

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA - UniCEUB  
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO - FACE  
CURSO PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA AS  
SÉRIES INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTL – PROJETO PROFESSOR  
NOTA 10**

**MARIA MARGARIDA M. LEITE  
MARIA HELENA C. SATÉLIS  
MARIA JOSÉ R. DOS S. BEZERRA  
NILZENI LOURENÇO A. P. CARDOSO**

**O Lúdico como motivador no desenvolvimento da  
aprendizagem das séries iniciais**

**Brasília-DF, 2005**

**MARIA MARGARIDA M. LEITE  
MARIA HELENA C. SATÉLIS  
MARIA JOSÉ R. DOS S. BEZERRA  
NILZENI LOURENÇO A. P. CARDOSO**

## **O Lúdico como motivador no desenvolvimento da aprendizagem das séries iniciais**

TCC apresentado ao Curso de Pedagogia –  
Formação de Professores para as Séries  
Iniciais do Ensino Fundamental – Projeto  
Professor Nota 10, da Faculdade de  
Ciências da Educação – FACE – do Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB,  
como parte das exigências para conclusão  
da disciplina Monografia I.

Orientador: João Timótheo

**Brasília-DF, 2005**

Dedicamos este estudo aos educadores que buscam, diante de todas as dificuldades, dedicar-se ao desenvolvimento de seus alunos por amor e respeito à profissão.

Aos nossos educadores, por seu profissionalismo na busca de um ensino capaz de atender as necessidades de seus alunos.

Aos nossos familiares, pelo constante apoio e carinho com os quais nos auxiliam.

## **AGRADECIMENTOS**

Em especial aos alunos pelo carinho com os quais nos recebem no dia-a-dia da vida escolar.

Aos nossos familiares, pois são eles a razão da nossa existência.

A Deus pela força e perseverança nas horas difíceis.

Aos nossos amigos e colegas de curso e de trabalho pelo companheirismo, espírito de grupo.

*“O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprios; um fazer que se constitui de experiências culturais, que é universal e próprio da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros” (D. W. Winnicott, 1975, p. 63).*

## **RESUMO**

O presente estudo foi desenvolvido com o objetivo de verificar a importância do lúdico como ferramenta pedagógica motivadora da aprendizagem em escolas públicas de Ensino Fundamental do Distrito Federal. Para alcançar estes objetivos, utilizou-se como metodologia pesquisa qualitativa, pois houve a preocupação com a leitura da qualidade dos dados que se buscava e não a ênfase numérica dos resultados. A pesquisa bibliográfica permitiu a abordagem de conceitos relacionados ao histórico do lúdico, sua relação com o desenvolvimento infantil, sua importância no processo de aprendizagem e como o educador faz uso da ludicidade em sala de aula. Os resultados foram obtidos por meio de revisão bibliográfica e observações dos alunos durante o recreio e as atividades lúdicas dirigidas durante a Semana do Trânsito. Foram observadas: uma turma de ensino especial do Centro de Ensino Especial da Samambaia, uma turma de 1º Série da Escola Classe 401 do Recanto das Emas, uma turma de 2ª série e outra de Educação Infantil da Escola Classe 407, além das características físicas e pedagógicas de cada escola, procurando levantar seus pontos convergentes e divergentes, bem como a forma como o lúdico tem sido utilizado no desenvolvimento do aprendizado destes alunos. Os resultados demonstraram que a atividade lúdica, no contexto pedagógico, pode contribuir para que o aluno tenha uma aprendizagem significativa, possibilitando-lhe um maior desenvolvimento global e capacitando a relacionar o aprendizado obtido na escola com o cotidiano por ele vivenciado, independente das dificuldades apresentadas pela escola ou mesmo do aluno. Por fim, o estudo possibilitou concluir que cabe ao educador conhecer os benefícios do lúdico para poder explorar as brincadeiras e jogos como forma de desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem, proporcionando aos seus alunos atividades prazerosas que lhe permitiram construir um conhecimento mais amplo.

**Palavras-Chaves:** Lúdico, aprendizagem, ludicidade.

## SUMÁRIO

RESUMO .....	6
1. INTRODUÇÃO.....	1
2. O LÚDICO .....	3
2.1. Histórico do Lúdico .....	3
2.2. O Lúdico no Processo de Desenvolvimento Geral da Criança.....	5
2.3. A Importância do Lúdico na Aprendizagem .....	9
2.4. A Ludicidade na Formação do Educador .....	11
3. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS: OBSERVAÇÃO.....	15
3.1. Participantes da Pesquisa.....	15
3.1.1. Primeira Turma.....	15
3.1.2. Segunda Turma.....	18
3.1.3. Terceira e Quarta Turmas .....	20
3.2. Aspectos Convergentes e Divergentes das Escolas Observadas .....	23
4. O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO.....	25
4.1. Atividades Lúdicas com as turmas observadas .....	25
4.2. Discussão dos dados obtidos na entrevista com os professores .....	28
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	31
6. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA.....	33
7. ANEXOS .....	34

## 1. INTRODUÇÃO

Percebendo-se a necessidade de mudanças no processo de ensino-aprendizagem que vem sendo buscado por pedagogos, autoridades e por profissionais ligados a educação e analisando os vários fatores que nele interferem como baixo índice de aprendizagem, o desinteresse dos alunos, o grande índice de reprovações e a falta de estímulos, torna-se urgente à criação de estratégias que possam auxiliar o aluno a superar as suas dificuldades de maneira interessante, prazerosa e lúdica.

Refletindo sobre esta necessidade, surgiu o interesse sobre o lúdico, pois o professor que se interessa buscando desenvolver meios para promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que contribuirá para o bom desempenho do ensino aprendizagem dos alunos em vários aspectos, nos resultados obtidos pelos alunos, auxiliando na busca de novas perspectivas de mudanças.

Observando ainda a necessidade de se criar condições prováveis ao estímulo da criatividade do professor, bem como do próprio aluno, entrar definitivamente no mundo das aprendizagens concretas, onde será permitido imaginar, elaborar, construir conceitos e relações que irão desenvolver o seu nível cognitivo, tornando-se relevante e necessária à abordagem sobre o tema proposto, pois se considera que ao se trabalhar com o lúdico, desenvolve-se o espírito imaginativo, exploratório e inventivo, despertando no aluno o querer descobrir e compreender o mundo de forma agradável e prazerosa.

Assim sendo, o presente estudo enfoca a importância do lúdico para o aprendizado de crianças do Ensino Fundamental, tendo por objetivos: compreender a importância da atividade lúdica no desenvolvimento e processo ensino-aprendizagem nas séries iniciais; buscar metodologia que nos auxilie no planejamento e na execução das atividades lúdicas diárias na sala de aula; discorrer sobre a importância do lúdico como facilitador do ensino-aprendizagem; apontar o desenvolvimento da criatividade do professor x aluno por meio do lúdico; e apontar as especialidades dos jogos como mediação no desenvolvimento das crianças para tornar o ensino e aprendizagem, atividades significativas.

A pesquisa a ser realizada caracteriza-se como qualitativa, por considerar que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números.

É uma abordagem exploratória, por proporcionar maior familiaridade com o problema com vistas a torná-lo explícito ou a construir hipóteses. A pesquisa qualitativa tem



por objeto de estudo as contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem em uma turma de Ensino Especial do Centro de Ensino Especial da Samambaia, uma turma de 1º Série da Escola Classe 401 do Recanto das Emas, uma turma de 2ª série e outra de Educação Infantil da Escola Classe 407. Os dados foram coletados junto a todos os envolvidos, direta ou indiretamente, sendo a amostra ocasional, circunstancial ou intencional, planejada antecipadamente.

Caracteriza-se o desenvolvimento do estudo de caso em três fases: primeira fase aberta ou exploratória, a segunda mais sistemática em termos de coletas de dados e a terceira consistindo na análise e interpretação sistemáticas dos dados e na elaboração do relatório. Essas três fases se superpõem em diversos momentos, sendo difícil precisar as linhas que as separam.

Os dados foram coletados junto a todos os envolvidos, direta ou indiretamente, sendo a amostra ocasional, circunstancial ou intencional, planejada antecipadamente.

Todas as atividades desenvolvidas nas turmas foram utilizadas para as observações. Conversas de sala de aula, pátio, tempos vagos do professor e, principalmente o recreio dos alunos. Sendo alvos da pesquisa o lúdico, ou seja, como as atividades, jogos e brincadeiras estão contribuindo para o desenvolvimento da aprendizagem.

O período de coleta de dados teve início em 20 de setembro de 2005 com a observação do espaço físico da escola e o término será no final de novembro. A primeira etapa após a coleta de dados representará o momento em que se estabeleceram semelhanças, tendências e padrões relevantes. Essa etapa possibilitou a formulação de questões analíticas a respeito de várias questões que permeiam o tema.

## 2. O LÚDICO

### 2.1. Histórico do Lúdico

A educação é uma das atividades básicas de toda sociedade humana, pois elas dependem, para sobreviver, da transmissão de sua herança cultural ao mais jovens. Ela visa transmitir ao indivíduo o patrimônio cultural para integrá-lo na sociedade e nos grupos em que vive. A educação consiste num processo contínuo que começa nas origens do ser humano e se estende até a morte. Esta visão pretende atingir aos autores que melhor correspondem com a aliança educação e lúdico.

Ao rever a história da educação, verifica-se que desde os tempos mais remotos, já havia alguns registros sobre o lúdico empregado na educação. Na antiga Grécia, um dos maiores pensadores, Platão (427-348), afirma que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância e em jardins de criança. Platão dava ao esporte, tão difundido na época, valor educativo, moral, colocando-o em pé de igualdade com a cultural intelectual e em estreita colaboração com ela, na formação do caráter de da personalidade. Ele introduziu também de modo bastante diferente, uma prática matemática lúdica, tão salientada nos dias atuais. Aplicava exercícios de cálculos ligados a problemas concretos, extraídos da vida e dos negócios. Afirmava: “Todas as crianças devem estudar a matemática pelos menos no grau elementar , introduzindo desse o início atrativo, em forma de jogo” (Souza, 2000, p. 19).

Mesmo entre os egípcios, romanos e maias, os jogos serviam de meio para a geração mais jovem aprender com os mais velhos, valores e conhecimentos, bem como normas dos padrões da vida social. Com a ascensão do cristianismo, os jogos foram perdendo o seu valor, pois eram considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação.

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos e os colégios jesuítas foram os primeiros a recolocá-los em prática. Influenciaram, pouco a pouco, às “pessoas de bem” e aos amantes da ordem “uma opinião menos radical com relação aos jogos”.

Outros teóricos, precursores dos novos métodos ativos da educação, frisaram a importância do processo lúdico na educação das crianças. “Ensina-lhes por meio de jogos,” proclamava Rabelais, ainda no século XVI. Dizia ainda “Ensina-lhes a leitura e o desenho, e

até os jogos de cartas e fichas servem para o ensino da geometria e da aritmética” (Souza, 2000).

Montaigne (1533-1592) pesquisador no campo da observação, empregava os jogos fazendo com que a criança adquirisse curiosidade por todas as coisas que visse ao redor: um edifício, uma ponte, um homem, um lugar, ou uma passagem de Carlos Magno ou César.

Quintiniano (35 a.C.– 118)- Roma - Educação baseada no jogo, mas este jogo deveria ser incentivado dentro do lar. Não havia escola para as crianças menores de 07 anos.

Comenius (1592-1670) – Eslovénia - Fundador da didática da moderna pedagogia. Também defendia os jogos, resumia seu método em três idéias fundamentais: naturalismo, intuição e auto-atividade. Esse método natural, que obedeceu às leis do desenvolvimento da criança, traz consigo rapidez, facilidade e consciência no aprendizado. Seu sistema provocou a reforma do ensino que se tornou conhecida como Realismo em pedagogia. Ele dividiu os anos do desenvolvimento em infância, puerícia, Adolescência e juventude. Cada um compreendia um espaço de 06 anos. Criou uma escola maternal para as crianças na fase da infância, onde recomendava experiências com os brinquedos para exercitar os sentidos externos (Souza, 2000).

Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) – França - Tem como principal idéia a educação baseada na atividade, pois a aprendizagem é adquirida através das experiências. Por isso ele defende o contato com a “sua natureza”. Rousseau dizia que a educação da criança deve ser uma livre expressão das atividades naturais da própria criança. Demonstrou que a criança tem maneiras de ver, de pensar e de sentir que lhe são próprias; demonstrou que não se aprende nada senão através de uma conquista ativa.

Basedow (1724-1790) – Alemanha - Defensor das idéias de Rousseau. Tornou o ensino mais atraente criando jogos e gravuras. Para ele a educação deveria ser a mais interessante e ativa possível.

Froebel (1782-1852) – Alemanha - Possuía uma visão humanitária. Deu muita importância ao lúdico. Segundo Huizinga (1973) ele foi o primeiro a reconhecer verdadeiramente toda a importância educativa do jogo. No século passado no Brasil divulgavam a pedagogia dos jogos froebelianos. A prática adotada, parte da idéia de jogo livre nas brincadeiras cantadas e jogo orientado, onde eram utilizados materiais como bola cilindro e cubo. Froebel foi o fundador do primeiro jardim de Infância (Kindergarten), onde como o próprio nome diz, pretendia-se cultivar as almas das crianças. Em 1837 o brinquedo (lúdico) entra na sala de aula pela primeira vez.

Cecil Reddie é o criador da primeira escola nova, em 1889, onde introduziu o senso de cooperação no jogo e no trabalho.

Montessori (1870-1952) criou as casas das crianças onde se educava pela vida (aprendizagem por experiências de vida). Para ela as atividades lúdicas ou recreativas constituíam uma força propulsora do desenvolvimento da personalidade.

Piaget (1896-1980) era um biólogo e epistemólogo e não deixou nenhum método de ensino, mas seus estudos são a base para a maioria das abordagens. Para Piaget a base da estruturação da inteligência é a ação, ou seja, aprender fazendo. É aí que se encaixa o lúdico, pois através das experiências proporcionadas por ele a criança pode estruturar sua inteligência. Observa-se, que por meio dos esquemas de ação que a criança começa a conhecer a realidade assimilando-a atribuindo-lhes significações, através do contato direto com o objeto que a criança adquire o conhecimento, pois no momento que a criança manipula os objetos ela assimila provocando transformações e depois os acomodando. A organização do real por meio da ação marca o início do desenvolvimento cognitivo da criança.

Segundo Pestalozzi (1746-1827), a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação.

Desde Claparède e Dewey, Wallon e Piaget, é bastante claro que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso indispensáveis à prática educativa.

A cada dia que passa, a educação lúdica vai ganhando novas conotações e, aos poucos, evoluindo do sentido de desenvolvimento, estimulação, técnica para um sentido mais política, transformador e libertador.

## **2.2. O Lúdico no Processo de Desenvolvimento Geral da Criança**

O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento. É a principal atividade das crianças. Todas as crianças brincam se não estão cansadas, doentes ou impedidas. Brincar é envolvente, interessante e informativo (Macedo, 2005, p. 10).

O que significa desenvolvimento? Para uma reflexão sobre esse termo, propomos sua decomposição nas quatro partes que o constituem: dê + em + volvi + mento. O sufixo –mente expressa processo, algo que está em curso e que se realiza dinamicamente. O verbo –volv significa voltar, retomar. O prefixo –em, de natureza espacial ou topológica, indica

aproximação, direção em relação a algo. O prefixo –des, ao contrário do anterior, marca um movimento para fora, que tira, expande ou nega aquilo que lhe sucede, ou seja, tem uma conotação temporal, histórica. Portanto, desenvolvimento refere-se a um processo construtivo que, ao se voltar para dentro, incluir, ao mesmo tempo amplifica-se, desdobra-se para fora. Ao envolver, marca sua função espacial, reversível, de abertura para todas as possibilidades de combinações; ao se negar, expressa sua condição necessária, irreversível e histórica que, inserida no fluxo do existir, só pode desenrolar-se conservando sua identidade no jogo de sua transformação. Nascidos para a vida e o desenvolvimento, o contrário disso, de modo permanente ou transitório, é a morte, a doença, o sofrimento, a dissociação, um ser sem sentido, que vaga nas incertezas ou exclusões, sem lugar, sem tempo e sem possibilidade de conhecimento ou realização.

Santos (1997) ressalta que é preciso, portanto, que tais currículos sejam repensados, dando a estes uma nova visão de criança, jogo, brinquedo, desenvolvimento e aprendizagem. Estas características oportunizarão a seus egressos a descoberta da própria ludicidade, levando-os a desenvolver nas crianças a alegria de entender a escola como um espaço, acima de tudo, prazeroso.

Em outra obra, intitulada “Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos”, Santos (2004) argumenta que a capacidade simbólica está diretamente relacionada com a evolução dos processos mentais elementares, ou seja, com a capacidade de memória, atenção, percepção e pensamento, que o processo evolutivo vai se transformando em processos mentais superiores nos quais se constrói o aprendizado.

Isto não significa partir do pressuposto teórico de que a maturação determina a evolução destas características, mais pelo contrário, isto é, a característica essencial é a noção de que os processos evolutivos vão a reboque do que a processo de aprendizagem. Isto significa entender que o desenvolvimento do ser humano é determinado pela aprendizagem e não pela maturação biológica. È por essa vertente que evolui o simbolismo. Em síntese, os processos mentais elementares e a capacidade simbólica são oriundos dos aparelhos biológicos do homem, mas somente evoluem porque o homem interage com o meio.

A imaginação, como toda função do conhecimento, surge da ação. Ao atuar, a criança imagina e, ao imaginar, joga a idéia que diz que o jogo da criança é a imaginação em ação deve ser invertida para os adolescentes e crianças na idade escolar: “a imaginação é um jogo sem ação”. Isto significa que o mundo ilusório do ser humano não é privilégio da infância, mais provavelmente uma das únicas capacidades da espécie humana, que serve de alimento permanente à vida.

Na visão de Huizinga (2000, p. 4), “segundo uma teoria o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá”.

Preparar-se para atuar sobre o simbolismo é o desafio de todos aqueles que atuam sobre o âmbito lúdico, já que a representação de papéis enriquece e alavanca os processos de desenvolvimento e de aprendizagem humana.

Complementando essa idéia, Huizinga (2000, p. 21) lembra que “a criança joga e brinca dentro da mais perfeita seriedade. Mas sabe perfeitamente que o que está fazendo é um jogo”.

Brincar, segundo Santos (2004), é meio de expressão, é forma de se integrar ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprendem a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade.

No mundo lúdico a criança encontra equilíbrio entre o real e o imaginário, alimenta sua vida interior, descobre o mundo e torna-se operativa. No momento em que os pedagogos em geral se despertam para contribuir importância às atividades lúdicas no processo de desenvolvimento humano e propõem a disseminação de espaços lúdicos como formas de concretizar esta inovadora maneira de pensar pedagógico, nos deparamos com uma provável profissão emergente, ou seja, a formação do brinquedista ou do ludotecário como outros preferem denominar.

Isto significa que, ao valorizar as atividades lúdicas como um meio a mais na alavancagem dos processos de desenvolvimento e aprendizagem, requer concomitantemente pensar a preparação daqueles que se dispõem atuar neste campo emergente, qualificando os instrutores (pedagogos em geral) que deverão atuar com os atores (crianças, jovens, adultos e idosos) nas mais variadas faixas etárias.

Se entendermos o jogo como uma possibilidade e necessidade humana, que se deve desenvolver em todas as idades e diversidades, como atividade que cobre a necessidade de diversão, que tem muita relevância no desenvolvimento cultural da humanidade – cultural lúdica – e que no momento atual tem a missão de divertir, a de facilitar a aprendizagem e com isto o desenvolvimento pessoal e social, para Borja é fundamental que devemos apelar para a ludologia, ludoteconomia, a animação lúdica, ludotécnica e ludoterapia e configurando postos

de trabalhos como ludólogos, ludotecários ou brinquedistas generalistas, especializados em idades, divergências ou tipos de jogos, ludoterapeutas, etc.

Porém, não podemos ignorar o conceito de jogo apresentado por Huizinga (2000, p. 33), segundo o qual “o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida quotidiana”.

Observa-se, então, que não são poucos os pensadores considerados pós-modernos que falam que o terceiro milênio é o da ludicidade, já que está é uma necessidade de efetividade humana. Winnicott, psicanalista de renome, tempos atrás, já havia dito que a criança que brinca (joga), dela coisas ruins não se avizinham.

O entretenimento deve ser visto como sinalização de um estado interior fértil, saudável, disponível para agir e interagir, para cooperar e/ou competir, para imitar, criar e recriar num processo contínuo com avanços e retrocessos. Por outro lado, o entretenimento deve ser visto como uma ferramenta útil nos processos de socialização, comunicação, de aquisição de conhecimento e habilidades, conseqüentemente, de humanização do indivíduo.

Santos (2002) enfoca a importância das brincadeiras, jogos e linguagem teatral na Educação Infantil, ressaltando-se que a brincadeira tem a função educativa na construção do saber. É neste momento que acontece a socialização, o domínio da relação com outro, a apropriação de culturas de forma respeitosa e construtiva. Além disso, a brincadeira tem a função lúdica, uma vez que propicia à diversão e prazer. É por meio disso, do faz de conta, do imaginário, que a criança cria símbolos.

Rizzl e Haydt (1985) dizem que independente do tipo de comunicação utilizado, o brinquedo teve grande importância para que o desenvolvimento da criança, constituindo-se num fator predominante da sua socialização e desenvolvimento pleno. Os brinquedos mais utilizados pelos participantes das pesquisas realizadas foram os carrinhos e as bonecas, talvez por serem instrumentos facilitadores das atividades do dia-a-dia e da vivência da criança, assim motivando a comunicação e desenvolvendo a linguagem de várias maneiras. Houve momentos em que os participantes somente queriam brincar, muitas vezes mostrando seus sentimentos de frustração, insegurança, agressividade ou medo, expressando seus pensamentos ou suas emoções dentro dos meios que estavam ao seu alcance, os brinquedos. Os participantes passaram das brincadeiras individuais para as coletivas, obtendo a socialização, o que facilitou o convívio entre eles em sala de aula e com os professores, melhorando sua atenção e imaginação, fato que foi percebido pelos docentes.

Rizzi e Haydt (1987) afirmam que o espírito de competição surge cedo, entre as idades de três e quatro anos, de acordo com as conclusões de um estudo em que pares de crianças receberam uma pilha de cubos e cada uma foi instruída para competir, construindo algo mais bonito e maior do que os seus companheiros. As crianças entre quatro e seis anos competiram com intensidade considerável, arrebatando materiais dos outros, desprezando os sentimentos e intenções das outras crianças e recusando ajudar ou emprestar materiais.

Nessa idade, os motivos de concorrência são suficientemente fortes para produzirem melhorias na execução de uma tarefa quando uma criança está competindo com outrem. Os meninos competem mais do que as meninas e as crianças da classe média inferior são mais competitivas do que as da classe média superior. Crianças altamente competitivas provêm com frequência, de famílias democráticas e de espírito livre, mas é provável que tenham histórias de conflitos com irmãos. Durante esse período, competição e agressão parecem ser relativamente independentes; isto é, as crianças mais competitivas não são, habitualmente, as mais agressivas.

### **2.3. A Importância do Lúdico na Aprendizagem**

É importante perceber o objeto em construção, para não reduzi-lo a uma leitura rasa para do que pode estar acontecendo com o aluno. Em cada um de nós, podemos observar uma particular “modalidade” de aprendizagem.

A modalidade de aprendizagem revela a forma e o conteúdo do processo de estruturação da aprendizagem do sujeito, trazendo em seu bojo a criação do material pedagógico como um objeto resultante do processo ensino-aprendizagem.

Mas o que significa aprendizagem? Macedo, Petty e Passos (2005, p. 10) propõem que consideremos as diferentes partes que compõem essa palavra: a + aprendiz + agem. O sufixo –agem que é substantivo do verbo a+prender. Prender é o mesmo que atar, fixar, pregar. Em seu correspondente etimológico aprender significa abarcar com profundidade, compreender, captar. O prefixo -a(ad) indica aproximação, movimento em direção a. Podemos notar que, essa palavra, do mesmo modo que desenvolvimento, expressa um novo conhecimento, espacial e temporalmente determinado. Espacial porque se trata de juntar uma coisa à outra. Temporal porque essa ligação modifica ou acrescenta algo ao que era ou não era, antes dessa apreensão.



Observa-se que o jogo pode se constituir numa atividade muito ampla e complexa que contribui significativamente para o desempenho do aprendizado humano. Dentre as contribuições mais importantes do lúdico para o aprendizado, Santos (1997) destaca:

- As atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a formação do autoconceito positivo.
- O brincar e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade;
- O brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos relaciona idéias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento;
- O jogo simbólico permite à criança vivenciar do mundo adulto e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

Portanto, Silva (1997) considera que ao valorizar as atividades lúdicas, ainda a percebemos como uma atividade natural, espontânea é necessária a todas as crianças, tanto que o brincar é um direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis a nível mundial.

As atividades lúdicas são indispensáveis a criança para a apreensão dos conhecimentos musicais, do desenvolvimento cognitivo, além de possibilitarem o desenvolvimento da percepção, da imaginação, das fantasias e de sentimentos, onde jogos e brincadeiras podem ser uma maneira prazerosa de experimentar novas situações e ajudá-la a compreender com e a interagir mais facilmente com o mundo cultural e estético. Surgiu a idéia de criarmos um jogo abordando diferentes aspectos dos processos de alfabetização que servirão como pontos de partida para discussão sobre a psicogênese do processo de leitura e de escrita e demais subtemas correlacionados – definições, conceitos, processos, família, criança, professores e níveis de construção.

Para Santos (2004), na atividade lúdica, o jogo da criança se mescla com o exercício, ou seja, às vezes, ela passa do jogo ao exercício para voltar a ele sob diferentes formas de símbolos. Conseqüentemente, entendendo que a vida do jogo é componente simbólico e, para explicar melhor esse ponto de vista, se poderia fazer a seguinte pergunta: como denominar as condutas motrizes que a criança realiza em um espaço lúdico desprovido de um componente simbólico?

A entrada e saída em um mundo simbólico adotam uma forma até certo ponto itinerante, configurando os limites do exercício e do jogo. Entretanto, existe uma certa complexidade na passagem do exercício ao jogo e desde ao exercício, porque na atividade lúdica a criança segue uma trajetória, isto é, vai variando de atividade, do exercício do jogo e deste ao exercício. Quando se exercita experimenta novas habilidades ou comprova as já adquiridas; quando joga representa e, nestes casos, varia a representação à medida que varia seu papel no jogo.

O que ocorre com estas atividades que a criança realiza como exercício é que geralmente, antes de começar a jogar, passam a ser imitadas por outras crianças, momento em que se estabelece um tipo de comunicação e, conseqüentemente, uma relação distinta. A atividade inicial se transforma, isto é, o exercício dá acesso ao jogo, passando a predominar na atividade que a criança realiza um significativo motivado (símbolo) e as regras de conduta inerentes a quaisquer atividades representativas.

Huizinga (2000, p. 11) ressalta que “o jogo lancha sobre nós um feitiço: é fascinante, cativante. Está cheio das duas qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: o ritmo e a harmonia”.

Conseqüentemente, Santos (2004) afirma que se queremos contemplar a idéia de totalidade do ser, devemos entender que em qualquer atividade da criança existe tanto o prazer funcional como relacional. Seja para jogar, seja para exercitar-se. A criança envolvida em qualquer destas atividades deve ser entendida como uma totalidade individual, caso contrário, estaríamos novamente, dentro de um paradigma dualista com relação ao desenvolvimento e à aprendizagem.

No momento em que a criança, após exercitar-se adquire novas habilidades corporais, seja com uso de objetos ou explorando certos materiais, ou seja domínio do próprio corpo, o exercício pode-se transformar em jogo, para isto deve surgir o símbolo e a regra. O vínculo que se estabelece entre o jogo e o desenvolvimento é para Vygotsky o fator fundamental que se deve ter em conta, já que é no caso do jogo quando a ação se subordina ao significado e, portanto, tudo que interessa à criança é a realidade do jogo em si, porque na vida real a ação domina o significado.

#### **2.4. A Ludicidade na Formação do Educador**

Na concepção apresentada por Santos (1997), educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o

mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida.

Nesta abordagem do processo educativo a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda mais a compreender e modificar as pessoas do que um raciocínio brilhante, repassado mecanicamente. Esta idéia ganha adeptos ao focar as atividades lúdicas no processo de desenvolvimento humano.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser visto apenas como diversão. “O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento” (Santos, 1997).

Ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano, pensamentos que os cursos de formação deverão se adaptar a esta nova realidade.

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

O aparecimento do jogo e do brinquedo como fator do desenvolvimento infantil proporcionou um campo amplo de estudos e pesquisas e hoje é questão de consenso a importância do lúdico.

Entre diferentes tipos de jogos, Santos (2002) destaca os jogos de construção, onde a criança passa a desenvolver a sua inteligência praticando. Portanto, é possível imaginar como é possível que os educadores façam pouco uso, ou muitas vezes nenhum uso das atividades lúdicas, esquecendo-se o quanto enriquecedor para as crianças pode ser o uso da linguagem lúdica, a aquisição do conhecimento de forma segura, prazerosa e criativa. É preciso formar alunos com capacidades intelectuais e principalmente, como sujeitos, pensantes e críticos.

A criança é criadora por natureza e somente os adultos são capazes de sufocá-la, ao tentar resolver tudo por ela. Na linguagem teatral é possível observar nas crianças a sensibilidade aos problemas, originalidade, poder de adaptação a novas situações, aptidão

para transformar, a capacidade de analisar situações de organizar com coerência seus pensamentos, demonstrando sua criatividade. Também ao observarem as representações teatrais, os alunos vão ampliando seu vocabulário e aprendendo a fazer sua análise crítica sobre os acontecimentos ao redor.

Conforme argumenta Huizinga (2000, p. 3), pode-se compreender o jogo como “um fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica. É-nos possível afirmar característica essencial alguma à idéia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens... O jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico”.

A relação professor-aluno é fundamental neste processo de ensino-aprendizagem, pois é através da interação com o outro que o ser humano adquire valores, costumes, habilidades e atitudes de convívio social, ou seja, o processo de construção de conhecimento é essencialmente interativo, acontecendo através da relação professor-aluno e aluno-aluno. É preciso caracterizar o lúdico como a ferramenta indispensável no trabalho do educador, pois através de jogos e brincadeiras (interação), tudo fica mais gostoso e dinâmico.

É consenso entre os pensadores da educação que a criança só interioriza o que se ensina, se estiver de alguma forma emocional e afetivamente, ligada ao conteúdo por um desafio, uma motivação, ou se perceber a importância e aplicação de tudo aquilo que se quer transmitir, e é claro acontecer à troca de conhecimentos e experiências entre as pessoas envolvidas.

O lúdico ganha cada vez mais espaço nas escolas, e para desempenhar bem o papel de professor nesse novo contexto, este deverá modificar sua postura frente à classe. De dono absoluto do saber, o educador passa a ser intermediário entre o conhecimento acumulado e o interesse e a necessidade do aluno. Mais do que isso, ele se torna o elemento que desencadeia (e sacia) a curiosidade da turma, ao mesmo tempo em que aprende com ela. O novo educador é um profissional em constante mudança, pronto para transformar em saber as ansiedades da classe. É importante observar que além, de resgatar o direito à infância, o lúdico tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança. Esse processo criativo é uma tentativa de encontrar um sentido maior interesse dentro da sala de aula.

Considerando a importância da utilização de jogos educativos e brincadeiras que são atividades lúdicas, ou seja, atividades que proporcionam estímulos para que a criança desenvolva sua inteligência, criatividade e sociabilidade, é que percebe a necessidade de conhecer e pesquisar sobre o assunto, enfatizando a educação do surdo, após analisar que

muitos professores confundem o real significado do lúdico, caracterizando-o como o simples brincar, quando devemos focar o lúdico não como uma característica predominante na infância, mas como um fator básico do desenvolvimento e aprendizagem humana, uma nova forma de pensar a educação da criança surda.

Nesse sentido, o conhecimento deve ser visto como uma rede de relações, na qual o educador ajuda as crianças a fazer as conexões necessárias, colocando o objeto de estudo à manipulação, ou seja, buscando sempre o concreto, e o que demonstra bem esta relação é o construtivismo, onde prioriza esta vivência dos significados e a própria construção dos mesmos.

Acreditando ser a criança dotada de potencialidades motoras, cognitivas e sócio-emocionais, cujo desenvolvimento global está vinculado às experiências do seu dia-a-dia, à sua realidade sócio-cultural, ao aprender fazendo e tudo isso se processando através do brincar, que é o que as crianças mais gostam de fazer.

Não só o brincar pela simples ação do brincar, mas envolvendo também as necessidades e desejos das crianças. O educador necessita transportar-se para o mundo infantil e a partir daí transformar as aulas em foco de atração, com sensibilidade e energia (motivar), conquistar os alunos, trabalhar com prazer. É fundamental mostrar que estudar também é divertido. Não existe aluno sem solução, de um jeito ou de outro se descobre algo que ele goste.

Para isso o profissional deve estar atento, valorizando as crianças em suas participações, afinal cada uma traz características diferentes dificultando em criar o clima para a aprendizagem. A criança precisa perceber que o que ela faz é valorizado.

É essencial que o professor saiba gerenciar a classe como uma comunidade educativa; organizar o trabalho no meio dos mais vastos espaços - tempos de formação; cooperar com os colegas, os pais e outros adultos; conceber e dar vida a dispositivos pedagógicos complexos; identificar e modificar aquilo que dá sentido aos saberes; observar e avaliar os alunos em sua competência.

### **3. ORIENTAÇÕES METODOLÓGICAS: OBSERVAÇÃO**

Na realização deste Projeto de Pesquisa, foi utilizada a pesquisa qualitativa, pois houve a preocupação com a qualidade dos dados que se busca e que não pode ser traduzidas em números. A pesquisa qualitativa, de acordo com Lüdcke e André (1986), caracteriza-se, fundamentalmente por um contato direto do pesquisador com a situação a ser pesquisada, permitindo reconstruir os processos e as relações que configuram a experiência escolar diária.

A pesquisa qualitativa tem por objeto de estudo as contribuições das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem dos educandos.

Por meio de observações é possível documentar o não documentado, podendo-se descobrir os encontros que permeia o dia-a-dia da prática pedagógica, descrever as ações dos seus atores sociais, reconstruir sua linguagem, suas formas de comunicação e os significados criados e recriados no cotidiano escolar.

Nessa abordagem exploratória, destaca-se que o processo de investigação será por meio de observações diretas das situações de ensino-aprendizagem, espaços e materiais adequados para esse fim.

Foram investigados aspectos relacionados com a caracterização das escolas, seus espaços físicos e organização, descrição das atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula e no pátio, orientadas e não orientadas, análise das reações dos alunos diante das atividades propostas pelos professores e análise das entrevistas e das respostas obtidas através de questionários aplicados aos professores, enfocando o lúdico como motivador do processo ensino-aprendizagem de alunos das séries iniciais.

#### **3.1. Participantes da Pesquisa**

##### **3.1.1. Primeira Turma**

A primeira turma observada foi uma turma composta por 3 alunos portadores de CTS (Conduas Típicas de Síndromes), de ambos os sexos, na faixa etária de 13 a 18 anos e idade mental que varia de acordo com o comprometimento cognitivo de cada um e que estudam no Centro de Ensino Especial de Samambaia, uma instituição de ensino localizada na cidade satélite de Samambaia Sul, na QS 303/305, inaugurada no mês de outubro de 1988. Está situada em uma das regiões da periferia de Brasília e como tal pode ser considerado como um espaço ocupado por uma população muitas vezes excluída social, política e economicamente.

Oferece atendimento aos portadores de maior grau de comprometimento e integração parcial ou total no ensino regular daqueles que apresentam maior ganho pedagógico.

Nesta Unidade de Ensino, a Educação Especial perde o cunho assistencialista e cede lugar ao avanço científico da descoberta da educabilidade daqueles que até então são considerados ineducáveis, sendo inseridos na universidade do ensino, onde são atendidos Portadores de Necessidades Educacionais Especiais de 0 a 21 anos.

Desde a sua inauguração, a escola funciona nos turnos matutino e vespertino, atendendo a 430 alunos, incluindo os atendimentos domiciliares. Os atendimentos acontecem através das modalidades de: CT (Condutas Típicas), DM (Deficiência Mental), DM-Pré (Deficiência Mental Pré), Dmu/DV-Alfabetização (Deficiências Múltiplas/Deficiência Visual), Estimulação Precoce e DA (Deficiência Auditiva), sendo todas as modalidades atendidas pela Educação Física.

Seu corpo docente é composto por 110 professores, sendo dividido em 42 contratos temporários e 68 efetivos, e na sua maioria com profissionais graduados, sendo que o restante está cursando o projeto Professor Nota 10.

A Escola apresenta as seguintes características:

a) Recursos Internos:

- 28 salas de aula;
- 12 banheiros;
- 01 almoxarifado;
- 01 depósito de alimentos;
- 01 área de serviço;
- 01 sala de professores;
- 01 sala de coordenação;
- 01 sala de administração;
- 01 cantina;
- Sala de leitura derivada à função;
- 02 pátios cobertos;
- 01 secretaria;
- 01 auditório;
- 02 piscinas.

b) Recursos Físicos Externos:

- 01 quadra;

- 01 estacionamento;
  - 01 horta.
- c) Recursos Didáticos Metodológicos
- Computador;
  - Acervo da biblioteca;
  - Coleção de literaturas infantis;
  - Material de educação física;
  - Televisão;
  - Aparelho de som;
  - DVD;
  - Vídeo cassete.
- d) Estrutura Administrativa
- 01 diretor;
  - 01 vice-diretor;
  - 01 apoio administrativo;
  - 01 orientador educacional;
  - 01 secretário;
  - 01 auxiliar de secretária;
  - 110 professores;
  - 03 vigias;
  - 02 porteiros;
  - 02 merendeiros;
  - 15 auxiliares de limpeza;
  - 01 equipe de diagnóstico.

Tal unidade de ensino é uma instituição especializada em atendimento educacional, com profissionais qualificados, adotando currículos adaptados, programas e procedimentos metodológicos específicos, bem como equipamentos e materiais didáticos adequados à educação desses alunos.

Partindo daí, foram criados projetos com atividades pedagógicas desenvolvidas de forma lúdica, e, também oficinas direcionadas para os pais com confecção de brinquedos utilizando sucatas, proporcionando os acessos aos brinquedos. E conseqüentemente, criar saídas inovadoras no ambiente escolar, buscando interagir as mães nesse processo para



motiva-las a participar da vida dos filhos e da escola aumentando assim um vínculo entre a comunidade escolar.

A missão pedagógica do Centro de Ensino Especial no que se refere à sensibilização do respeito às diferenças, bem como estimular a prática da cooperatividade solidária por meio da confiança. Assim acredita-se que o aluno ao desenvolver atividades propostas nos projetos como por exemplo arte e folclore, recreio dirigido não só assimilam os conteúdos já antes adaptados, como também iniciar o processo de construção da sua auto-imagem como estudante. E visam também minimizar as dificuldades, pois é um público composto por alunos especiais, os quais possuem limitações distintas derivadas dos diagnósticos de lesões cerebrais, apresentando muitas vezes comprometimento motor. E maximiza o potencial do aluno, possibilitando o exercício da cidadania exercendo os direitos de igualdade a todos cidadãos e com isso propiciar uma aprendizagem significativa, onde se desenvolva a identidade e autonomia – proporcionando maior qualidade de vida aos educandos.

### **3.1.2. Segunda Turma**

A segunda turma observada foi uma turma de 1ª série B, do turno matutino composta por 35 alunos, sendo 18 meninas e 17 meninos, com faixa etária compreendida entre 7 e 9 anos de idade que estudam na Escola Classe 401 do Recanto das Emas. Está situada à Quadra 401, Conjunto 08, Lote 01. Foi inaugurada em 28 de fevereiro de 2000, para atender em caráter provisório, pois é feita de maderite.

Desde a sua inauguração, a escola funciona nos turnos: matutino (7:30 hs às 13:30 hs) e vespertino (13:00 hs às 18 hs) onde são atendidos 1.500 alunos regularmente em turmas de Educação Infantil 1º, 2º e 3º períodos e Ensino Fundamental: 1ª a 4ª série.

No turno matutino são atendidos 175 alunos de 1ª série, 133 alunos de 2ª, 106 alunos de 3ª série e 106 alunos de 4ª série.

No turno vespertino, são atendidos 270 alunos da Educação Infantil, 143 alunos de 1ª série, 142 alunos de 2ª série, 142 de 3ª série e 106 alunos de 4ª série.

Seu corpo docente é composto de 38 professores com jornada de 40 horas semanais, atuando em regência de classe, 3 contratos temporários e 35 efetivos e 30 sendo graduados e 8 estão cursando o Projeto Nota 10.

A Escola apresenta as seguintes características:

a) Recursos Internos

- 19 salas de aula

- 01 direção
- 01 sala de leitura
- 01 secretária
- 01 sala de coordenação
- 01 cantina
- 01 sala de auxiliares
- 09 banheiros
- 01 depósito.

b) Recursos Materiais

A escola conta com poucos recursos materiais que contribuem para o desenvolvimento do trabalho pedagógico, tais como:

- 01 aparelho de TV
- 01 vídeo cassete
- 01 caixa de som amplificada
- 05 mimeografos
- 01 antena parabólica
- 03 aparelhos de som
- 01 máquina de escrever
- 01 retroprojektor
- 01 duplicador.

c) Estrutura Administrativa

- 01 diretora
- 01 vice-diretora
- 01 assistente administrativo
- 01 assistente pedagógico
- 01 coordenador pedagógico
- 01 chefe de secretária
- 01 vigia
- 02 merendeiras
- 06 auxiliares de limpeza da firma Juiz de Fora
- 38 professores.

Esta Unidade Pública de Ensino conta com algumas instituições escolares, tais como: Conselho Escolar e Caixa Escolar (Unidade Executora).

As instituições Escolares visam integrar escola-comunidade no processo educacional, garantindo a efetiva participação dos pais no cotidiano escolar objetivando enriquecer a ação educativa da Escola, logo enfatizando ações de interesse coletivo.

O Conselho Escolar é o órgão máximo da Unidade de Ensino, de natureza consultiva e deliberativa, tem como principais atribuições: garantir a efetiva participação da comunidade escolar na gestão da Escola, avaliar resultados alcançados no processo ensino-aprendizagem e sugerir soluções para sua melhoria, aprovar plano de aplicação dos recursos financeiros, etc.

A Proposta Pedagógica existe na escola desde 2002 e estabelece em seus objetivos proporcionar ambiente saudável para os alunos, procurando promover o aprendizado e o crescimento dos mesmos.

Durante este ano serão desenvolvidos os seguintes projetos:

- Cidadania
- No mundo da literatura
- Recreio vivo

### **3.1.3. Terceira e Quarta Turmas**

A terceira turma observada foi uma 2ª série, composta por 35 alunos, com idade entre 8 e 10 anos e a quarta turma foi uma turma da Educação Infantil, 3º período – QMCM “A”, composta por 32 alunos com idade entre 5 e 6 anos. Ambas as turmas são da Escola Classe 407 de Samambaia-DF.

Esta Escola foi construída e entregue à comunidade local em abril de 1990 pelo Exmo Governador do Distrito Federal, Wanderley Vallim da Silva, pela Secretária de Educação, Malva de Jesus Queiroz Oliveira e a Diretora Executiva da FEDF, Maria da Penha Almeida.

A referida Escola está situada entre as quadras 407/409 na cidade de Samambaia, Área Especial nº 01, Setor Norte-DF.

O corpo docente é formado por 30 professores, sendo 23 com nível superior completo e 7 cursando o curso superior, 01 diretor, vice-diretor, 01 coordenador pedagógico, 01 apoio pedagógico e a Equipe Psicopedagógica composta por 01 psicóloga e 02 pedagogas.

O corpo discentes é composto por 30 turmas, sendo 11 de Educação Infantil com 356 alunos de 4 a 6 anos de idade e 19 turmas com 558 alunos de 1ª a 4ª série do Ensino Fundamental, totalizando 910 alunos. Dentre estas turmas há 6 turmas reduzidas que atendem

alunos portadores de necessidades especiais. Estas turmas estão distribuídas em dois turnos: matutino e vespertino.

A Escola Classe 407 de Samambaia apresenta as seguintes características:

a) Recursos Internos:

- 15 salas de aula
- 01 secretaria
- 01 sala de direção
- 01 sala para professores
- 01 sala de vídeo
- 01 sala para coordenadora e apoio pedagógico
- 01 depósito para armazenar alimentos
- 01 cantina
- 04 banheiros para alunos
- 02 banheiros para professores e funcionários
- 02 pátios cobertos.

b) Recursos Físicos Externos

- 01 quadra poliesportiva
- 01 área verde
- 01 parquinho
- 01 estacionamento
- 01 horta
- 01 campo de futebol

c) Recursos didáticos metodológicos

- Televisão
- Aparelho de som
- Vídeo cassete
- Computador
- Coleção de literatura infantil
- Livros e cartazes didáticos
- Materiais para brincadeiras e esportes
- Globos terrestres
- Mapas
- Material dourado

- Coleção de histórias sequenciadas
- Blocos lógicos
- Tangran
- Jogos e brinquedos didáticos
- Duplicador

d) Estrutura Administrativa

- 01 diretor
- 01 vice-diretor
- 30 professores
- 01 coordenador pedagógico
- 01 apoio pedagógico
- 01 secretário
- 01 auxiliar de secretaria
- 01 apoio administrativo
- 01 equipe psicopedagógica
- 12 auxiliares de limpeza
- 04 merendeiras
- 03 porteiros
- 04 vigias

A escola tem trabalhado no sentido de elevar a auto-estima dos alunos, orienta-los sobre drogas, violência, motiva-los para a leitura e a escrita pois são as necessidades mais urgentes existentes. Trabalha-se juntamente a prática esportiva como futebol, queimada, brincadeiras diversas e capoeira, aproveitando o interesse que eles têm nesta área para melhorar a integração coletiva e o melhor convívio na comunidade escolar.

A escola tem como missão pedagógica, social e política formar cidadãos críticos, resgatando valores maiores, despertando a consciência ecológica, por meio de um ensino de qualidade que possa atender as necessidades individuais e sociais dos alunos, tornando-os ativos e conscientes de seu papel na sociedade.

O projeto político pedagógico busca fomentar reflexão e ações que contribuam para a melhoria da ação educativa dos alunos, entre elas estão à busca de reflexões sobre a prática pedagógica no espaço de coordenação semanal, as viabilizações de encontros, reuniões, palestras com a família orientando-a sobre o seu papel na educação dos filhos, e a implementação dos projetos especiais existentes nesta escola. O projeto político pedagógico

tem norteado as ações da escola e temos conseguido manter quase todos os projetos propostos em bom funcionamento, possibilitando-nos um bom andamento do ano letivo.

A avaliação das ações pedagógicas são feitas ao longo de processo onde são observados no aluno aspectos cognitivos, afetivos, psicomotores e sociais, fazendo registros para posterior análise nos conselhos de classe, buscando identificar avanços e também falhas.

Os projetos e as ações docentes e do país estão também em constante avaliação, possibilitando assim mudança de rumo quando necessário.

A escola tem procurado o perfil da turma, buscando entender a influência que ela traz para a vida do aluno seu contexto escolar e assim traçar metas para envolver os pais na vida escolar e cotidiana do filho.

### **3.2. Aspectos Convergentes e Divergentes das Escolas Observadas**

Ao observar a estrutura física das escolas, verificou-se que na Escola Classe 401 do Recanto das Emas, o espaço físico não propicia aos professores o desenvolvimento de suas atividades com os alunos. Não há pátio na escola. O único espaço é um corredor entre as salas de aula, espaço esse que uma vez utilizado para atividades gera um barulho elevado que prejudica o andamento das atividades em sala. Os professores, juntamente com a direção da escola, fizeram um cronograma de recreação para que fosse possível utilizar uma pequena quadra de areia e um parquinho que existem ao lado da escola. A maior dificuldade enfrentada refere-se à estrutura física da Escola, que por ser uma edificação provisória, suas instalações físicas são precárias e suscetíveis a roubos e invasões. Apesar das características acima citadas, tem uma boa organização, é limpa e seus funcionários são empenhados.

Entre os pontos convergentes que existem entre as três escolas objeto de estudo, destacam-se:

- As escolas encontram-se situadas em cidades satélites próximas a Brasília;
- São escolas públicas mantidas pelo Governo do Distrito Federal;
- Procuram atender a crianças e adolescentes entre 04 e 14 anos de idade, oferecendo-se educação infantil e Ensino Fundamental, Fases I e II.
- Possuem corpo docente qualificado para o oferecimento de um ensino de qualidade.
- A uma grande integração entre as escolas e a comunidade, que realizam parcerias no sentido de buscar melhorias para o desenvolvimento pedagógico do aluno.

Entre os pontos divergentes, destacam-se principalmente os relacionados às condições físicas e aos recursos materiais disponíveis para as atividades pedagógicas realizadas em cada escola. Assim sendo, as escolas convergem nos seguintes pontos:

- O Centro de Ensino Especial de Samambaia é uma escola bem estruturada, com amplos recursos físicos e humanos necessários para o atendimento de crianças portadoras de necessidades educacionais especiais. A escola apresenta excelente e ampla estrutura física, diversos recursos didáticos e materiais, além de uma ampla e competente equipe de profissionais que atendem a todas as necessidades dos alunos.
- A Escola Classe 401 do Recanto das Emas, por sua vez, apresenta uma infraestrutura física deficiente, pois suas instalações funcionam em caráter provisório, sendo escola construída em maderite, com salas pequenas e poucas dependências físicas para a realização de atividades diversificadas. Além disso, a escola pouco poucos recursos materiais, cabendo aos profissionais de educação que nela atuam, utilizar-se de criatividade e boa vontade para conseguir concretizar um aprendizado com o um mínimo de qualidade permitido pela infra-estrutura da escola, principalmente no que diz respeito à falta de quadras, pátios, biblioteca e outros espaços interativos.
- A Escola Classe 407 de Samambaia, funciona em prédio definitivo, apresenta boa estrutura física, composta por quadra poliesportiva, área verde, parquinho, estacionamento, horta, campo de futebol e muitos recursos didáticos, metodológicos e administrativos. A escola não possui a mesma excelência apresentada pelo Centro de Ensino Especial de Samambaia, mas também não apresenta as mesmas dificuldades de funcionamentos característicos da Escola Classe 401 do Recanto das Emas, pois seus principais problemas resumem-se a necessidade de maior investimento por parte do governo para as ações de prevenção e conservação da infra-estrutura já existente.

Nas escolas observadas, o relacionamento entre professor/aluno, professor/professor, demonstra respeito mútuo. Porém, no Centro de Ensino Especial nº 01, o relacionamento entre professor/aluno é mais intenso, pois se desenvolve um laço afetivo muito grande, no qual o professor torna-se uma referência para seus alunos, dando-lhes segurança para uma boa relação em todos os aspectos.

## **4. O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO**

### **4.1. Atividades Lúdicas com as turmas observadas**

A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultural. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio para se adaptar às suas capacidades. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidam dela, particularmente sua mãe. É o adulto que, como destaca Wallon, por metáfora, batizou de brincadeira todos os comportamentos de descoberta da criança.

Partindo dessa concepção, foram realizadas atividades referentes ao tema: Trânsito, nas seguintes escolas: Centro de Ensino Especial nº 1 de Samambaia, Escola Classe 401 do Recanto das Emas e na Escola Classe 407 de Samambaia, foi pedido aos alunos que observassem a propaganda sobre o trânsito que está sendo divulgada pelos meios de comunicação (TV e Rádio) e que os mesmos trouxessem materiais de sucatas como: caixas de remédio, de fósforos, de creme dental, garrafas pet, canudinhos de plástico, tampinhas e palitos.

Anualmente, entre 18 e 25 de setembro, é comemorada a Semana Nacional de Trânsito, prevista na Lei 9503, de 23 de setembro de 1997 – Código de Trânsito Brasileiro, com a finalidade de por em evidência um dos grandes problemas sociais do Brasil, qual seja o do acidente de trânsito, que anualmente deixa mais de 350 mil pessoas feridas e 30 mil mortos e que resulta num custo social anual estimado na ordem de 10 bilhões de reais, tomando-se por base estudos recentemente concluídos pelo Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada – IPEA.

O tema da Semana Nacional de Trânsito deste ano reitera a preocupação do Conselho Nacional de Trânsito e dos órgãos e entidades que compõem o Sistema Nacional de Trânsito, com o ator principal das vias de trânsito – o pedestre – que atua no cenário da vida, nos homens e mulheres, jovens e adultos, crianças e idosos que transitam nas ruas, avenidas, estradas e rodovias das cidades brasileiras.

Não há destinação entre pedestres indefesos que andam carregados no colo de seus pais ou no ventre de suas mães, e aqueles que dependem de outros para os guiarem nas



calçadas e travessias das ruas. Nós somos todos pedestres, e carentes do amor fraterno de nossos irmãos.

Nestes dias corridos que atravessamos, a máxima do sábio Salomão – “Melhor é serem dois do que um” – desponta como uma verdade que não pode ser negligenciada no caminhar dos pedestres, seja a pé, de bicicleta ou motorizado sobre duas ou mais rodas. A questão da segurança individual passa pela necessidade de se conviver em coletividade e implica em romper-se o casulo do egoísmo, que mergulha as pessoas em uma vida solidária e acarretada de riscos à continuidade da vida. Na vida... Nós somos todos pedestres em trânsito, que um dia prestarão contas do uso dado a essa dádiva soprada por Deus.

O egoísmo pela sobrevivência deveria nos impulsionar a ser responsáveis por cativar as pessoas que andam conosco na carreira do trânsito. Ao agir assim nos situaremos em harmonia no propósito universal de construir um ambiente sustentável.

Tão importante entretanto, são as relações que a educação estabelece com outros aspectos relacionados dos direitos dos cidadãos a um ambiente seguro.

No sentido formal do processo educativo, busca-se explorar de maneira mais intensa e ampliada o grande potencial que a educação possui para influenciar a convivência no trânsito, efetuando mudanças a partir da escola, mas também por meio da mobilização social ampliada e de impacto educacional para além do âmbito escolar que consiste na estratégia que visa formar e aperfeiçoar agentes multiplicadores imbuindo-os de um conceito de trânsito fundamental no direito à vida.

Pensando na educação, como um meio de formação e multiplicadores da consciência de um ambiente mais seguro e de cidadãos conscientes e cumpridoras de seus deveres no trânsito.

Com base nestas argumentações, foi se que se desenvolveram as atividades pedagógicas nas escolas observadas. Ao iniciar a aula, foi exibido um filme informativo sobre o trânsito. Após o filme houve a exploração das regras e sinais de trânsito (DVD Xuxa Sinais de Trânsito). No pátio, foi construída uma faixa de pedestre e sinais de trânsito para os carros e outra para pedestre, para que fosse realizada a dramatização.

Segundo Dhome (2003, p. 47), a dramatização reveste-se de grande interesse, inicialmente por ter grande apelo atrativo, estético, artístico, é um momento de encontro onde se exercita a sociabilidade, seja pelo ponto de vista dos atores ou do ponto de vida do público. É um importante agente de formação cultural.

Para realizar a dramatização, a metade da turma foi agrupada como se fosse um ônibus e a outra metade como se fossem pedestres dramatizando situações de uso dos sinais de trânsito no geral, cantando a música da Xuxa.

A música é a linguagem universal mas, com muitos dialetos que variam de cultura a cultura, envolvendo a maneira de tocar, de cantar, de organizar os sons e de definir as notas básicas e seus intervalos.

“(…) As crianças gostam de acompanhar as músicas com movimentos do corpo, tais como palmas, sapateados, danças, e volteios de cabeça, mas, inicialmente, é esse movimento bilateral que ela irá realizar. E é a partir dessa relação entre o gesto e o som que a criança – ouvindo, cantando, imitando, dançando – constrói seu conhecimento sobre música” (Jeandot, 1993, p. 12).

No dia seguinte, na sala de aula foram distribuídas as sucatas trazidas pelos alunos, sob a orientação do professor, pediu-se que os mesmos se dividissem em pequenos grupos e então se sugeriu que cada grupo confeccionasse brinquedos relacionados ao trânsito.

Observando o trabalho realizado nos grupos das turmas nas três escolas que um dos grupos optou por fazer um ônibus com os passageiros dentro, alegando ser mais interessante. Durante a confecção dos brinquedos buscaram o material que mais se adequava na construção do ônibus com os passageiros. Nesse momento, os componentes dos grupos davam suas opiniões, discutiam, procurando encontrar as soluções e chegavam sempre a um acordo.

O ambiente pedagógico tem de ser lugar de fascinação e inventividade. Não inibir, mas proporcionar aquela dose de alucinação consensual entusiástica requerida para que o processo de aprender aconteça. Porque a aprendizagem é, antes de qualquer coisa, um processo corporal. Que ela venha acompanhada de sensação de prazer não é, de modo algum, um aspecto secundário e sim primário.

Winnicott (apud Meyer, 2003, p. 26) considera que “é no brincar, e talvez apenas no brincar, que a criança ou adulto fruem de sua liberdade de criação”. As brincadeiras servem de elo entre, por um lado, a relação do indivíduo com realidade interior, e por outro lado, a relação do indivíduo com a realidade externa ou compartilhada.

Outro grupo já optou por confeccionar o semáforo para os pedestres e para os carros. Houve muita discussão na escolha dos materiais adequados para cada semáforo. Durante a confecção desses brinquedos, observamos que os mesmos perceberam a diferença entre os dois tipos de semáforo pois tiveram essa percepção durante a realização da dramatização e demonstraram essa aprendizagem durante a confecção dos brinquedos.

No dia seguinte cada grupo pegou os brinquedos que os mesmos haviam confeccionado onde puderam brincar livremente sem a intervenção do professor. Os alunos,

em sua maioria, preferiram dar continuidade as brincadeiras anteriores, simulando situações por eles vivenciadas no trânsito: imitavam motoristas de ônibus, cobradores de vans, motocicletas, pedestres, entre outros.

“As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente” (Santos, 2004, p. 20).

Observou-se que durante a realização das atividades, vários conteúdos foram explorados como: percepção visual, formas geométricas, quantidade no momento quando contaram os materiais que iriam utilizar, os colegas que iriam se agrupar e alguns meios de transporte. Além disso, outros aspectos foram trabalhados como: relacionamento interpessoal, socialização, cooperação, troca de idéias, sugestões e trabalhou-se ao mesmo tempo vários conceitos como: tamanho, forma, cores, espessura e comprimento.

Quando brinca, a criança elabora hipóteses para a resolução de seus problemas e toma atitudes além do comportamento habitual de sua idade, pois busca alternativas para transformar a realidade. Os seus sonhos e desejos, na brincadeira podem ser realizados facilmente, quantas vezes o desejar, criando e recriando as situações que ajudam a satisfazer alguma necessidade presente em seu interior.

#### **4.2. Discussão dos dados obtidos na entrevista com os professores**

Para confrontar o embasamento teórico adquirido foi feita uma pesquisa através de um questionário com os professores das escolas públicas Centro de Ensino Especial nº 01 de Samambaia, Escola Classe 401 do Recanto das Emas, Escola Classe 407 de Samambaia. A maioria dos professores dessas escolas responderam que são formados em Pedagogia.

Tivemos uma porcentagem de 18% respondentes, onde todas as respostas consideradas afirmaram que as atividades e os brinquedos lúdicos são importantes para a escola, e na sala de aula, no plano de trabalho falaram que é importante para o desenvolvimento físico, social, cognitivo e afetivo.

Por tratar-se de um questionário aberto optou-se pela categorização das respostas no sentido de valoriza-las, pois às vezes vinham comentários dos pesquisadores e isso enriqueceu a pesquisa. Foi perguntado aos mesmos se estimulavam seus alunos a brincar e 90% dos respondentes responderam que sim.

Diante disso, alguns professores relataram que encontraram dificuldades para desenvolverem um trabalho lúdico, pois existem algumas crianças com dificuldades ao

brincar uns com os outros e isto pode acontecer devido a fatores que podem inibir o aprendizado como timidez, traumas e problemas diversos como as necessidades especiais.

Quando foram questionados sobre a existência de atividades ou brincadeiras específicas que estimulem o desenvolvimento do aprendizado entre crianças das séries iniciais, a resposta dos professores foi afirmativa, pois a maioria chegou a conclusão que o professor deve planejar brincadeiras e jogos que tenham relação com os objetivos das aulas que ministra.

Através dos jogos pedagógicos alguns alunos tendem a ter mais prazer e conseqüente melhora na aprendizagem e ao assimilarem as regras trabalham a atenção, a concentração e a criação de novas regras.

Houve equilíbrio nas opiniões expressas entre os profissionais que atuam nas séries iniciais no que se refere à utilização do lúdico como ferramenta pedagógica, o que nos permite pensar que isso, de certa forma, refletiu com sucesso no ambiente escolar.

“Que o adulto seja elemento integrante das brincadeiras, ora como observador e organizador, ora como personagem que explicita ou questiona e enriquece o desenrolar da trama, ora como elo de ligação entre as crianças e os objetos. E, como elemento mediador entre as crianças e o conhecimento, o adulto deve estar sempre atento as primeiras, acolhendo suas brincadeiras, atento às suas questões, auxiliando-as nas suas reais necessidades e buscas em compreender e agir sobre o mundo em que vivem” (Wajskop, 1999, p. 38).

O tempo de atuação de cada professor variou de 5 a 23 anos de profissão, contribuindo para o crescimento desses profissionais, em destaque os mais antigos obtiveram o conhecimento teórico. Havendo um equilíbrio entre os profissionais que atuam nas séries iniciais, o que nos permite pensar que isso, de certa forma, reflete na prática de sala de aula dos entrevistados uma percepção de lúdico; admitem uma nova concepção da ludicidade no seu espaço.

Observa-se, nas falas dos entrevistados, uma percepção de lúdico. Reconhecem seus benefícios na aprendizagem das crianças, mas não apresentam uma aplicabilidade concreta. É a influência da teoria no processo de formação como elemento gerador de mudança de concepção.

Justifica-se, o apego dos professores à função cognitiva do jogo pois o lúdico tem sido visto como um aliado na administração dos conteúdos curriculares, que traduzem a aprendizagem como um trabalho preponderantemente intelectual. É preciso destacar, ainda, que os processos de ensino e de aprendizagem se dão intermediado pela linguagem. É ela o veículo do conhecimento. A linguagem é um fenômeno associado ao domínio cognitivo, por

isso os três aspectos – aprendizagem, linguagem e cognição – são familiares. O lúdico, portanto, surge como a força motriz que se mostra mais perceptível.

Logo, por dedução, a prática do lúdico na perspectiva da sala de aula das séries iniciais poderia tornar-se um recurso extraordinário no enriquecimento da linguagem.

Torna-se importante sublinhar que no seu mundo vivencial extra-escolar, a criança tem em si a concepção de um mundo onde tudo é lúdico (ou quase tudo), porque as ações que ela pratica interativamente com outra criança são temperadas pelo entretenimento. Bem-aventuradas as crianças que têm espaço para o jogo em sala de aula, porque delas é a alegria de ir à escola, estudar e aprender. O processo educativo oferecido pela escola é realizado em agrupamentos sociais, portanto requer, antes mesmo da abordagem aos aspectos pedagógicos do referido processo, o reconhecimento pela criança desta nova realidade repleta de valores, regras, metas etc.

Piaget (apud Miranda, ano, p. 61) demonstra que as atividades lúdicas sensibilizam, socializam e conscientizam. Não poderiam, igualmente, predispor os nela envolvidos a uma participação mais efetiva em todas as etapas da aprendizagem escolar?

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nas três escolas observadas, o interesse dos alunos ao participarem das atividades desenvolvidas demonstrou contentamento e empolgação. Nas Escolas Classes 407 de Samambaia e 401 do Recanto das Emas observou-se maior interesse nas confecções dos brinquedos quando os alunos à medida que iam construindo agiam como se estivessem vivenciando situações reais.

Na visão de Huizinga (2000, p. 4) “o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá”.

A imaginação, como toda função do conhecimento, surge da ação. Ao atuar, a criança imagina e, ao imaginar, joga a idéia para os adolescentes e crianças na idade escolar. “A imaginação é um jogo sem ação”. Isto significa que o mundo ilusório do ser humano não é privilégio da infância, mais provavelmente uma das únicas capacidades da espécie humana, que serve de alimento permanente à vida.

Já no Centro de Ensino Especial nº 01 de Samambaia observou-se que a atividade lúdica, a dramatização com a participação dos mesmos, foram mais interessantes para estes alunos, por serem portadores de necessidades educacionais especiais as atividades lúdicas lhes permite maior participação, pois nas brincadeiras o aluno tem mais liberdade de expressão.

Brincar, segundo Santos (2004, p. 24) é meio de expressão, e forma de integrar-se ao ambiente que o cerca. Através das atividades lúdicas a criança assimila valores, adquire comportamentos, desenvolve diversas áreas de conhecimento, exercita-se fisicamente, aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças, aprendem a dar e receber ordens, a esperar sua vez de brincar, a emprestar e tomar como empréstimo o seu brinquedo, a compartilhar momentos bons e ruins, a fazer amigos, a ter tolerância e respeito, enfim, a criança desenvolve a sociabilidade.

O lúdico é visto e realizado de maneira improvisada, ocasional, sendo assim ineficaz, deve ter sua finalidade e utilidade prática definida.

Introduzir atividades lúdicas como elemento dinamizador de uma proposta pedagógica requer no mínimo, que este profissional tenha vivenciado a ludicidade em sua trajetória acadêmica.

Entendemos que o educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades, dos limites, das certezas e até das incertezas do dia-a-dia da criança em seu processo de construção de conhecimento. É ele quem cria e recria sua proposta político-

pedagógica e para que ela seja concreta, crítica, dialética, este educador deve ter competência técnica para fazê-la.

Assim, isso nos permite assegurar que os entrevistados reconhecem que a pedagogia através do jogo oferece algumas vantagens: a ludicidade, a cooperação, a participação, enfim promovem a alegria, prazer e motivação. Diante disso, seria necessário que esses benefícios fossem reconhecidos e colocados verdadeiramente em prática. Essa integração é perfeitamente viável.

Nas respostas dos entrevistados todos reconhecem os benefícios do lúdico para os alunos, porém, se o lúdico tivesse seu espaço na sala de aula, teríamos uma possibilidade de não ter tantos problemas de indisciplina e evasão escolar. O que se propõe é que o mesmo prazer que a criança tem ao sair para o recreio, ao ir as aulas de educação física ou na hora da saída esse mesmo prazer esteja na sala de aula como um espaço de construção e dialogia.

Santos (1997) afirma que valorizar as atividades lúdicas consiste em percebê-la como uma atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que brincar é um direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis a níveis mundiais.

Verificou-se, por fim, nas respostas, que através do brincar a criança experimenta, organiza-se, regula-se, constrói normas para si e para os outros. Ela cria e recria a cada nova brincadeira o mundo que a cerca. O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro, com o mundo (Dornelles, apud Craidy, 2001, p. 104).

As atividades aplicadas para essas observações foram propostas e tiveram algumas adaptações. Portanto, a brincadeira se transformou em algo significativo para os educandos, pois eles transpuseram a imaginação para uma situação concreta, se tornando dessa forma numa aprendizagem prazerosa e significativa.

Dessa forma, o educador deve promover situações que envolvam os processos psíquicos da criança, pela mediação das atividades lúdicas que tem importante função de preparar o caminho para novos e complexos níveis de desenvolvimento, formando, assim, a prática pedagógica, uma prática que liberte os alunos, fazendo-os enxergar dimensões do aprender jamais imaginados.

A formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que utilizam a ação, o pensamento e a linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora.

## 6. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

DOHME, Vânia. Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado. Petrópolis-RJ: Vozes, 2003.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 2002.

MIRANDA, Simão de. Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais. Campinas-SP: Papirus, 2001.

RIZZI, L. & HAYDT, R.C. Atividades lúdicas na educação da criança. São Paulo: Ática, 1985.

ROJAS, Juciara. O lúdico na construção interdisciplinar na aprendizagem: uma pedagogia do afeto e da criatividade na Escola: Mato Grosso: UFMS, s.d.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos. 9. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (Org.). O lúdico na formação do educador. 6. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SANTOS, Vera Lúcia Bertone dos. Brincadeira e Conhecimento: do faz-de-conta à representação teatral. Porto Alegre: Mediação, 2002.

SOUZA, Maria do Rosário Silva de. A importância do lúdico no desenvolvimento da criança. Campinas-SP: Unicamp, 2000.



## 7. ANEXOS

### ANEXO A – ROTEIRO DA OBSERVAÇÃO

1. Caracterização do espaço físico da escola:
  - a. Organização, limpeza e espaços da escola.
  - b. Espaço destinado a jogos, brincadeiras e atividades lúdica.
  
2. Caracterização da relação entre professor e aluno:
  - a. respeito
  - b. medo
  - c. dialógica
  - d. autoritária
  
3. Descrição das atividades realizadas em sala de aula:
  - a. Aspectos cognitivos
  - b. Aspectos afetivos
  - c. Aspectos sociais
  
4. Descrição das atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula
  - a. orientadas
  - b. não orientadas
  
5. Caracterização das finalidades pedagógicas das atividades lúdicas para o aprendizado:
  - a. Interesse e participação dos alunos nas atividades. Como?
  - b. Criatividade e dinâmica desenvolvidas pelos professores. Como?
  - c. Interação dos alunos entre si e com a professora. Como?
  
6. Discrição dos resultados obtidos por meio das atividades lúdicas na sala de aula.