, interação e prazer.

Nesse contexto o lúdico ganha espaço em ser a ferramenta ideal da aprendizagem à medida em que se propõe estímulos que despertem o interesse do educando possibilitando a ele seu desenvolvimento em níveis diferentes de sua existência pessoal e social.

Assim, as autoras explicam que o trabalho se desenvolve no processo de ação e transformação, onde cada aluno constrói, cria e brinca utilizando diferentes recursos acompanhado pelo professor que é o agente mediador desta construção.

Afirmam que o jogo e a brincadeira por si só, já se constitui em aprendizagem. Porém, as regras favorecem à criança um aprendizado além dos habituais pois, com a utilização das mesmas as crianças agem como se fossem maior do que a realidade e isto inegavelmente contribui de forma rica, intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Em função de seus conceitos serem voltados para a valorização do educando como ser pensante, único e capaz de criar e aprender percebemos que há uma estreita semelhança entre as idéias das autoras e a nossa prática pedagógica de hoje baseada nos PCNs (2001), e no próprio Currículo da Educação Básica (2000).

As mesmas validam as idéias de alguns psicólogos contemporâneos famosos tais como: Piaget, Wallon e Vygotsky, que também deram destaques ao brincar da criança, atribuindo-lhe papel decisivo na evolução dos processos de manutenção e aprendizagem que se fazem imprescindíveis ao desenvolvimento humano. É claro que cada um deles deu enfoque diferentes ao assunto, quer seja na dimensão que cada um atribui o jogo, quer seja em relação ao seu surgimento no processo evolutivo humano.

Entretanto, esses psicólogos legitimam o lúdico como necessidade básica da criança pois, possibilitam a experimentação de diferentes sentimentos e atitudes que conseqüentemente a levará a um desenvolvimento mais significativo.

Partindo do pressuposto que a escola é um espaço social e que a educação é um fenômeno histórico e cultural, é que vale a pena rever conceitos, interesses, vontades e necessidades pois, pensamos que, à partir da liberdade que dá o trabalho com jogos, brincadeiras e músicas é que conseguimos um grande e significativo exercício das capacidades cognitivas, sensitivas, afetivas e imaginativas das nossas crianças.

O próprio Currículo da Educação Básica (2000, pág.33) revela que:

“ é fundamental que o professor faça, inicialmente, o levantamento dos conhecimentos prévios das crianças sobre o assunto a ser estudado e, posteriormente, a socialização dos mesmos, prosseguindo com o levantamento dos anseios e questionamentos dos alunos, suas dúvidas etc.”

Entendemos que a educação deve estar assentada sobre o conhecimento da criança, a pedagogia está precedida de uma psicologia da criança. E o jogo desempenha uma função de articulação entre esses dois aspectos.

Acreditamos que o importante é que cada educando tenha as suas próprias possibilidades de crescimento, e que o educador leve sempre em consideração suas peculiaridades de ser humano singular.

Graças ao mundo do faz-de-conta, a criança pode imaginar, criar, imitar e jogar simbolicamente ou não, com isso ela vive inúmeras emoções que tantas vezes são para toda a vida.

O brincar surge para possibilitar aos seres humanos a vivência do próximo pois, promove a convivência com o outro, a colocação no lugar do outro, a sensação de ganhar e perder, de liderar e de ser conduzido, de falar e ouvir. É racional colocar o brincar como um trabalho solidário, em equipe, com postura cooperativa, como caminho de conhecimentos e descobertas que muitas vezes são ou estão ocultamente em nossos alunos.

A criança geralmente fala através de sua maneira de brincar, por esse motivo os jogos e brincadeiras são recursos bastante utilizados em consultórios de terapias.

Então é explícito que o brincar vai além de risos e gargalhadas, ele tem um poder extraordinário em desenvolver habilidades em nossas crianças em casa e é lógico, com o professor em sala de aula, que ultimamente tem sido o único que favorece o acesso à brincadeiras onde a criança tem a oportunidade de criar.

Isso acontece porque em função da tecnologia invadindo nossas residências muitos pais preferem que seus filhos fiquem em frente dos aparelhos eletrônicos, e muitos deduzem que isso trás maiores possibilidades de ascensão educacional e profissional mas, em nenhuma situação pesam que isso às vezes deixa a criança sem possibilidades de desenvolvimento.

Entretanto, a criança se sente atraída por esses equipamentos porque em quase sua totalidade oferecem jogos e programas tido por elas como atrativos, o que não significa um aprendizado significativo. Pois a criança precisa desenvolver sua criatividade e não “apenas imaginar ou Ter algo que realize por ela” (Lopes,2001, pág.132).

O que não significa que a tecnologia não deva fazer parte do cotidiano mas, é preciso muita cautela não deixando que esses equipamentos substituam outros instrumentos muito mais valiosos e criativos. Lembrando que o computador por exemplo, é um eterno dependente uma vez que, o mesmo não realiza nada sem que alguém lhe dê os comandos.

Por tantas razões faz-se necessário que o educador insira em seus planos e na proposta pedagógica de sua Instituição Educacional momentos de interação, favorecendo a ludicidade e que explorem esses momentos ao máximo pois, são de extrema riqueza e querendo ou não para muitas crianças são momentos raros em suas vidas.

O jogo representa para a criança o papel que o trabalho representa para o adulto, e é para ela antes de mais nada uma prova, é por isso que a criança procura um público e se glorifica em todas as suas conquistas.

Como cita a autora Maria da Glória Lopes (2001, pág. 43).

“o jogo auxilia na organização espacial, melhora o controle segmentar e controla os segmentos do corpo proporcionando mais prazer, e que o jogo e a brincadeira ajuda a aumentar a concentração, além de desenvolver vários aspectos sociais necessários ao desenvolvimento do educando”

Portanto cabe aos educadores trazerem para suas classes momentos que venham a favorecer o desenvolvimento de seus alunos em todos os aspectos.

### **3. METODOLOGIA**

Após pesquisas bibliográfica e de acordo com a natureza de nossa pesquisa que se deu de forma empírica, produzimos e analisamos dados de extrema relevância ao tema.

O referido trabalho foi realizado de forma qualitativa pois, é um método holístico de observação e estudo.

#### **3.1 – PROFESSORES PESQUISADORES, ESCOLAS E COMUNIDADES ENVOLVIDAS NA PESQUISA:**

O professor Francisco é docente na Escola Classe 15 do Gama, com o corpo docente composto por 19 professores, 01 coordenador pedagógico, o diretor, vice-diretor, assistente e chefe de secretaria, a escola atende 520 alunos distribuídos em turmas de Educação Infantil a 4ª série.

A comunidade tem um bom poder aquisitivo. É bastante participativa se integrando bastante aos projetos desenvolvidos.

Na Escola Classe 31 de Ceilândia, onde atua a professora Tânia a comunidade é presente na escola apresenta um bom poder aquisitivo, a escola atende em média 620 alunos sendo eles distribuídos em turmas de Educação Infantil a 4ª série, o corpo docente é composto por 24 professores, diretor, vice-diretor, assistente e chefe de secretaria.

A educadora Elilda atua na Escola Classe 100 de Santa Maria, onde 25 professores, diretor, vice-diretor, assistente e chefe de secretaria atendem 750 alunos distribuídos em turmas de Educação Infantil a 4ª série.

A comunidade na qual a escola está inserida apresenta baixo poder de renda mas tem participado bastante dos projetos da escola.

No Centro de Ensino Fundamental 602 do Recanto das Emas onde atua a educadora Silvany são atendidos por volta de 1520 alunos distribuídos em 44 turmas de Educação Infantil a 8ª série, o corpo docente é composto pela diretora, vice-diretora, assistentes, chefe de secretaria, coordenador e 63 professores.

A comunidade na qual a Instituição está inserida apresenta um alto índice de pobreza e violência, as famílias em sua maioria é composta apenas pela mãe e filhos.

Apesar de muitas dificuldades encontradas na comunidade a mesma é participativa.

### **3.2– COLETA DE DADOS**

Para a realização da pesquisa utilizamos alguns instrumentos primordiais para a obtenção de dados necessários à realização desta, são eles:

**a) questionários;** a utilização destes possibilita ao entrevistado maior liberdade em expressar suas opiniões pois, o mesmo não tem a preocupação de estar sendo observado e até mesmo criticado por suas colocações.

Os referidos questionários foram dirigidos aos professores e alunos das escolas envolvidas na pesquisa. Os mesmos foram elaborados subjetivamente, contendo seis questões cada um ao todo foram respondidos 40 questionários, sendo 20 deles por alunos (apêndice B, pág. 67) e 20 respondidos pelos professores (apêndice A, pág. 47).

**b) atividades;** porque percebemos que essa é uma das melhores formas de observar o comportamento e o desenvolvimento dos alunos durante a realização de aulas não tradicionais.

Foram realizada duas atividades diferentes sendo elas aplicadas em cada escola de acordo com as necessidades da turma. As mesmas não apresentavam caráter competitivo mas de cooperação, foram elas;

#### **atividade 01- “Eu amo o fulano porque...”**

A mesma consiste em dar à todos a oportunidade de expressão, tanto verbal como corporal. Para começar ficam todos de cócoras em círculo e é dado a largada, a criança que fica em pé começa dizendo: “eu amo o fulano porque ele é moreno”, e todas as crianças que forem morenas podem também levantar em correrem em volta do círculo a fim de encontrar um outro lugar para ocupar e , aquele que não ocupar

nenhum lugar prossegue com a brincadeira, dizendo “eu amo fulano porque...”. (segue em apêndice C, pág. 88) os relatórios individuais de cada professor pesquisador desta atividade.

### **Atividade 02 – “ilhas”**

A atividade consiste em espalhar algumas folhas de jornais pela sala como se fossem “ilhas”, e colocar uma música para tocar, quando a música para todos correm para cima dos jornais, e a cada vez tira-se uma folha de jornal, de modo que, todos têm que ficar em cima de uma única folha que restará ao final, lembrando que se ficar um que seja fora da ilha, todos morrerão afogados.

Essa brincadeira trabalha bastante a questão da cooperação, pois cada um é responsável por si e pelos outros (segue em apêndice C, pág. 89) relatório individual de cada professor sobre esta atividade.

**c) relato de experiência;** é um recurso bastante relevante pois, é colocada a própria vivência e experiência do relator. O relato que segue em (anexo I pág. 34) é da professora Tonilda Pinheiro do CEF 510 do Recanto das Emas.

Ela relata que por não suportar mais tantos alunos machucados durante o intervalo, resolveram juntar todo o corpo docente da escola para tomar providência urgentes. Então, montaram o projeto “Recreio Orientado”, (segue anexo II, pág.37, cópia do Projeto) onde todos participam, nesses 15m, são realizados jogos como: peteca, golzinho, ping-pong, pula corda, o pátio vira uma discoteca e todos os alunos se interagem sem maiores problemas.

O que era chamado pelos professores de “infervalo” passou a ser um momento de lazer para toda a escola. A professora salienta ainda que muitas escolas já foram prestigiar o intervalo e o adotaram também.

**d) pesquisas bibliográficas especializadas no tema;** na verdade é a teoria que completa a prática e por isso procuramos em muitos livros a teoria necessária para adquirir informações essenciais para partirmos em busca da concretização da nossa prática.

Encontramos muitas idéias diferentes sobre o mesmo tema, mas todas elas valorizam o lúdico como algo que não pode ser separado da ação pedagógica, e é justamente essa a idéia que defendemos.

**e) fotografias;** é o registro do momento em que a criança vivencia o lúdico e fica claro através das imagens que elas estão mais calmas, concentradas e dedicadas naquilo que fazem. (anexo III págs. 43,44)

### **3.3- ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**

Pesquisa realizada junto ao corpo docente e discente da Escola Classe 100 de Santa Maria, obtivemos os seguintes resultados: a professora Jael que vem percebendo que o aprendizado está um pouco além de livros, quadro e giz e que, seus alunos se interessam muito mais pelas aulas quando ela trabalha com jogos e brincadeiras.

A educanda Sandra prefere começar as aulas com atividades lúdicas para somente introduzir conteúdos. Sua colega de escola Francisca percebe que o aprendizado é maior quando ela trabalha com atividades lúdicas pois, leva o educando à reflexão.

A professora Eunice da mesma Instituição Educacional, trabalha com atividades lúdicas pois, ela acredita que os jogos e brincadeiras desenvolvem o imaginário, a criatividade, a linguagem oral e a comunicação e expressão de suas necessidades. A professora Regina relata que tem procurado realizar jogos e brincadeiras interessantes e desafiadoras buscando sempre aliar ao prazer à descoberta do conhecimento.

Com relação aos alunos daquela Escola Classe 100, de Santa Maria, ficou bem claro em todas as entrevistas que eles gostam quando os professores usam jogos em suas aulas, pois os mesmo se sentem mais motivados e interessados.

Na pesquisa realizada na Escola Classe 31 de Ceilândia, com educandos e educadores. A professora Soraia desenvolve atividades lúdicas pois, as mesmas favorecem a aprendizagem no sentido de motivar o educando ao aprendizado, despertando o interesse do mesmo, a referida professora gosta de trabalhar com jogos da memória, dominós, quebra-cabeça, dança e corais interativos.

A professora Edilene da mesma escola, diz que aproveita situações reais e inesperadas para realizar brincadeiras com seus alunos, aproveitando para incorporar valores sociais importantes para a vida do educando, relata ainda que entende que o lúdico aproxima a criança do aprendizado e o brincar e o faz-de-conta possibilita esse aspecto.

Sua colega Elizabete sempre planeja suas aulas envolvendo bastante atividades lúdicas, como: dramatizações, danças, jogos e ainda tem utilizado a brinquedoteca da escola constantemente. E acredita que o interesse do educando muda de forma positiva à partir das realizações dos jogos e brincadeiras.

Para a professora Selma a prática de momentos lúdicos proporciona o desenvolvimento da aprendizagem e deve ser incluído em todos os projetos pedagógicos das escolas.

Agora com relação aos alunos da mesma Instituição: para o aluno Vinícius as aulas são muito mais divertidas quando acontecem momentos de brincadeiras e ele tem aprendido muito mais nos jogos competitivos de matemática. Para o aluno Wellerson é muito mais interessante quando a professora trabalha com músicas e brincadeiras de passa ou repassa, o mesmo gosta também dos momentos de recreação onde ele joga e brinca.

O aluno Matheus que gosta de aprender brincando e com essas atividades ele aprende a respeitar opiniões dos outros colegas. A educanda Bianca relata que adora as brincadeiras de competição pois, pode aprender mais com as respostas dadas pelos colegas e, tem gostado demais da recreação.

Para a aluna Thaís o seu interesse é maior quando é possível trabalhar com músicas, porque a mesma adora dançar e representar.

Os resultados dos questionários da escola Classe 15 do Gama, respondidos pelos educadores: a professora Maria da Guia, diz que para ela o jogo ou a brincadeira são instrumentos de estímulos para a participação do aluno, funciona como objeto de observação do professor para avaliar a compreensão do educando.

A educadora Gardênia relata que pouco tem utilizado atividades lúdicas em sua prática pedagógica, mas que às vezes utiliza jogos cooperativos e músicas.

Para a educadora Sônia o trabalho lúdico trás mais entusiasmo, e desenvolve com seus alunos trabalhos em grupos com danças, dramatizações e jogos envolvendo premiações. Gleide é outra educadora da mesma escola, e trabalha principalmente com jogos intelectivos adaptados, dados, desenhos interpretativos, mosaicos e pinturas, relata que tem procurado desenvolver dramatizações, corais e atividades com danças.

A educadora Fabiana destaca que percebe claramente o entusiasmo e crescimento social dos seus alunos quando a mesma desenvolve atividades lúdicas coma turma.

Para os alunos da Escola Classe 15, é comum seus professores desenvolverem jogos dirigidos, atividades físicas com a utilização de músicas, na opinião da maioria deles as brincadeiras são melhores quando o professor interage junto.

Na pesquisa realizada no Centro de Ensino Fundamental 602 do Recanto das Emas, a professora Cândida diz que utiliza momento lúdicos durante a recreação, mas entende que eles são necessários mesmo em sala de aula. a educadora Maria de Lourdes diz que não gosta porque sempre vira bagunça.

Outra professora Márcia Valéria, diz que as aulas expositivas são muito ruins e que só trabalha ludicamente, entende que as vezes essas aulas são mais barulhentas. No entanto, são muito mais ricas oferecendo ao educando uma oportunidade de descontração.

Para a educadora Elizabete Leal, as aulas lúdicas são bem mais aceitas mas, ela mesma tem muitas dificuldades em trabalhar dessa maneira.

A professora Patrícia diz que o lúdico já faz parte do seu cotidiano escolar pois, a mesma leva músicas, brincadeiras, jogos e outros instrumentos lúdicos que têm favorecido e muito o seu fazer pedagógico.

Com relação aos alunos do CEF 602, os melhores momentos são os que eles têm a liberdade de brincar. A aluna Priscila Medeiros relata que gosta de brincar e isso tem acontecido todas as terças-feiras, na hora da recreação de sua turma. A aluna Brenda, diz que os momentos de brincadeiras em sala de aula são raros, e que

ela gosta de jogar bola na hora do recreio e na hora da recreação semanal de sua turma.

A aluna Juliana Ribeiro diz que não acontecem momentos lúdicos em sua sala, somente quando vão ensaiar para cantar o Hino Nacional na hora cívica. Para a aluna Ana Paula é muito bom jogar bola, pular corda e brincar de pique alto. Mas isso só acontece durante o recreio.

Ao analisarmos os dados dos instrumentos utilizados, ficou em evidência que já existe um número muito grande de professores que trabalham com o lúdico e que, acreditam que estão proporcionando à seus alunos um aprendizado mais contextualizado e prazeroso.

Por oportuno, percebemos que para alguns educadores as atividades lúdicas só acontecem na hora do recreio, não sendo a mesma parte integrante de sua prática pedagógica em sala de aula.

No entanto, o ponto crítico que detectamos com os dados coletados é que muitos educadores ainda vêem a ludicidade como apenas momento de brincar, correr, pular, jogar, etc., e aqueles que dizem aplicadores da ludicidade em sala ainda não têm idéia da dimensão desse trabalho. Muitas vezes não relacionam essas práticas para introduzir conteúdos e nem para favorecer o aprendizado.

Com essa situação visualizamos uma restrição das inúmeras possibilidades educativas que o lúdico oferece. Não percebendo o educador que a criança apresenta desenvolvimento significativo à partir de suas ações, razão pela qual as atividades lúdicas são tão preciosas para a vida escolar do educando.

Após essas análises percebemos que não é comum os professores entenderem que o brincar favorece e estimula o desenvolvimento intelectual das crianças. Pois, mesmo que o educando conheça determinados objetos e que, já tenha vivenciado uma determinada situação, o educando compreende mais claramente as experiências quando o mesmo tem a possibilidade de representá-las e até mesmo de vivenciá-las.

Assim sendo, poucos conhecem que os jogos e brincadeiras são estimulantes efetivo para o processo ensino-aprendizagem. Apesar da maioria dos professores terem colocado em suas respostas que trabalham ludicamente, não houve uma

comprovação desse trabalho lúdico ao analisarmos as respostas de seus alunos. Pois, quando da comparação de dados fornecidos pelos educandos, a maioria deles colocou que seus professores só trabalham com brincadeiras e jogos na hora do recreio.

Para os educandos tudo seria mais interessante e motivador se o professor trabalhasse diferenciado, utilizando novas técnicas e inserisse nas aulas momentos de descontração, onde cada aluno pudesse criar seus jogos, e também jogar com suas criações.

Para tanto lamentamos que isso não esteja fazendo parte do cotidiano escolar da maioria de nossas crianças.

Na Escola Classe 31 de Ceilândia, e na Escola Classe 15 do Gama, percebemos que os alunos em sua maioria colocou que em suas salas de aulas momentos lúdicos acontecem diariamente. As duas escolas foram destacadas nas respostas dos alunos pois, todos deram exemplos de como seu professor tem trabalhado a ludicidade no cotidiano escolar.

Já os alunos do Centro de Ensino Fundamental 602 do Recanto das Emas e a Escola Classe 100 de Santa Maria, encontramos em suas respostas uma certa dificuldade em falar sobre atividades lúdicas. Evidenciando assim, o pouco contato com essas atividades em suas escolas

O que percebemos de diferente entre essas escolas são: o poder aquisitivo das famílias, a localização, e as estruturas dos prédios. Mas, não houve uma correlação entre as cidades de Ceilândia, Gama e Recanto das Emas, Santa Maria.

Acreditamos que exista uma cobrança maior por parte das famílias que apresentam um melhor poder aquisitivo. E em função de serem melhores informados acabam cobrando bem mais da escola. Os pais desses alunos estão realmente preocupados com a formação acadêmica de seus filhos. E isso tem faltado aos pais das comunidades mais carentes, razão pela qual apontamos a falta de trabalhos diversificados nas duas cidades que ainda são consideradas “assentamentos”.

Outra situação encontrada foi o próprio despreparo do educador em trabalhar diversificadamente. Houve inclusive a sugestão da educadora Elizabete do CEF 602

do Recanto das Emas, para que haja cursos nessa área, porque ela tem muita vontade com o lúdico mas confessa que não domina. Até porque a mesma foi educada tradicionalmente.

É relevante enfatizar que de uma maneira geral o trabalho lúdico vem sendo executado pelos professores, cada um a seu modo, muitos acertando, outros nem tanto. Mas só do educador proporcionar ao educando momentos de descontração em sala de aula, ele já está proporcionando momentos mais prazerosos à seu aluno.

Dessa forma acabam por formatar um futuro novo. Rumam a uma educação mais significativa, onde o aprendizado pode ser dinâmico e ágil adequados aos educandos sem dissociar em nenhuma hipótese o lúdico de sua prática educativa.

#### **4. CONSIDERAÇÕES FINAIS:**

Ao longo da pesquisa, procuramos uma reflexão sobre possibilidades de tratar as brincadeiras e jogos como conhecimento educacional, sem esquecer as problemáticas que cercam o brincar na contemporaneidade.

Nesse intuito, transitamos pela forma simbólica, lúdica, de tensão e cultural da brincadeira, presente em nosso cotidiano. Nesse sentido, acreditamos ter indicado caminhos possíveis de serem percorridos no trabalho docente.

Com tais conhecimentos adquiridos, levando em consideração as implicações refastas que uma abordagem fragmentária e simplista do brincar e do jogar podem trazer ao processo educacional em amplitude.

É inegável a contribuição das brincadeiras e jogos ao mundo de movimento dos educandos, embora seja lastimável a carência de profissionais que estejam interessados e se voltem a esse campo vasto das manifestações culturais. O brincar, e jogar e o faz-de-conta acabam por não serem prioridades nas sociedades trabalhistas, da prática e do ofício. Prioriza-se sempre a utilidade do saber e nega-se o direito a conhecimento do próprio corpo, das limitações e possibilidades. As pessoas acabam se esquecendo que o direito à brincadeira, à infância propriamente dita, ao saber escolar, pressupõe uma sociedade onde a mão-de-obra infantil não seja explorada, em que crianças não precisem abandonar seus estudos para assumir papéis de “gente grande”, podendo viver mais intensamente o seu lado criança no mundo do “faz-de-conta”. Nega-se o brincar, e impede-se a concretização de uma educação que valorize o “ser humano”.

O trabalho com brincadeiras e jogos, seja em aulas de Educação Física, conhecidas pelos educandos como recreação, ou em outros espaços de ação pedagógica, requer do profissional muita disposição para participar da multiplicidade cultural do universo lúdico da criança. O ensino tradicional, tendo o professor como o centralizador dos conhecimentos e o detentor da verdade, inviabiliza as trocas culturais e a riqueza do processo de construção.

Acreditamos que, fora do contexto de ludicidade não é possível uma educação nas séries iniciais, ou seja, colocando-nos no lugar de “outro” percebemos que se, o lúdico dificilmente será possível atingir o objetivo almejado: Educar.

Assumir um compromisso com o mundo infantil é vital no sentido de possibilitar às crianças a manifestações de sua ludicidade e evitar que percam em termos de movimento e experiência, imprescindíveis ao seu desenvolvimento e construção social. Contudo, é importante assumir um compromisso profissional, conhecendo as necessidades dos alunos e a importância de lhe favorecerem uma educação de qualidade e construir sua formação como ser humano capaz de manifestar seus sentimentos, pensamentos e ações.

Quanto à reflexão, vale lembrar que o processo histórico em que vivemos faz-se necessário o estabelecimento de relações sociais entre as pessoas. É nesse sentido que a ludicidade vem contribuir para a sistematização de conhecimentos, tanto na área social como na cultural, onde deve-se visar uma práxis em que o aluno seja respeitado em suas condições sociais, capacidades de movimentos e criação, ludicidade, produção cultural e autonomia.

Contudo, outro aspecto importante tratado neste projeto é a distribuição didática das brincadeiras e jogos desenvolvidos. Considerando os diferentes tipos de brincadeiras desenvolvidas com os educandos observamos que os ritmos trabalhados nas brincadeiras elevaram seus processos construtivos.

Portanto, a pesquisa além de acrescentar conhecimentos à nossa prática pedagógica, refletiu em nossos alunos, e com isso, estamos formando melhores cidadãos.

#### 4. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

BRUHNS, Heloísa Turini. GUTIERREZ, Gustavo Luís. (orgs.), **O corpo e Lúdico: ciclos de debates**, São Paulo: Autores Associados, 2000.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a Criança**, Summus, 1980.

DOHME, Vânia. **Atividades Lúdicas na Educação**, Petrópolis: Vozes, 2003.

GOVERNO DO DISTRITO FEDERAL/Secretaria de Estado de Educação. **Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal. Ensino Fundamental de 1ª a 4ª série**. Brasília: SEDF, 2001.

KAMII, Constance. DVRIES, Rheta. **Jogos em Grupo – na Educação Infantil - implicações da Teoria Piagetiana**, Artmed, 1987.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar**, 4 ed. Ren. São Paulo: Cortez, 2001.

MACEDO, Lino de e Outros. **Aprender com Jogos e Situações Problemas**, Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. Ed. Artmed.

RUIZ, João Alves. Metodologia Científica, **Guia para Eficiência nos Estudos**, 5 ed. São Paulo: Atlas, 2002, 167p.

SANTOS, Marli Pires dos. (org.), **Brinquedoteca, a criança, o adulto e o lúdico**, 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2000. 182p.

TEIXEIRA, Fátima Emília da Conceição. **Aprendendo a Aprender, Educação e Movimento**, Brasília: 2003. V. 05.

WWINICOTT, W.A, **criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar ed., 1979.

## **ANEXOS**

## **ANEXO I**

## **RELATO DE EXPERIÊNCIA:**

Eu, Tonilda Pinheiro, Pedagoga, 43 anos, residente e domiciliada na cidade do Recanto das Emas, trabalho no Centro de Ensino Fundamental 510 há 04 anos consecutivos, onde atuo esse ano letivo em uma turma de 4 anos.

Por trabalhar nesta Instituição desde sua inauguração pude avaliar algumas mudanças tanto no contexto administrativo quanto pedagógico.

Ao ser procurada pela colega Silvany que por sinal já havia me comunicado isso desde o início do semestre, uma vez que o recreio na minha escola era um verdadeiro caos e conseguimos transformar em um momento agradável. Assunto que viria a calhar com sua monografia, por se tratar do tema “lúdico”.

Eu prontamente não relutei em relatar essa experiência pois entendo que o que é bom pode ser copiado e ampliado.

Ao ser inaugurada no dia 09/04/2001, o CEF 510, por ser localizado em uma comunidade carente, foi construído de madeira pois a obra precisava ser concluída rapidamente pois, ali estava sendo assentadas em torno de cinco mil famílias e as escolas já existentes não comportariam a demanda.

Logo no início tudo era muito difícil, e o intervalo era visto por nós professores e até pela equipe de direção como o pior momento que vivíamos durante todo o dia, era conhecido como “intervalo”.

Fizemos várias tentativas, dividimos os alunos de pré a 2ª série em um horário e os de 3ª e 4ª em outro mas, os problemas continuaram a acontecer. Foi quando no início do ano letivo de 2002, adotamos o “recreio dirigido”, onde os alunos têm a oportunidade de escolher o que vai fazer naqueles 15m, é oferecido amarelinhas desenhadas no chão pelos professores e alunos, xadrez nos banquinhos, cordas grandes e pequenas, petecas, vai e vem, e o que os maiores mais gostam o som à disposição para tocar as músicas que eles gostam de dançar.

Todos os professores cumprem escala de trabalho, de modo que cada um tem seu dia durante a semana.

A questão da divisão em dois horários ainda continua pois, a escola não tem espaço para comportar o turno inteiro fora de sala ao mesmo tempo.

A avaliação que fazemos hoje é que o lúdico deve ser inserido na educação em todos os momentos do processo ensino-aprendizagem. Pois, entendo que momentos agradáveis só favorecem e estimulam nossos alunos que, muitas das vezes não brincam em suas casas, e não vivenciam situações prazerosas por “n” fatores, dentre eles a pobreza e a falta da própria família em suas vidas.

Espero que minha experiência possa ser vividas por muitos e muitos educadores que, como eu acredito na ludicidade como forma de educar.

## **ANEXO II**

**PROJETO  
RECREIO MONITORADO  
CEF 510 RECANTO DAS EMAS**

**ABRIL, 2001**

## **1 – APRESENTAÇÃO**

Este projeto elaborado com base na legislação vigente, na política pública do Distrito Federal, nas aspirações da comunidade e na política pública do Distrito Federal, nas aspirações da comunidade e na realidade escolar, tem como proposta a orientação e a supervisão do recreio pelos professores, coordenadores e direção no intuito de evitar acidentes, tornar a escola um ambiente mais agradável, com harmonia convivência social e também proporcionarmos atividades práticas de forma lúdica e dinâmica que crie o gosto pela leitura e o prazer da aprendizagem.

Dessa forma, acreditamos que com atividades lúdicas possamos desenvolver ações literárias e culturais para reverter, a tendência à violência, a agressão, para uma atitude voltada para a ocupação criativa do tempo livre dos alunos à amizade e integração da escola com a comunidade, e ainda estimular a imaginação e a criatividade através de momentos práticos e prazerosos de leitura.

Pretendemos também, oportunizar condições para sonhar, sorrir e experimentar espontaneamente, situações de ensino-aprendizagem

## **2- JUSTIFICATIVA**

Este projeto surgiu da necessidade de buscar avanços na prática educativa, pois constatamos que nossas crianças não possuem o hábito de estudo, leitura e também de brincarem de forma organizada, devido alguns fatores, tais como:

- Baixo nível sócio-econômico da comunidade escolar, constituindo uma deficiência de material literário, e outros recursos que motivem á leitura.
- Falta de uma biblioteca, na escola e na comunidade, impossibilitando um espaço específico de leitura sistematizada.
- Apego à televisão e a outros veículos de comunicação de massa, prejudicando o desenvolvimento, criatividade e o aproveitamento do tempo pelas crianças que ainda não possuem hábito de leitura.
- Alto índice de violência na convivência social;

A relação que a criança estabelece com a história e com as brincadeiras são capazes de ajudá-la a lidar com a grande diversidade de sentimentos que ela vivência, como raiva, medo, amor, tristeza,, etc. Neles a criança imagina, recria o mundo, constrói outras realidades e provoca diversas emoções.

Através da recreação lúdica estaremos resgatando a função do brincar que alimenta na criança o sistema emocional, psíquico e cognitivo. A brincadeira e/ou jogo proporciona benefícios indiscutíveis no desenvolvimento e no crescimento da criança. Por seu intermédio, ela explora o meio as pessoas e os objetos que a rodeiam, aprende a coordenar variáveis para conseguir um objetivo, aprende e aproxima os objetivos com intenções diversas e com fantasias.

### **3 - OBJETIVOS GERAIS**

- 3.1 – Reduzir o índice de acidentes durante o recreio;
- 3.2 – Integrar e trabalhar aspectos da socialização saudável dos alunos durante o recreio;
- 3.3 \_ Proporcionar alternativas criativas e pacíficas para a ocupação do tempo livre durante os intervalos;
- 3.4 – Proporcionar aos alunos oportunidades de criar e recriar, estimulando a imaginação e a criatividade, abordando as diversas formas de linguagem para desenvolver o gosto pelo saber ouvir, ler e falar.

### **4 –OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- 4.1 – Orientar e supervisionar o recreio;
- 4.2 – Estimular na comunidade escolar a convivência harmoniosa, com respeito ao próximo;
- 4.3 – Desenvolver nos alunos o senso de ética, capacidade afetiva, física, cognitiva, de inter-relação pessoal, de inserção social, para exercício da cidadania;
- 4.4 – Ocupar criativamente o tempo livre dos alunos com atividades voltadas para os mesmos;

- 4.5 – Conter tendências à relações desrespeitosas;
- 4.6 – Desenvolver o espírito de solidariedade com os demais colegas;
- 4.7 – Desenvolver o cuidado com a utilização dos brinquedos bem como proceder a organização dos mesmos;
- 4.8 – Incentivar a interação e a socialização dos alunos.
- 4.9 – Tornar a sala de aula assim como os espaços externos da escola ambientes atrativos e propícios e prazerosas para a leitura e a descoberta da aprendizagem;
- 4.10 - Levar o aluno a se interessar pelo tema da leitura através de atividades lúdicas;
- 4.11 \_ Incentivar o aluno a criar textos e ou livros através da leitura;
- 4.12 \_ Formar hábitos de interesse e valorização dos diversos tipos de leitura;
  
- 4.13 \_ Propiciar leituras informativas, palestras, teatros, fantoches para ampliação da cultura literária.

## **5 \_ METAS**

- 5.1 – Adquirir material esportivo e brinquedos.
- 5.2 - Realização de atividades físicas, entre elas: pular corda e elástico, queimada, futebol, peteca, vaivém e bambolê.
- 5.3 – Realização de atividades artísticas e literárias.
- 5.4 – Realização de atividades culturais, tais como dança, jogos de dama, amarelinha, peças teatrais, momentos de contar histórias e rodas de capoeira.

## **6\_ DESENVOLVIMENTO**

### **RECREIO ORIENTADO**

Montagem de estações dirigidas por 4 professores, coordenadores e direção juntamente com os monitores discentes, para opção do aluno:

1ª Estação: Futebol.

2ª Estação: Queimada.

3ª Estação: Música e atividades culturais ( dança, peças, etc ).

4ª Estação: Corda e amarelinha.

5ª Estação: Jogos diversos.

### **FORMAÇÃO DOS MONITORES:**

- Serão eleitos semanalmente 02 (dois ) por turma.
- Cada monitor ficará responsável pelos brinquedos usados durante a semana, devendo, pegá-los e devolvê-los no lugar indicado, todos os dias.
- Os monitores serão diferenciados por coletes coloridos.
- Os mesmos deverão seguir os critérios dos professores regentes, que serão os supervisores do recreio.

## **ANEXO III**





## **APÊNDICES**

## APÊNDICE A

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Jogos pedagógicos que auxiliam na aprendizagem.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
À Partir de atividades lúdicas o aluno tem acesso aos “concreto” e isso facilita o entendimento do conteúdo.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Em algumas situações sim. Realiza auto-ditado; bingo de multiplicação; dama e dominós.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Sim, há um maior interesse em participar, desde que todos esteja envolvidos nas atividades.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim, porém ainda estou fazendo “testes” com atividades lúdicas já que o lúdico exige mais atenção do professor em relação ao aluno, no que diz respeito à atenção, para que o real interesse da atividade não se perca na bagunça da turma.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Sim, na recreação o professor deve está desenvolvendo atividades lúdicas que desenvolvam em especial a psicomotricidade do educando.

Professora: Cândida

Escola: Centro de Ensino Fundamental 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
É tudo que envolve momentos com jogos, músicas, brincadeiras e atividades que fujam do tradicionalismo.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Podem favorecer em todos os sentidos, porque quando um aluno tem motivação para fazer alguma coisa, ele aprende mais e é o que acontece com o lúdico.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Tenho, eu sempre levo músicas, brincadeiras e jogos, utiliza tudo sempre contextualizado e meus alunos adoram além da participação ser total.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
É claro que sim.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sou totalmente defensora da interação do lúdico em todo o contexto educacional.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Sim, trabalhamos alguns projetos. No entanto, ainda acho que a ludicidade deveria ser trabalhada em todas as matérias mas, ainda é restrita a Educação Física e Artes.

Professora: Patrícia

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Tudo que proporciona jogos e brincadeiras
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Porque as mesmas desenvolvem a criatividade e iniciativa das crianças.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sempre que posso fujo um pouco do tradicional, mas ainda é muito difícil trabalhar com jogos, acredito que não fui preparada para tais atividades.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Percebo claramente mas muitos alunos levam para o lado da bagunça o que desmotiva o trabalho.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Existe, é como falei antes quero fazer cursos para não cometer erros e não fugir da realidade do ensino.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Não, eu mesma desconheço esse tipo de projeto dentro da proposta pedagógica.

Professora: Maria de Lourdes

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?

É um recurso indispensável à prática docente, uma vez que auxilia no processo de ensino aprendizagem dos alunos

2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?

Elas favorecem pois tornam o aprendizado mais prazeroso, além de aguçar a curiosidade e a criatividade dos educandos e isto, se reflete no desenvolvimento dos mesmos.

3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?

O lúdico faz parte do meu cotidiano em sala de aula, por meio de jogos, bingos, teatro de fantoches, brincadeiras sempre de acordo com o tema gerador da semana ou do mês, confesso que as aulas tornam-se mais prazerosa tanto para os alunos quanto para mim.

4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?

Com certeza, porém deixo bem claro que nestes momentos vamos aprender brincando. A grande diferença que percebo é a participação de todos.

5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?

Sinto necessidades de aperfeiçoamento nesta área (cursos, congressos) para enriquecimento profissional, por conseguinte ter uma gama maior de sugestões de trabalho que poderá ser aplicado em minha sala de aula.

6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?

Eu desconheço e sugiro que faça parte da proposta pedagógica da escola.

Professora: Elizabete Leal

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Todo trabalho pedagógico que envolva jogos e brincadeiras que aproveite este universo inerente à criança (lembrando que somos eternas crianças) para tornar o processo ensino-aprendizagem mais agradável.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Criando um ambiente agradável e prazeroso onde os alunos possam aprender continuamente.  
Os jogos e brincadeiras podem ser aproveitados para provocarem conflitos cognitivos e/ou auxiliarem nas suas resoluções.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sempre, com jogos, brincadeiras, teatro, danças, músicas...com atividades prazerosas que envolvam as crianças de forma que não percebam que estão estudando.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Eu não suporto aulas expositivas. É claro que existe diferença entre estes dois tipos de aulas, mas a maior diferença é o barulho, mas aulas agradáveis que envolvam jogos e brincadeiras é impossível querer que os alunos fiquem quietos e sentados.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Já faço isso.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Nos meus projetos sim, com relação a minha escola... depende da interpretação de cada profissional envolvido (na minha não).

Professor: Márcia Valéria

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?

É toda atividade espontânea ou dirigida que envolvam música, brincadeiras, jogos, encenações e coreografias.

2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?

Favorecem em habilidades motoras, nos aspectos sócios-interativos e sobretudo para o desenvolvimento da criatividade.

3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?

Algumas vezes, principalmente através da música, de jogos e brincadeiras.

4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?

Sim, o jogo ou a brincadeira são instrumentos de estímulo para a participação do aluno ou como objeto de observação do professor para avaliar a compreensão do aluno.

5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?

Sim.

6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?

Não. Porém, há iniciativas isoladas de alguns professores que trabalham a ludicidade, especialmente em classes de Educação Infantil e 1ªs séries.

Professor: Maria da Guia

Escola: Escola Classe 15 do Gama

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
São atividades dinâmicas, como jogos, brincadeiras, danças, músicas, dramatizações, etc.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Em todos os aspectos: cognitivos, social e afetivo, colaborando ou melhor, contribuindo no desenvolvimento e aprendizagem, tornando-a mais significativa.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Muito pouco. Músicas e jogos cooperativos são as duas formas mais lúdicas que desenvolvo em sala.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Com certeza costumam participar com mais entusiasmo das atividades propostas.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim, porém, em alguns momentos sinto-me desmotivada, razão esta de não trabalhar com freqüência a ludicidade.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Não, contudo vale ressaltar que alguns professores desenvolvem o trabalho com o lúdico, principalmente nas classes e Educação Infantil e Classes de Alfabetização.

Professora: Gardência

Escola: Escola Classe 15 do Gama

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Todo trabalho realizado com recursos de jogos, brincadeiras, desenhos, etc.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Desperta maior interesse na criança, desenvolve a criatividade, proporciona melhor socialização.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sim, através de trabalhos em grupos, danças, dramatizações, e atividades com jogos e premiações.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Sim, eles participam com entusiasmo das atividades de competição.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim, às vezes busco material através da coordenação e com os colegas.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Poucos. Alguns em sala de aula outros no auditório com dramatizações e músicas.

Professora: Sônia

Escola: Escola Classe 15 do Gama

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Lúdico é o conteúdo trabalhado de forma divertida, informa, através de brincadeiras e jogos.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Podem favorecer na revisão e fixação dos conteúdos trabalhados através das regras.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sim, através de jogos intelectivos adaptados, dados, desenhos interpretativos, mosaicos e pinturas.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Sim, principalmente os intelectivos.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Sim, são desenvolvidos através de dramatizações, corais, grupos de danças, etc.

Professora: Gleide

Escola: Escola Classe 15 do Gama

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Em definição ampla, abrange jogos, brinquedos e brincadeiras.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Em todas as dimensões: físico, social, emocional, cognitiva, etc. Além de proporcionar prazer e descontração, favorecem a aprendizagem, o raciocínio, a socialização, dentre outros aspectos.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Realizando jogos, gincanas, brincadeiras, reservando horários específicos para atividades lúdicas. Buscando integrar momentos de ludicidade durante a aula, envolvendo atividades voltadas para conteúdos.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Claramente. Eles se tornam mais participativos e animados, o interesse cresce significativamente.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim, procuro ler sobre o assunto participar de encontros, seminários e garantir momentos de ludicidade com minha família e amigos.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Não.

Professora: Fabiana

Escola: Escola Classe 15 do Gama

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Algo recreativo, que diverte e ensina ao mesmo tempo.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Favorecem a aprendizagem no sentido de motivar o aluno para o processo de ensino aprendizagem, despertando o interesse da criança.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sim, trazendo jogos para serem confeccionados pelos próprios alunos (dominós, quebra-cabeça, memória, etc.), além de promover atividades recreativas ao ar livre com jogos coletivos.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
O aluno apresenta-se mais atencioso e concentrado durante as aulas, com uma maior facilidade de abstrair.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Já utilizo o lúdico na medida do possível em sala de aula , mas gostaria de Ter acesso às novas técnicas que envolvam a ludicidade.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Infelizmente a proposta pedagógica não contempla de forma integral este aspecto, ou mesmo só existe no papel.

Professora: Soraia

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Trabalhar com o lúdico dentro da sala de aula é promover brincadeiras no qual se trabalha todos os conteúdos possíveis, é aprender de forma prazerosa.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
As atividades lúdicas aproxima a criança do aprendizado, como brincar faz parte do seu cotidiano acrescentar a essas brincadeiras um conteúdo a ser trabalhado será um sucesso, ele vai aprender pensando apenas que está se divertindo.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Aproveitando situações reais e inesperadas em sala de aula para apresentar e incorporar valores importantes para a vida do aluno tanto escolar quanto social. Ao apresentar (introduzir) conteúdos, promover uma dinâmica.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Sim, as aulas expositivas não atingem a todos da maneira que gostaríamos que atingisse, por isso que os alunos com mais dificuldades em aprender um conteúdo me surpreende quando trabalhamos com jogos e brincadeiras.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Da minha parte existe interesse, mas confesso que em muitos momentos me apego muito em concluir os conteúdos que foram planejados para serem trabalhados.  
No entanto, venho me policiando quanto a isso para integrar verdadeiramente o lúdico em sala de aula.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
A escola é muito individualista e não existe um projeto a ser trabalhado. É uma pena não haver um incentivo por parte da escola. Porém, nada impede do professor tomar a iniciativa e promover um projeto em nossas salas.

Professora: Edilene

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Brincadeiras, atividades que despertam o interesse das crianças e ajudam no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Estimulando o interesse, a criatividade e a participação. O aluno cresce com a troca de experiências, se desenvolve como pessoa.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sim, planejando atividades com músicas, dança, dramatizações, brinquedos e jogos, para uma maior interação.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Sim.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim, já faço isso há muito tempo.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Ainda não temos um projeto único para a escola, infelizmente.

Professora: Elizabett

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
São atividades que envolvem jogos, brincadeiras, músicas que são utilizadas para motivar o interesse pela aprendizagem.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Estimulando a participação e interesse dos alunos pela aprendizagem dos conteúdos ministrados pela escola.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sim. Proporcionando aos alunos momentos de descontração através de jogos músicas e brincadeiras que ocorrem aprendizagens significativas.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Sim.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Não.

Professora: Selma

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?

Considero lúdico toda forma não habitual de se trabalhar dentro do processo ensino-aprendizagem, havendo assim, a utilização de uma gama de materiais e jogos.

2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?

O aluno pode apresentar dificuldade de assimilação, e é aí onde entra o lúdico, que através de diferentes formas de trabalhar, dá ao aluno a oportunidade de aprender por outros meios que não os tradicionais.

3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?

Confesso que só hoje percebo que a educação não ocorre somente em redor dos livros e o quadro negro, e quando a aprendizagem ocorre desta maneira, não é tão proveitosa e duradoura quando ocorre por meio de jogos e brincadeiras.

4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?

Isso fica muito evidente, são momentos muito diferentes quando pedimos para que abram o caderno e quando pedimos para que desocupem a mesa para que o lúdico entre em nossa sala. as crianças ficam verdadeiramente eufóricas, e então sentimos o prazer delas na participação.

5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?

Como educadora há em mim um enorme interesse em que meus alunos aprendam, e isso deve ocorrer sempre da melhor maneira possível. Acredito que aprender com prazer resulta numa aprendizagem que permanece.

6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?

Sim, construímos projetos coletivos com início e culminância, onde todos trabalham o lúdico como parte principal no planejamento para que ocorra assim, o alcance dos objetivos propostos da melhor forma.

Professora: Jael

Escola: Escola: Classe 100 de Santa Maria

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Atividades desenvolvidas por meio de jogos e brincadeiras.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
A criança necessita do lúdico para centrar a realidade a fim de que absorva a aprendizagem de forma prazerosa.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sim, prefiro começar com atividades lúdicas a fim de chegar a um determinado ponto. A partir daí introduzir a matéria ou terminar a atividade com brincadeiras para avaliá-los diariamente.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Como relatei acima, posso afirmar que os alunos apresentam diferenças, pois acredito que a aprendizagem e inteligência acontece pelo interesse do aluno.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Considero de suma importância a ludicidade na aprendizagem, procuro sempre por algo novo, me interesso por livros que contemplam maneiras novas de ensinar.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Não, este tipo de trabalho são restritos a planos de aulas, a serem aplicados em sala, nem todos os professores se identificam com esse tipo de atividade, nem sempre aceitam brincadeiras.

Professora: Sandra

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Refere-se a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Na aprendizagem significativa envolvendo o todo corpo e a mente.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sim, com a finalidade de favorecer ao educando ao avançar no conhecimento e no seu desenvolvimento humanístico e social.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Eu percebo que não só o aluno aprende através do lúdico com eu também aprendo a refletir com se dá a aprendizagem.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim, a curiosidade também tem aguçado tanto o professor quanto o educando buscar o conhecimento através da pesquisa.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
A proposta pedagógica da escola visa sim o trabalho lúdico, os projetos são possibilidades de inseri-los os jogos e as brincadeiras. Essa proposta é construída coletivamente.

Professora: Francisca

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
Atividades desenvolvidas pelas crianças através de brincadeiras, divertimentos e jogos não competitivos.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Ao brincar a criança toma decisões desenvolve sua capacidade de resolver situações problemas. Através do lúdico no faz-de-conta, ela tem a oportunidade de construir sua própria realidade utilizando-se dos elementos concretos da sua realidade cotidiana atribuindo-lhe outro significado.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Sim, em atividades nas quais as crianças utilizam-se dos jogos e brincadeiras desenvolvendo o imaginário criativo e a linguagem oral na comunicação e expressão de suas necessidades.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Sim, porque o brincar, o jogar o está relacionado ao que lhe é significativo.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim, pois esse sem dúvida em recurso muito importante no trabalho pedagógico e que realmente possibilitam ao aluno agir em função de sua própria iniciativa.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Sim, através da participação em jogos e brincadeiras, valorizando as conquistas corporais, através do desenvolvimento psicomotor, participação em atividades de imitação e dramatização, etc.

Professora: Eunice

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## QUESTIONÁRIO DESTINADO A PROFESSORES DE 1ª A 4ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. Dê sua definição de lúdico?  
É tudo que diverte e entretém, seja em forma de atividades físicas ou mental.
2. Em sua opinião como as atividades lúdicas podem favorecer no desenvolvimento dos alunos?  
Serve para explorar, reforçar a convivência, produz normas, valores, atitudes e induz a novas experimentações.
3. Você enquanto educador tem favorecido a ludicidade em sua sala de aula? De que forma?  
Proporcionando aos alunos jogos e brincadeiras interessantes e desafiadoras buscando aliar o prazer a descoberta do conhecimento.
4. Quando é propiciado ao seu aluno momentos que o mesmo utiliza jogos por exemplo, você percebe alguma diferença em seu interesse pela aula com relação as aulas expositivas?  
Sim, desde que o jogo seja utilizado de acordo com o conhecimento da turma e que ao final o aluno possa avaliar o resultado de sua ação.
5. Existe algum interesse de sua parte como educador em integrar a ludicidade às suas aulas, de modo que a cada dia você possa estar aguçando em seu aluno a curiosidade, e conseqüentemente o interesse pelas aulas?  
Sim, porque um dos objetivos da educação infantil é o de socializar a criança e o lúdico facilita, esta socialização.
6. Na Proposta Pedagógica de sua escola está ou estão inseridos projetos que trabalhem a ludicidade? Como são desenvolvidos?  
Sim, são desenvolvidos por um pequeno grupo de professores em horário de aula e um dia em horário contrário buscando aliar estudo a prazer.

Professora: Regina

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## **APÉNDICE B**

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Gosto muito de brincar e de jogar queimada.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Não, só quando a gente vai ensaiar para a hora cívica, ou para a festa junina.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Não.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Gosto é de ciência, é muita curiosidade do corpo.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Na Quarta-feira jogando queimada no recreio.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Não, quando ela leva é o som.

Nome: Juliana Ribeiro

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Estudar porque eu quero Ter um bom futuro, com um bom emprego e ara isso preciso estudar.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Não só as vezes que a gente joga forca ou a fixa, as brincadeiras que o professor inventa na sala de aula.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Não.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
A aula de matemática. Porque eu sou boa em matemática e eu acho ela a mais fácil de aprender.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Tem como escolher em jogar queimada ou futebol, a recreação começa às 2h, e acaba 3h30m
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Não.

Nome: Brenda

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Gosto de tudo menos de matemática.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Quando a tia faz nós brigamos aí ela para.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
A tia faz jogo da velha no quadro e nós jogamos com ela.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Gosto de todo só um pouquinho assim, de matemática.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
É o melhor de tudo, a hora do recreio.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Ela usa tudo no quadro, na folha e no livro de português, é bom às vezes.

Nome: Adré Luís

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Estudar porque é para que eu aprenda.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim, na hora do recreio.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
É eles são utilizados para várias coisas.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Português porque tem atividades melhores e boas, além de ser mais fácil e eu acho bem melhor de fazer.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Ele acontece nas terças-feiras, e nós começamos a brincar 5h até a hora da saída, é bom demais.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Não.

Nome: Priscila

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Gosto de tudo mais eu gosto do lanche, de brincar, da tia e também de alguns colegas.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Não, a tia até que já fez mas os meninos atentam demais e ela corta.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Ela já parou por causa da bagunça.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Gosto de todas, porque eu estou aprendendo muito e vou passar de ano.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Na escola no recreio jogamos bola e brincamos de pique pega, pique alto, elástico é legal mesmo.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Ela usa tudo mas também a gente ler jornais do correio eu também adoro.

Nome: Ana Paula

Escola: CEF 602 Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Estudar. Eu gosto de estudar porque eu sei que estudando eu irei ter um futuro melhor com um emprego bom.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim, aprendo porque a maioria das vezes minha professora faz competição das nossas aprendizagens.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Sim, são utilizados de melhor forma para nós aprendermos e para nós divertirmos.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Matemática, eu gosto de matemática porque ela ensina a lógica e também porque eu gosto de calcular.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Acontece no final da aula e podemos jogar futebol, queimada e basquete.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Sim, ela usa jogos para nos ensinar.

Nome: Vinícius

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia.

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
De estudar que quero aprender para que no futuro e tenha um bom emprego.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim, porque eu me distraio um pouco.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Sim, ela passa atividades com músicas, faz passa ou repassa e outras brincadeiras.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Matemática, porque eu gosto de mexer com números.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
A recreação é no campo, e lá a gente brinca de queimada, futebol, basquete e outras brincadeiras.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Com músicas, vídeos nas sextas-feiras.

Nome: Wellerson

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Estudar e aprender. Porque quero ser alguém na vida.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Aprendemos brincando com a dança as brincadeiras e aprendemos a respeitar as opiniões dos outros.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Sim, para aprender brincando.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Matemática, porque eu gosto de fazer contas.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Todos brincamos jogamos bola brincamos de queimada e jogamos basquete.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Usamos jogos e atividades recreativas.

Nome: Matheus

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Dever de matemática porque é legal parece quebra cabeça.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Brincar porque a gente fica até mais esperto.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
As vezes que ela faz o jogo da matemática ela faz a conta no quadro e a gente tem que responder e são os meninos contra as meninas.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
A aula de recreação porque envolve jogos.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Nós pintamos e assistimos vídeos e depois vamos para o pátio desenvolver outras atividades.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Passa ou repassa que ela faz perguntas sobre as matérias e competição de matemática.

Nome: Bianka

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Das aulas de matemática e de ir para o recreio. Porque na aula de matemática eu presto mais atenção e nos recreios nós brincamos.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Já, nas brincadeiras de matemática.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
É são utilizados na brincadeira da matemática equipe contra equipe.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Matemática é mais fácil de aprender e eu entendo mais.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Todas as sextas-feiras, nós brincamos, pintamos e muito mais.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Músicas, vídeos, brincadeiras e outros.

Nome: Thaís

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

4. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Estudar ciências, porque desejo ser biólogo.
5. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim, eu aprendo.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
As vezes, quebra cabeça, dama, xadrez e outros.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Ciências, porque desejo ser biólogo.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Brincar de corda, pega pega e de elástico.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Não.

Nome: Roberta Nicole

Escola: Escola Classe 100, Recanto das Emas

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Ler. Gosto muito.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Eu aprendo muito com esses momentos.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Meu professor sempre faz jogos em sala de aula, jogo de dama, dominó e outros.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Matemática, porque é bom fazer os cálculos e acertar.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Acontece os jogos na quadra e no pátio, as brincadeiras, futebol e ping pong.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Sim, filmes.

Nome: Marcelo Gomes

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Deveres, bagunça, gosto de tirar dúvidas com a professora.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Sim, quadro valor de lugar.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Recreação e artes. Porque aprendemos a fazer vários bonecos de massinha.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Jogar bola, queimada, quando vamos para o parquinho de areia e brincar com a professora de táso.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Não.

Nome: Matheus Alves

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Gosto de ler. Porque aprendo muito mais coisas.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim, aprendo.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Sim, brincadeiras no quadro, quem ganhar ganhará um brinde.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Histórias. Porque fico sabendo o que aconteceu no passado.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
A gente brinca de elástico, pula corda, etc.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Não.

Nome: Júlia Correia

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Deveres. Porque a gente aprende mais a cada dia que passa.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim, eu aprendo e muito.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Sim, adivinhações, batatinha quente e etc.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Português, porque é legal de aprender.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Brincadeiras de elástico, corda, bola e escolinha.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Somente filmes.

Nome: Janielle Vieira

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Estudar porque nós viemos para a escola para estudar.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Aprendo sim, porque não faço sozinho, por isso sempre existe alguém dizendo qual é o certo?
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Não.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
De matemática, porque eu gosto muito de fazer contas e expressões numéricas.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Só na Sexta-feira brincamos por 45m e só quem fica quieto.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Não. Mas às vezes ele usa mapas, argila, semente e outros materiais para dar aulas.

Nome: João Paulo

Escola: Escola Classe 15 do Gama.

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Pintar desenhos e copiar textos.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim, aprendo.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Algumas vezes.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Aula de artes, porque é a mais divertida.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
A recreação da turma é de meia hora, na maioria das vezes os alunos, podem brincar do que quiserem.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Sim, algumas brincadeiras fora de sala de aulas.

Nome: Amanda

Escola: Escola Classe 15 do Gama.

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Brincar e estudar, para ser inteligente e ter um futuro melhor.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
É muito legal.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Não, não é comum.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Geografia, porque é fácil de aprender.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Os meninos jogam bola e as meninas queimada.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Não, não é comum.

Nome: João Vitor

Escola: Escola Classe 15 do Gama.

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Eu gosto de estudar e brincar nas horas certas.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Sim, eu aprendo muitas coisas.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Sim, são utilizados nos momentos físicos.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
Ciências, porque eu quero aprender coisas sobre os animais.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
Acontecem todas as sextas- feiras de 17:30 às 18:00h.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Sim, ele xeroca dos livros para dar para os alunos.

Nome: Raphael

Escola: Escola Classe 15 do Gama.

## QUESTIONÁRIO DESTINADO À ALUNOS DE 1ª A 4ª SÉRIES DO ENSINO FUNDAMENTAL

1. O que você mais gosta de fazer na escola? Por que?  
Estudar porque me dá um futuro melhor, e ensina a gente a saber das coisas.
2. Em sua sala de aula acontecem momentos onde você pode brincar, jogar, dançar e até mesmo cantar? Você aprende com esses momentos?  
Não, porque tem que passar dever.
3. É comum seu (a) professor (a) utilizar jogos em sala? Como são utilizados?  
Não porque também ele passa dever e não tem tempo.
4. Qual é a aula que você mais gosta? Por que?  
De matemática porque eu gosto de fazer conta.
5. Como acontecem os momentos de recreação de sua turma?  
É muito tempo porque às vezes ele não dá recreio.
6. É comum seu (a) professor (a) utilizar outros recursos para ministrar as aulas, além do quadro, livro e atividades xerocadas? Que recursos são esses?  
Ele usa coisas como cartolina para fazer trabalhos.

Nome: Gabriela

Escola: Escola Classe 15 do Gama.

## **APÊNDICE C**

## RELATÓRIO ATIVIDADE 01

A atividade foi realizada em uma turma de 4ª série, composta por 36 alunos, como na brincadeira não houve competição onde se chegasse a um ganhador ou perdedor, tudo ocorreu tranqüilamente, a princípio as garotas estavam inibidas, e os garotos fizeram mais questão de perderem o lugar para permanecer em pé e dizer que amava alguém por.... Mas logo as garotas também começaram a participar e todos os alunos participaram deixando a criatividade tomar de conta.

Uma atividade muito interessante porque em nenhum momento eles trouxeram à tona defeitos e problemas, somente expressaram coisas boas, até a questão da cor foi colocada muito honestamente, (um garoto colocou com muito respeito “eu amo o Jonhatan porque ele é negro”, e foi de forma muito saudável porque muitos deles ficam colocando para o Jonhatan a questão da cor dele como um preconceito e naquele dia não foi assim.

A interação entre eles foi total apesar de ser 4ª série, e muitos já se acharem como moças e rapazes não houve problemas e até fizemos de novo mas trabalhando os órgãos dos sentidos, ficou super interessante.

Ficou bem evidente que eles aprenderam melhor, pois eles tinham um compromisso com o grupo em responder às questões corretamente, e para isso eles precisaram estudar.

E foi o que realmente aconteceu eles pesquisaram no próprio livro didático e também em outros que os mesmos pegaram na sala de leitura.

Professora: Silvany Carlos dos Santos  
CEF 602 Recanto das Emas

## RELATÓRIO ATIVIDADE 02

Iniciei a atividade utilizando 10 folhas de jornais, e fui retirando uma a uma, e o grau de dificuldade foi aumentando à medida que ia tirando as folhas. No início não houve muita preocupação da parte deles, mas quando ficaram apenas quatro folhas eles entraram em desespero, porque àquela altura já estava difícil comportarem 35 alunos em apenas quatro folhas.

Quando restaram apenas duas folhas alguns começaram a se chatear e querer parar de brincar. Então antes de tirar mais uma a que seria a última, conversei para que eles se entendessem e chegassem a um denominador comum, pois só tinha àquela ilha e se um ficasse de fora todos ficariam.

Eles então conversaram, discutiram, analisaram, pediram até para parar porque não havia possibilidades de todos estarem em cima daquela ilha ao mesmo tempo.

Pedi novamente que analisassem urgentemente pois quando a música parasse todos morreriam afogados se não tivessem em cima do jornal, daí parei a música e eles começaram a empurrar uns aos outros até que um falou rapidamente: "cada um coloque um pé sobre o jornal e caberemos todos", e assim todos conseguiram colocar seus pés na ilha, e serem salvos.

Percebi muita criatividade e espontaneidade da parte dos meus alunos, e o bom é que eles se preocuparam em não deixar ninguém de fora, houve uma interação e bastante disciplina da parte deles.

Vi nessa atividade um incentivo para às questões coletivas, para a solidariedade e companheirismo.

Eles perceberam o quanto é importante a preocupação com o bem estar dos outros, não apenas quando o nosso também está em jogo.

Professora: Silvany Carlos dos Santos

CEF 602 Recanto das Emas

## **RELATÓRIO ATIVIDADE 01**

As atividades foram desenvolvidas em uma turma de 3ª série, composta por 36 alunos, sendo 12 meninas e 24 meninos. Com idades variando entre 10 a 12 anos, da escola classe 100 de Santa Maria –DF.

“ Eu amo você”. É o nome dessa atividade.

Senti que a princípio os alunos estavam meio tímidos para dizerem suas frases, mas eu dei início e logo veio outro e deu continuidade.

Foram momentos de extrema descontração entre os educandos, pois a cada um que se expressava dizendo o porque que amava o outro , a expectativa tomava de conta e gerou-se um clima de muitas descobertas.

## **RELATÓRIO DA ATIVIDADE 02**

Ao iniciarmos a atividade solicitei que cada um cuidasse do outro, pois ao final não poderia ficar ninguém fora da ilha ou, todos morreriam afogados.

Acho que esse foi um dos motivos que levou os alunos a ficarem preocupados uns com os outros, a própria situação dentro do grupo.

Pude com essa atividade trabalhar a cooperação, a harmonia entre os educandos, além de dar a cada um a responsabilidade pelo outro, fazendo de cada um peça fundamental para a sobrevivência de todos.

Professora: Elilda Martins

Escola: Escola Classe 100 de Santa Maria

## **RELATÓRIO DE ATIVIDADE 01**

A atividade foi realizada em uma turma de 4ª série da Escola Classe 15 do Gama.

Pude observar com a realização desta atividade que a criatividade dos alunos através de dinâmicas pode ser explorada em vários níveis.

Os meus alunos gostaram muito, e sinto que os mesmos ficaram mais atentos com relação às semelhanças e diferenças que cada um possui em sua singularidade.

## **RELATÓRIO DE ATIVIDADE 02**

No decorrer da realização desta atividade percebi uma preocupação muito grande de cada aluno em não perder o seu lugar, apesar de Ter esclarecido antes que cada um era responsável pela situação do outro.

Ao final foi possível um diálogo com toda a turma sobre a situação ocorrida durante a atividade.

Para isso, discutimos sobre cooperação, coletividade e interação.

Professor: Francisco José

Escola: Escola Classe 15 do Gama.

## **RELATÓRIO DE ATIVIDADES 1/2**

### Atividade 01

A atividade foi aplicada em uma turma de 4ª série, da Escola Classe 31 de Ceilândia.

A atividade foi realizada com muita descontração, todos participaram. Ao final realizamos um momento de reflexão onde os alunos puderam perceber que todos nós somos diferentes, mas que em alguns momentos temos muita coisa em comum.

### **ATIVIDADE 02**

Durante a realização da atividade, percebi que a solidariedade ainda precisa ser trabalhada em nossos alunos. Pois, só existe preocupação da parte deles quando os eles correm os mesmos riscos e têm as mesmas necessidades.

É muito interessante e necessário esse tipo de atividade para desenvolver a cooperação dos alunos.

Professora: Tânia Rogéria

Escola: Escola Classe 31 de Ceilândia