



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO A DISTÂNCIA  
ESPECIALIZAÇÃO *LATO-SENSU* EM GESTÃO EDUCACIONAL**

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO  
ENSINO APRENDIZAGEM**

**MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO**

**Simone Cardoso dos Santos**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2010**

# **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

**Simone Cardoso dos Santos**

Monografia apresentada ao Curso de Pós-Graduação a Distância  
Especialização *Lato-Sensu* em Gestão Educacional, da  
Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS),  
como requisito parcial para obtenção do título de  
**Especialista em Gestão Educacional**

**Orientadora: Marilú Favarin Marin**

**Santa Maria, RS, Brasil**

**2010**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO A DISTÂNCIA  
ESPECIALIZAÇÃO *LATO-SENSU* EM GESTÃO EDUCACIONAL**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,  
aprova a Monografia de Especialização

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO  
ENSINO APRENDIZAGEM**

Elaborada por  
Simone Cardoso dos Santos

como requisito parcial para obtenção do título de  
**Especialista em Gestão Educacional**

**COMISSÃO EXAMINADORA:**

---

**Prof<sup>ª</sup>. Ms. Marilú Favarin Marin**  
(Orientadora)

---

**Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Débora Teixeira de Mello**

---

**Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Sueli Menezes Pereira**

Agudo, 11 de dezembro de 2010.

## ***Agradecimentos***

### **A Deus**

Mestre que nos deu forças e sustentou-nos com espírito voluntário para concluirmos mais uma etapa de nossa vida.

### **Aos Familiares**

Vocês que sempre estiveram ao nosso lado em todas as horas e plantaram em nós a força e a vontade de vencer, não podemos esquecer que mais essa etapa conquistada é nossa e de vocês.

### **Aos Mestres**

Aos Mestres que compartilharam conosco seus conhecimentos, suas experiências profissionais e de vida, com dedicação e carinho, meu reconhecimento e gratidão.

## Quem é?

Quem é este estranho personagem?

Homem ou mulher, velho ou moço, que em sua ação é ao mesmo tempo músico e regente? Quem é esta estranha figura que em seu trabalho chora, ri, fala e escuta conta e encanta? Que é este ator que precisa entusiasmar o grupo e ao mesmo tempo atender ao apelo individual? Precisa manter a ordem sem perder a serenidade; falar a todos, ouvindo a cada um?

Quem é este estranho personagem?

Que possui a indômita magia para ajudar a todos a desabrochar e se expressar, aprender e se transformar, construir e sonhar? Quem é este estranho malabarista que necessita se equilibrar entre conteúdos e competências, limitando excessos, favorecendo autonomia, acordando inteligências, provocando pensamentos? Quem é este estranho anjo que empresta ao filho dos outros o tempo que para os seus não tem e que, cobrado pelos desafios da vida, sempre dura, não consegue apagar a emoção que a rotina propicia?

Quem é este estranho personagem?

Que necessita sempre resolver, saber, decidir, propor, desafiar, sem oportunidade de perder o instante, sem o recurso de deixar para depois? Quem possui essa aura para, esgotado, renovar esforços, combalido, encontrar energia? Quem pode, ao entrar em cada classe, refazer-se de novo, como se aquela fosse a única.

Quem é este estranho personagem?

Que aprende a empatia que ensina, pratica a solidariedade que prega, administra a progressão do currículo que deseja, avalia com olhar abrangente, vibra com o sucesso que não é seu? Quem é este distribuidor de sementes que não colhe para uso próprio os frutos que plantou?

Quem é este estranho personagem?

Que é teimoso, otimista, que confia no aluno, que acredita no amanhã, que espera sempre pelo sonho?

Que é este estranho personagem?

Se ignorar a resposta, busque-a no espelho, prezado professor...

**Celso Antunes**

## RESUMO

Monografia de Especialização  
Curso de Pós-Graduação a Distância  
Especialização *Lato-Sensu* em Gestão Educacional  
Universidade Federal de Santa Maria

### **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

AUTORA: SIMONE CARDOSO DOS SANTOS

ORIENTADORA: MARILÚ FAVARIN MARIN

Data e Local da Defesa: Agudo/RS, 11 de dezembro de 2010.

Este estudo objetivou coletar dados que demonstrassem a importância do lúdico para a criança durante seu período escolar. O trabalho estruturou-se a partir de uma abordagem qualitativa, com uma investigação subsidiada por uma pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo realizada com professores e gestores de duas Escolas do Município de Agudo. Através de leituras e releituras bibliográficas é que se constituiu os encaminhamentos da proposta de trabalho que permitem afirmar que a existência de jogos e brincadeiras infantis, se bem aplicados, certamente ajudarão no desenvolvimento e no processo ensino-aprendizagem. Dentre os referenciais teóricos, destaca-se Santos (1999); Antunes (2000); Friedmann(1996); e Almeida(1986), que enfatizam o jogo como ajuda para construir novas descobertas, bem como a importância do professor e da escola proporcionarem essas vivências. O lúdico pode ser usado como forma de provocar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, estimulando a construção de um novo conhecimento contribuindo, assim, para o desenvolvimento da criança. É através das atividades lúdicas que a criança prepara-se para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, a cooperar com seus semelhantes, e a conviver como um ser social.

**Palavras chaves:** Lúdico; processo ensino aprendizagem; desenvolvimento.

## **ABSTRACT**

Monografia de Especialização  
Curso de Pós-Graduação a Distância  
Especialização *Lato-Sensu* em Gestão Educacional  
Universidade Federal de Santa Maria

### **THE IMPORTANCE OF THE PLAYFULL IN THE TEACHING AND LEARNING APPROACH**

**AUTHOR:** Simone Cardoso dos Santos

**ADVISOR :** Marilú Favarin Marin

**Data e Local da Defesa:** Agudo/RS, 11 de dezembro de 2010.

This study aimed to purchase data that designate the importance of the playful for a child during its school period. Through a qualitative approach research with a subdivided investigation by a bibliographical research and a fieldwork performed with teachers and managers of two schools of the county of Agudo. The proposal of this study was accomplished through bibliographic rereadings and readings and so the proposition of this research allows to confirm that the existence of children's games and plays when very well applied certainly will help children in their development and in their teaching –learning approach. In this research is given prominence like theoretical references to Santos (1999), Antunes (2000), Friedmann(1996) and Almeida(1986), these studios emphasize the games as resources to help children to develop new discoveries, and they demonstrate the importance of the teacher and the school to provide the experiences with games and plays to the children. The playful can be used to evoke the learning in a more pleasant and meaningful manner, so it stimulates the development of a new knowledge and it contributes for the increase of the child's progression. The playful activities prepare the child for its life, and the child assimilates the culture of the place where it lives. A child learns to compete, cooperate and live with other people like a social being when it tries to integrate, adaptate itself according to the conditions that the world provides it.

**Keywords:** Playful; educational learning approach; development.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	08
<b>2 O LÚDICO</b> .....	11
<b>2.1 Fatos históricos</b> .....	11
<b>2.2 Contextualizando o lúdico na escola</b> .....	15
<b>2.3 O papel da gestão escolar e as políticas públicas como alvo para infância</b>	16
<b>2.4 O lúdico na perspectiva dos teóricos</b> .....	18
<b>2.5 As relações e inter-relações do lúdico</b> .....	22
<b>2.6 A perspectiva do lúdico na construção do conhecimento</b> .....	27
<b>3 METODOLOGIA</b> .....	30
<b>4 ANÁLISE E DISCUSSÕES DOS DADOS</b> .....	32
<b>5 CONCLUSÃO</b> .....	37
<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	40
<b>APÊNDICES</b> .....	43

# 1 INTRODUÇÃO

Na sociedade de mudanças constantes em que se vive, onde a tecnologia avança e as novas conquistas aparecem, sempre se é levado a adquirir competências novas devido às constantes buscas que movem o indivíduo. Uma dessas é a utilização de jogos no processo pedagógico, o que faz despertar o gosto de aprender, propiciando às crianças o enfrentamento de desafios que lhe surgirem, pois, na história da humanidade, se percebe a importância do brincar no desenvolvimento humano.

Assim, crianças e adultos, quando brincam e jogam, penetram no mundo das relações sociais, desenvolvendo senso de iniciativa e auxílio mútuo. A metodologia, de forma lúdica e prazerosa, proporcionará, com a aprendizagem, à criança estabelecer relações cognitivas junto às experiências vivenciadas. Isso se deve ao fato de que, no ato de brincar, com certeza não se aprende somente os conteúdos escolares, se aprende sobre a vida, e se adquire experiências para lidar com situações de enfrentamento quando necessário. Brincando, a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com outras crianças.

A presente proposta investigativa busca reconhecer, identificar e analisar as representações significativas da ludicidade no processo ensino aprendizagem a partir de estudos e experiências vivenciadas, assim como objetiva refletir sobre a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem, bem como conscientizar os educadores de que os problemas referentes à aprendizagem estão relacionados às práticas educativas (métodos de ensino).

Buscou-se, então, provocar uma ação reflexiva e auto-reflexiva sobre as implicações dos momentos vivenciados entre os atores das relações. Pretendeu-se, dessa forma, contribuir para o redimensionamento das ações e atitudes do professor, baseadas nas possibilidades de intervenção lúdica na sua prática.

Fez-se, assim, a tentativa de evidenciar o desenvolvimento da temática em questão, a partir do seguinte problema de pesquisa: O lúdico é uma alternativa metodológica para enriquecimento do processo ensino aprendizagem?

Tendo em vista a natureza da problemática de pesquisa levantada, bem como os objetivos dela decorrentes, recorreu-se aos princípios qualitativos de pesquisa

por meio de fontes bibliográficas e de campo, na qual se utilizou um questionário com perguntas abertas que foi aplicado em duas escolas do município de Agudo, envolvendo dois professores e dois gestores. Nos momentos de pesquisa bibliográfica, realizou-se uma leitura exploratória, analítica e interpretativa de cada fonte referencial selecionada para o desenvolvimento do trabalho.

Sem dúvida, a função maior da escola é preocupar-se com a aprendizagem associada ao prazer; cabe, então, ao professor, a responsabilidade de aliar as duas dimensões. Percebe-se, dessa forma, a necessidade de dispor de profissionais bem formados, conscientes e convencidos da importância do entrelaçamento da cognição com o desenvolvimento das atividades lúdicas integradas aos processos do ensinar e do aprender reciprocamente.

O processo educacional hoje, na maioria das vezes, centra suas atenções ao simples repasse de conceitos e conteúdos. Desenvolveu-se este trabalho também para repensar o processo educacional, e nele apresentar o lúdico como alternativa metodológica para o enriquecimento do processo ensino aprendizagem.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objeto e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

O lúdico com certeza poderá ser usado pelos educadores como forma de provocar uma aprendizagem mais prazerosa e significativa, pois é por meio de jogos e brincadeiras que ocorrerá o desenvolvimento integral e a potencialidades das crianças. Assim, com a realização deste trabalho, espera-se contribuir para uma maior aproximação entre a teoria e a prática do lúdico no processo ensino aprendizagem.

Destaca-se, portanto, que o presente trabalho está organizado em um Capítulo Central: "O Lúdico", enfocando a idéia de que a criança aprenderá brincando, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta a que se destinarem. A ele, estão atrelados os tópicos: Fatos Históricos, que procura esclarecer as transformações de conceitos e a importância da ludicidade no processo educativo no transcorrer do tempo; Contextualizando o Lúdico na Escola, o qual demonstra que, a partir da LDB/1996, a educação no Brasil teve um grande avanço, valorizando o aprendizado em sala de aula através do lúdico e aprimorando o trabalho do

professor em contato com as características próprias de cada aluno; O Papel da Gestão escolar e as Políticas Públicas como alvo para Infância, que tem como característica ressaltar a necessidade de um diretor com perfil adequado ao trabalho de gestão, ou seja, que executar um trabalho em grupo e que valorize as ações desafiadoras dos professores ao desenvolver um trabalho que envolva a ludicidade em sala de aula; O Lúdico na perspectiva dos Teóricos coloca a idéia de que foi a partir do século XIX que o jogo passou a ser alvo de estudo de psicólogos e pedagogos, ressaltando nomes como Föebel, Montessori e Decroly, que realizaram pesquisas sobre as crianças pequenas e legaram aos jogos e às brincadeiras um importante papel no processo de aprendizagem; As Relações e Inter-relações do Lúdico é de extrema relevância pois determina a relação que o jogo, a brincadeira e o brinquedo desenvolvem na criança, assumindo um valor educativo e trabalhando com aspectos psíquicos; e, por fim, A perspectiva do Lúdico na Construção do Conhecimento, o qual salienta o papel do educador em sua performance de encantamento, não sendo somente um mero transmissor, mas sim um transformador de conhecimentos, utilizando a ludicidade como aliada nesse processo de ensino aprendizagem.

## 2 O LÚDICO

### 2.1 Fatos históricos

Desde a educação greco-romana, já se atrelava à educação a ideia de associação do estudo ao prazer com base nas projeções de Arsitóteles e Platão.

Platão (427-348), na Grécia Antiga, primava para que a educação, nos primeiros anos da criança, se baseasse em jogos educativos praticados em comum por ambos os sexos. Dava ênfase ao esporte por sua colaboração na formação do caráter e da personalidade, bem como introduzia a prática da matemática lúdica, aplicando exercícios com cálculos ligados a problemas concretos extraídos da vida e dos negócios.

A vinculação da educação com o lúdico não é algo novo, está remontando à Antigüidade. Em “Leis”, o ateniense salientava a importância do jogo para a educação, defendendo a ideia de que

brincando, aprenderá, o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta a que se destinarem (PLATÃO *apud* SILVEIRA, 1998, p.41).

Nesse período, determinou-se a importância da educação sensorial, o uso do jogo didático nas mais diferentes áreas do ensino. A brincadeira era considerada como recreação e a imagem social da infância não permitia a aceitação de um comportamento infantil espontâneo que pudesse significar algum valor.

Comênio (1592-1671), na sua Obra Didática Magna, salientou as palavras de Lutero sobre a educação nas escolas:

Que sejam instruídos com o método muito fácil, não só para que não se afastem dos estudos, mas até para que eles sejam atraídos como para verdadeiros deleites, para que as crianças experimentem nos estudos um prazer não menor que quando passam dias inteiros a brincar com pedrinhas, bolas, e corridas (COMÊNIO, 1597, p.156).

Vê-se, então, que Lutero preconizava um método lúdico, onde o prazer estivesse presente e a atividade desenvolvida em sala de aula deveria ser tão prazerosa quanto as brincadeiras. Comênio, assim, reforçou o posicionamento de Lutero.

Aparece, dessa forma, um novo sentimento da infância, o qual protege as crianças, que conquistam um lugar enquanto categoria social. Inicia-se, a partir dos trabalhos de Comênio (1593), Rosseau (1712) e Pestalozzi (1746), citados por Wajskop (1995), a elaboração de métodos próprios para a sua educação, seja em casa ou em instituições. Esta nova concepção é marcada pela ideia de que a criança é um ser que aprende o sentido do mundo de maneira espontânea através do contato social. Propôs-se uma educação sensorial na utilização de jogos e materiais didáticos, inaugurando um período histórico em que as crianças passaram a ser respeitadas e compreendidas enquanto seres ativos.

Marcadas por uma concepção cumulativa e progressional de conhecimento, a partir de uma exploração empírica da realidade, que parte do simples ao complexo e, do concreto ao abstrato, pretende-se que as crianças aprendam as noções de forma, tamanho, cor, e a dominar movimentos corporais. A linguagem, dessa forma, é entendida como comunicação, ou seja, como exercícios mecânicos baseados na teoria visual, auditiva e de memória, e não um sistema de representação.

Através do movimento da Escola Nova, os pensamentos de Froebel, Montessori e Decroly têm se transformado em teorias aplicadas na história da pedagogia pré-escolar brasileira, onde a atividade lúdica das crianças, restringindo-se a exercícios repetitivos de discriminação motora e auditiva, através de brinquedos, desenhos coloridos, mimeografados e músicas ritmadas, bloqueiam a organização do desenvolvimento pleno da criança.

A valorização da brincadeira infantil apóia-se no mito da criança portadora de verdade, cujo comportamento é o brincar, desprovido da razão e do caráter social. A criança passou a ser, a partir dessa época, conforme relata Snyder (1984), cidadão com imagem social contraditória, ao reflexo do que o adulto e a sociedade queriam e temiam que se tornasse. As crianças eram ao mesmo tempo livres para se desenvolver e educadas para não exercer sua liberdade.

Com a influência das ideias de Rousseau, na França, houve a criação de inúmeros brinquedos educacionais, bem como na educação sensorial foram

realizados estudos sobre as crianças deficientes mentais, cujos conhecimentos foram mais tarde utilizados para o ensino de crianças normais.

Os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romperem com a educação verbal e tradicional de sua época foram Froebel (1782 - 1852); Montessori (1870 – 1909); e Decroly (1871 – 1932), citados por Wajskop (1995). Apesar de antigas, essas idéias continuam a influenciar, até hoje, as práticas pedagógicas de lares, creches, pré-escolas e instituições afins, nem sempre colaborando com o desenvolvimento integral da criança.

Muitas vezes, no contexto educacional, o brincar é considerado como um estorvo no processo de aprendizagem. Educadores não admitem que as crianças brinquem no ambiente educativo, ignorando as brincadeiras ou até mesmo proibindo tais atividades.

O brincar, assim, é concebido como uma atividade recreativa que permite que as crianças relaxem, descansem, e liberem suas energias contidas na sala de aula. É o momento da diversão em oposição ao trabalho escolar, à seriedade dos exercícios e das aprendizagens sistematizadas pelo educador.

No entanto, através do jogo simbólico, a ação educativa fornece brinquedos para projetar situações cotidianas, como uma atividade de relaxamento psicológico na qual a criança libera as emoções reprimidas e traumáticas do seu contexto, comprovando que as brincadeiras reproduzem aquilo que já vivenciaram. Os educadores, às vezes, não as proíbem, mas também não interferem, apenas as contemplam no momento em que é fundamental para o seu desenvolvimento.

Em virtude das constantes transformações que mundo está sofrendo com a evolução dos tempos, é garantido o direito de brincar e é preciso propiciar esse ambiente e espaço para o desenvolvimento da criança. Desde que começou a valorização da criança e o reconhecimento de que uma infância com qualidade, resulta em um adulto bem sucedido, também se passou a dar ênfase à palavra brinquedo e ao ato de brincar, o que é muito importante. Além de ser uma atividade gostosa, torna as pessoas mais sensíveis e ajuda a desenvolver o hábito de partilhar, conviver, trocar experiências, realizar troca de papéis, etc., pois a criança se desenvolve desde cedo pelo seu contexto familiar e social, com a experiência sócio-histórica dos adultos e através do mundo criado por eles.

Para Wajskop (1995, p.28), "a brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas constituindo um mundo de assimilar e recriar as

experiências sócio-culturais, pois garante a interação e construção de conhecimentos da realidade delas”.

No Brasil, o pensamento pedagógico consegue sua autonomia com o desenvolvimento das Teorias da Escola Nova, designadas como o movimento de renovação da educação. Reformas importantes foram realizadas por intelectuais da década de 20, que impulsionaram o debate educacional ascendente até chegar à conquista da LDB 9394/96.

Segundo Gadotti, o pensamento pedagógico brasileiro tem sido defendido por duas tendências gerais: a Liberal, na qual os educadores defendem a liberdade, o ensino de pensamento, a pesquisa e os métodos novos baseados na natureza da criança; e a Progressista, em que educadores e teóricos defendem o envolvimento da escola na formação de um cidadão crítico e participante da mudança social.

Pode-se mencionar Lourenço Filho (1897-1970) e Anísio Teixeira (1900-1971) como grandes humanistas e nomes de relevância da história pedagógica.

Lourenço Filho, em seu Livro *Introdução ao Estudo da Nova Escola* (1950, p.133), dizia que na escola que Dewey dirigia ao final do século passado, na Universidade de Chicago, “as classes deixavam de ser locais onde os alunos estivessem sempre em silêncio, ou sem qualquer comunicação entre si, para se tornarem pequenas sociedades, que imprimissem nos alunos atitudes favoráveis ao trabalho em comunidade”.

A brincadeira encontra um papel educativo na escolaridade das crianças, na pré-escola e nas séries iniciais do Ensino Fundamental. As crianças vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo na escola, que se constrói a partir das diferentes histórias de vida das crianças, dos pais, das professoras e de todos os que compõem a instituição e que nela integram seu dia-a-dia.

A brincadeira, então, pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar, mas é preciso inventar, criar, imaginar a pré-escola, pois esta deve dar espaço ao sujeito humano, criado e criador de história e cultura.

## 2.2 Contextualizando o lúdico na escola

A educação no Brasil teve um grande avanço quando passou por reformulações e foi promulgada a nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB/1996), as propostas dos PCNs, e a conseqüente divulgação das Diretrizes Curriculares Nacionais, consideradas assim como um grande avanço na educação brasileira e grande conquista para as escolas.

Estes fatos fizeram com que, na década de 90 (noventa), todas as escolas do Brasil discutissem o assunto. Alguns professores concordaram com tais diretrizes, outros não, no entanto o importante não foram os posicionamentos, mas as possibilidades de debates que se desencadearam e permitiram o repensar pedagógico.

A ludicidade, como um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações da vida. Algumas escolas tornaram-se um local onde a criatividade e liberdade infantil são deixadas de lado e os jogos e as brincadeiras são ignorados, excluindo o aspecto lúdico da criança.

A utilização do lúdico na escola é um recurso muito rico para a busca da valorização das relações, onde as atividades lúdicas possibilitam a aquisição de valores já esquecidos, o desenvolvimento cultural, e, com certeza, a assimilação de novos conhecimentos, desenvolvendo, assim, a sociabilidade e a criatividade.

Almeida (1994, p.18) diz que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. Isso porque, quando a criança ingressa na escola, ela sofre um considerável impacto físico-mental, pois, até então, sua vida era voltada aos brinquedos e ao seu ambiente familiar.

Na escola, a criança é submetida a permanecer durante muitas horas em cadeiras escolares não confortáveis e é impossibilitada de se mover livremente, pela necessidade de se submeter à disciplina escolar, ocasionando em certa resistência em ir à escola. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e sim por não encontrar canalização para suas atividades preferidas.

Isso ocorre porque ainda hoje se confunde as palavras ensinar com transmitir, sendo o aluno agente passivo da aprendizagem e o professor um mero transmissor do conhecimento.

A escola atual demonstra, em certas situações, que não aprendeu a confiar em seus alunos, porque apenas se limita ao repasse de conhecimento, impondo um saber e restringindo-se apenas ao recebimento desse domínio por parte dos alunos.

Friedmann (2003, p.3) diz que “dentro da escola acredita ser possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos”. Assim, é papel indispensável a professores e gestores escolares refletir acerca da importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitadora do ensino e da aprendizagem.

É através do lúdico que a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, desenvolvendo a aprendizagem de forma prazerosa e significativa, possibilitando que as aulas sejam um sucesso e resultando na satisfação de professores e alunos.

Ao analisar mais profundamente as crianças, percebe-se que toda sua vida será, em qualquer fase que se encontre, sempre iluminada pelo lúdico. Deve-se, dessa maneira, proporcionar ao discente o encantamento da brincadeira como fator propulsor para a aprendizagem diária.

### **2.3 O papel da gestão escolar e as políticas públicas como alvo para infância**

A atuação do diretor na escola, dentro do enfoque de uma gestão democrática e participativa e da busca de uma educação de qualidade, está diretamente ligada ao compartilhamento de tomada de decisões pelos vários segmentos internos e externos da comunidade escolar. Isso se fortalece na ideia de que dividir tarefas torna todos mais comprometidos.

É necessário que as escolas possuam Gestores capazes de aplicar normas legais nas situações mais diferenciadas. Para que se desenvolva um trabalho sério de Gestão Escolar, é preciso um conhecimento abrangente das leis que regem a educação, bem como saber que escola se quer para os alunos.

Dessa maneira, a execução desse trabalho requer uma equipe coletivamente organizada, que busque, em parceria com os segmentos da escola, um novo significado da educação brasileira, dos sistemas de ensino e das escolas. Para Lück (2006, p.36), a Gestão Educacional corresponde ao processo de gerir a dinâmica do sistema de ensino como um todo.

Sabe-se que a Educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, basta ver a Constituição Federal, em seu artigo 205, p.137, mas cabe à escola a qualidade do ensino, de envolver os familiares e os segmentos na elaboração do Projeto Político Pedagógico, conquista esta adquirida através da Lei 9394/96, que formaliza e institui a gestão Democrática na escola.

Assim, o PPP exerce o papel de mola mestra para desenvolver um rumo, uma nova perspectiva educacional onde todos os segmentos que fazem parte deste contexto da escola sejam ativos e coletivamente decidam pela mobilização de uma linha dentro da escola, onde a ludicidade esteja presente.

Ressalta-se que resgatar o prazer na educação com novas metodologias é hoje imprescindível. Por isso, os gestores e todos os segmentos da escola precisam ter em mente a importância da educação através de metodologias inovadoras, onde a ludicidade esteja presente.

O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil, traz alguns princípios dentre eles ressalta-se: "...O direito das crianças brincar como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil...". Vê-se, dessa forma, que as leis que regem a educação contemplam o brincar, a ludicidade, como uma das formas de aprender através do encantamento, basta que se coloque em prática o que amparam e sugerem essas leis.

Enfim, a educação escolar tem como tarefa promover a apropriação dos saberes, dos procedimentos, das atividades e dos valores por parte dos alunos através da ação mediadora dos educadores e também pela organização e Gestão da escola.

## 2.4 O lúdico na perspectiva dos teóricos

A palavra lúdico, de origem latina, deriva de “ludere”, cujo sentido denota “ilusão, simulação”, atos que envolvem a imaginação, o sonho e as capacidades de compreensão e desenvolvimento da criança.

Sabe-se que o brincar é a essência da infância, uma atividade natural, espontânea e necessária à criança. Segundo Luckesi (1994) são aquelas atividades que propiciam uma experiência de plenitude, ações vividas e sentidas. Assim, ao observar uma criança, desde seus primeiros meses de idade, nota-se que o brincar faz parte de seu cotidiano. Primeiramente, com seu próprio corpo, na relação de descoberta, e depois com tudo que estiver ao seu alcance, sempre como objeto de descoberta e desenvolvimento.

Então, pode-se dizer que as brincadeiras, para as crianças, são mais do que apenas um divertimento, servem para seu desenvolvimento físico, emocional e cognitivo, ou seja, um estímulo para aprendizagem.

Os brinquedos infantis também remontam épocas pré-históricas, pois conforme Weiss (1997) existem registros de brinquedos infantis provenientes de diversas culturas, o que demonstra que o brinquedo, enquanto objeto real, tem acompanhado a evolução do homem, interagindo em seu espaço físico, em suas funções e seus aspectos.

Os brinquedos eram fabricados manualmente, artesanalmente, nas oficinas de entalhadores de madeira, de fundidores de estanho e representavam um produto secundário das oficinas manufatureiras. Mesmo que sua inserção de forma mais intencional tenha se dado no século XIX, a educação greco-romana associava a ideia de estudo ao prazer, utilizando o brinquedo na educação.

Segundo Wajskop (2001, p.19), “foi apenas com a ruptura do pensamento romântico que a valorização da brincadeira ganha espaço na educação das crianças pequenas”. A partir de Comênio, Rousseau, Pestalozzi, surge um novo sentimento de infância e a elaboração de métodos próprios de educação, propostas educativas centradas no divertimento e uso do brinquedo.

Mas, foi a partir do século XIX que o jogo passou a ser alvo de estudo de psicólogos e pedagogos. Föebel, Montessori e Decroly realizaram pesquisas sobre

as crianças pequenas e legaram aos jogos e às brincadeiras um importante papel no processo de aprendizagem.

Portanto, percebe-se que esta discussão sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem não é recente, e serve para consolidar a idéia de que brincando a criança se desenvolve integralmente.

A metodologia lúdica na prática pedagógica, em especial, junto à criança em fase de alfabetização é de grande importância, pois ao fazer uso das brincadeiras infantis, novos desafios surgirão, proporcionando o desenvolvimento integral da criança, sendo o professor (a) peça relevante desse processo.

Como disse Chateau (1987, p.14): “É pelo jogo, pelo brinquedo que crescem a alma e a inteligência (...) uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar”. Assim, defende-se neste estudo uma metodologia em que brincar é a ludicidade do aprender.

A busca de novos caminhos para a educação tem privilegiado a autonomia, o conhecimento, a socialização e, ao permitir a manifestação do imaginário infantil por meio de jogos e brincadeiras, subsidia o desenvolvimento integral da criança.

Na análise da importância do lúdico no processo de alfabetização, considera-se conforme Barata (1995, p.9) que:

- é pela brincadeira que a criança passa a conhecer a si mesma, as pessoas que a cercam, as relações entre as pessoas e os papéis que as elas assumem; - é através dos jogos que ela aprende sobre a natureza e os eventos sociais, a dinâmica interna e a estrutura do seu grupo; - as brincadeiras e os grupos tornam-se recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino aprendizagem.

O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação. Os jogos são atividades naturais que satisfazem a atividade humana, e é necessário seu uso dentro da sala de aula.

Para compreender o significado da atividade lúdica na vida da criança, é necessário que se considere a totalidade dos aspectos envolvidos: preparação para a vida, prazer de atuar livremente, possibilidades de repetir experiências e realizações simbólicas. A ludicidade é, então, uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, ainda colabora para uma boa saúde

mental. Paulo Freire afirma que, sem a coragem de correr riscos, não existe educador. E usar o jogo como metodologia significa correr riscos.

Segundo Vigotsky (1988, p.117):

(...) o brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade.

O brincar é uma atividade que engloba praticamente toda vida da criança, do acordar ao deitar; é por meio do ato de brincar que a criança descobre a vida, enfrenta, através do faz de conta, o desafio do crescimento. O mundo da criança é muito rico e mutável, possibilitando que a mesma consiga se relacionar com a fantasia e com a realidade de maneira aceitável para ela.

O professor, conhecedor da importância dessas atividades para o desenvolvimento integral da criança, deve fazer uso de uma metodologia lúdica em sala de aula, auxiliando, assim, o processo ensino aprendizagem.

Como diz Santos (1999, p.115):

O brincar está sendo cada vez mais utilizado na educação construindo-se numa peça importantíssima nos domínios da inteligência, na evolução do pensamento e de todas as funções superiores, transformando-se num meio viável para a construção do conhecimento.

Quando o professor utiliza-se de atividades lúdicas, ajuda o aluno a lidar com seus sentimentos, a buscar satisfação de seus desejos, a vencer as frustrações e a enfrentar desafios com segurança.

Para Antunes (2000, p.36), ao comentar sobre a função do jogo, “o jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”.

Educar não se limita a repassar informações ou apontar caminhos, é ajudar os outros a tomarem consciência de si mesmos, do outro e da sociedade, especialmente com jogos grupais que favorecem a socialização.

As atividades lúdicas influenciam grandemente nesse processo, pois são fontes de prazer e descoberta. Através delas “a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente” (SANTOS 1999, p.20). O lúdico é

garantia de vivências alternativas, uma contribuição para reconstrução significativa dos saberes e uma prazerosa oportunidade de integração.

Então, cabe à escola e ao professor propiciar o máximo possível de situações em que o aluno possa interagir, coordenar suas ações, expressar seus pensamentos, ser seu próprio agente na aquisição de conhecimentos e habilidades. Mas, é necessário alertar os professores e a própria escola sobre um aspecto crucial sobre o jogo: “jamais pensar em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento” (ANTUNES, 1998, p.36). Assim, a escola deve oferecer jogos, mas primar pela qualidade e não pela quantidade desses recursos.

O jogo é a representação em ato e em pensamento. É a função simbólica que permite sair do imediatismo e egocentrismo de sua ação. Se este afastamento se fizer só em nível verbal, a relação com a realidade torna-se neutra e abstrata, mas se acompanhar a experiência lúdica, a relação se mantém significativamente dialética.

O repertório lúdico da criança é muito vasto. Além das brincadeiras cantadas, percebe-se que os jogos ocupam o primeiro lugar nas preferências infantis pelo seu conteúdo, são um estímulo constante à competição e à superação de habilidades.

O jogo e as brincadeiras são mais do que um simples divertimento, são elementos importantes no processo ensino e aprendizagem na alfabetização, em que a criança tem de aprender a jogar com as outras crianças e não contra. Para Friedmann (1996, p.70), “é possível, a partir do jogo, ter um amplo panorama de informações”.

O ambiente alfabetizador deve ser, portanto, um espaço especialmente criado para aprendizagem, rico em recursos. Em tais ambientes, não podem faltar espaços para leitura, jogos de escrita e faz de conta.

Os educadores e pais deveriam observar um pouco mais as crianças enquanto elas brincam, assim poderiam diagnosticar as necessidades das mesmas e teriam condições de identificar as etapas já alcançadas pelas crianças ou a fase em que se encontram em relação à aquisição e ao domínio.

Antunes (1998, p.16) afirma que: “todo jogo pode ser usado para muitas crianças, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e impossível de ser generalizado.” O jogo, em seu sentido integral, é o mais eficiente meio estimulador das inteligências, tendo uma importância fundamental em sua aplicação no ensino. O objetivo é descobrir novas estratégias, pois, cada fase do

desenvolvimento do ser humano é caracterizado na conformação única e especial através de jogos individuais, jogos simbólicos, jogos pré-sociais ou de regras.

A utilização dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras como meio educacional é um avanço para a educação. Quando bem orientado, o jogo pode ser um excelente recurso para aprendizagem. Por isso, é importante ressaltar que “pensar é brincar com a imaginação. Escrever é brincar com as palavras. Tudo é possível quando a gente solta a cabeça e deixa voar o coração...” (TELLES, 1998, p.28).

## **2.5 As relações e inter-relações do lúdico**

Torna-se essencial e imprescindível perceber a relação que o jogo, a brincadeira e o brinquedo desenvolvem na criança. É através dessa atividade lúdica que o desenvolvimento da criança acontece e fornece estruturas para evoluir do simples para o complexo; é a forma como ocorre o processo de ensino e aprendizagem. Quando se refere à palavra jogo, está-se relacionando à brincadeira, seja individual ou coletiva, e o lúdico (brinquedos).

Segundo Morin (1986) a incerteza tem premiado este final de século frente à conjuntura, apresentando-se na realidade da educação. Os professores buscam ainda alunos homogêneos dentro de um mesmo nível de aprendizagem.

Entretanto, cabe ressaltar que os professores precisam conhecer e aceitar as diferenças que se fazem presentes no meio educacional, bem como as incertezas que existem. Devem, portanto, procurar compreender as contradições, o imprevisível, e ir em busca de um pensamento complexo, evitando os limites de um pensamento simplificador e fragmentado.

Cada sociedade constrói o sistema pedagógico mais conveniente às suas necessidades, às suas concepções de homem e vontade de preservá-las, bem como a reprodução das relações de poder entre seus membros. O que se tem verificado é que a sociedade passa por notáveis mudanças no campo político e econômico, mas as instituições pedagógicas permanecem imutáveis.

Elas refletem valores sociais dominantes, ao mesmo tempo em que apontam mudanças a serem feitas para ajustar a sociedade às novas realidades, e outras,

ainda, buscam propostas de libertação dos oprimidos. Sob estes aspectos Almeida (1986; p.149) salienta que:

É preciso que as instituições estejam alerta, para que a Educação, na busca de seus objetivos, possa encaminhar na busca de qualidade de vida, na humanização na produção de elaboração própria, criativa e no processo emancipatório, atualizado, competente, abrir chance na dimensão maior possível e ajudar nossa sociedade.

Deste modo, é imprescindível que nas propostas pedagógicas das escolas o desafio de qualidade esteja presente, assim como a imagem viva do aprender a aprender, que é o cerne da educação: saber pensar, informar-se e refazer todo o dia a informação, questionar. O professor como sujeito participativo e produtivo, percebendo a necessidade de qualidade da educação, busca continuamente o conhecimento para transformar-se. E nada melhor para a formação de cidadania do que a presença do jogo nos currículos escolares.

O jogo não surgiu na história como uma atividade lúdica e educativa, mas como jogo com apostas onde se ganhava ou perdia dinheiro. Somente com o decorrer do tempo é que ele passou a ser visto como um elemento de recreação, podendo contribuir diretamente na educação, porque permite relacionamento do aluno, o qual consegue realizar melhor as atividades.

O jogo por muito tempo foi visto como recreação separada da aula, algo que auxilia na concentração, mas não faz parte da educação. Associar o jogo à educação significa romper a oposição construída em torno do modelo da recreação. Aqui, o jogo não é formador, mas revelador. Por essa razão adquire um lugar na estratégia educativa.

As crianças são exercitadas para o jogo que permite a expressão dos talentos e dons naturais, sobretudo nos jogos entre crianças onde, em geral, nada há de artificial, mas onde tudo ocorre de modo espontâneo, pois qualquer emulação leva ao surgimento e à manifestações das aptidões como uma erva, planta ou fruto revelam seu aroma e sua virtude natural quando aquecido (BROUGERE, 1998, p. 57).

Esta concepção coloca o jogo à margem da educação, mas mostra um novo enfoque que irá possibilitar, talvez um dia, a origem de um olhar sobre ela. Jean Piaget realizou pesquisas e escreveu o primeiro texto psicológico no qual analisa a especificidade do pensamento infantil (representação do mundo causalidade,

juízo moral), neste instante aparece a primeira obra que fala de jogo, o jogo de regras. É através do jogo que se dá a descoberta de valores sociais relativos ao direito e à democracia. O jogo simbólico aparece no final do segundo ano de vida da criança, que é o faz-de-conta. O jogo de regras origina-se no procedimento, nas dramatizações, onde dá ênfase, e na cooperação.

Com a valorização do jogo, nesta última década, cada vez mais é acentuada a sua importância na educação infantil, pois é através destes procedimentos que a criança se desenvolve como um todo. Esse desenvolvimento ocorre desde cedo no seu contexto familiar e social com a experiência dos adultos e do mundo criado por elas. A brincadeira é uma atividade humana na qual as crianças são introduzidas; constitui-se em um modo de assimilar e recriar as experiências sócio-culturais. Nesta há garantia de interação e construção de conhecimentos da realidade pelas crianças.

O jogo encontraria um papel educativo na escolaridade das crianças, na pré-escola, e nas séries iniciais do Ensino Fundamental, pois ele pressupõe uma aprendizagem social. Dessa forma, o jogo infantil tem importância fundamental na pré-escola e deverá ser inserido no currículo escolar tendo em vista a criança como sujeito histórico e social. Na pré-escola existe a interação das crianças que estão pensando e imaginando, vivendo suas relações familiares, de trabalho, de linguagem. Através do corpo, da escrita, recriam a realidade com utilização dos sistemas simbólicos próprios.

Para Brougere (1998), a brincadeira é uma mutação do sentido da realidade: nela as coisas transformam-se em outras. É um espaço à margem da vida cotidiana que obedece a regras criadas pela circunstância. Nesta última década, os jogos e os brinquedos têm sido cada vez mais usados nas escolas e no ambiente familiar. Os jogos se expandiram tanto que chegaram até as empresas como fator de integração ou de relacionamento inter-pessoal entre funcionários. Às vezes, são apenas jogos para desenvolver capacidades como a concentração, memória, atenção. Em outras ocasiões os jogos visam atingir o lado afetivo, psicológico, social, ou todos estes aspectos; são os jogos educativos.

Os jogos se dividem em jogos de regras fixas e os de construção espontânea. Nos primeiros, “ensina-se a jogar”, isto é, compreendem-se as regras e normas e se age segundo elas. No segundo, a liberdade de criação é estimulada, desde a

construção das regras pelos próprios participantes até os conteúdos envolvidos. Os contextos limitadores são regras e procedimentos colocados antes da partida.

Um dos aspectos mais interessantes do jogo é a sua semelhança com muitas situações da vida real, que também envolvem tomadas de decisões em função de determinados objetivos, em contextos limitadores. Daí expressões populares como a “vida é um jogo”, “o jogo da vida”. A semelhança com a vida é o comportamento e a interação dos participantes.

O jogo pode envolver cooperação, conflito e uma série de outros sentimentos tais como: insegurança, auto-afirmações, medo, e curiosidade, que são situações da vida real. Não dão só prazer à criança, mas para ela em primeiro lugar estão as experiências de prazer. Têm-se jogos industrializados e jogos construídos de sucatas pelos professores, que aliam duas atividades: a construção do jogo e o ato de jogar. Nesses jogos a interação dos professores é quase sempre desenvolver a atividade lúdica, visando para isso os conteúdos da sala de aula.

Nos jogos, a atividade é agradável, oferece satisfação como resultado. Na criança pequena, a tendência é satisfazer seus desejos, e se isso não ocorre de imediato, surge, então, o desinteresse. Já na idade pré-escolar, quando não satisfeitos seus desejos de imediato, a criança parte para a imaginação e tudo acontece no mundo de faz de conta, onde pode realizar tudo o que quiser da maneira que desejar. Esse mundo é chamado de brinquedo. A imaginação é um processo psicológico para a criança; ela vai se adaptar a esse mundo de forma consciente, construindo uma história imaginária.

É importante garantir o espaço do jogo na educação pré-escolar e nas séries iniciais do Ensino fundamental, onde a educação esteja em perspectiva criadora, imaginativa e construtiva do significado do seu cotidiano, em uma atividade consciente e voluntária, na busca do conhecimento. Através dos jogos e brincadeiras a criança constrói conceitos e supera dificuldades de aprendizagem, mantendo vivo o prazer de aprender, fazendo disto uma deliciosa aventura.

Segundo Winnicott (1985, p.161), “é na brincadeira que as crianças “dão escoamento ao ódio e à agressão”, como se agressão fosse alguma substância má de que fosse possível uma pessoa livrar-se.

Cabe, aqui, ressaltar a importância de um ambiente favorável como sendo capaz de minimizar os sentimentos agressivos. Deve-se aceitar, em parte, a

agressividade na brincadeira da criança, que, por sua vez, não aceita, muitas vezes, a desonestidade na brincadeira, o que torna a agressividade como um fato positivo.

Quando a criança brinca, ela expressa seus sentimentos, e nesse momento muitos traumas e medos poderão ser resolvidos através desta atividade (o ato de brincar).

As crianças brincam por prazer e para dominar suas angústias, para controlar os impulsos que levam a esta angústia. A angústia sempre é um fator dominante na brincadeira infantil, mas em excesso leva à brincadeira repetida, ou a uma busca exagerada dos prazeres que pertencem à brincadeira. Caso a angústia seja muito grande, a brincadeira torna-se pura exploração da gratificação sensual.

Quando as crianças brincam por prazer, é fácil convencê-las a parar de brincar, ao passo que, quando a criança brinca para dominar a angústia, a sua interrupção causa-lhe muita aflição.

As brincadeiras são experiências que as crianças vão adquirindo no decorrer de sua vida, assim como o adulto desenvolve sua personalidade através de sua experiência de vida; a criança cresce e se aperfeiçoa através da criatividade das suas próprias brincadeiras e com as relações com as demais crianças e adultos. A brincadeira “é a prova evidente e constante da capacidade criadora, que quer dizer vivência” (WINNICOTT, 1985, p.163).

A parcela de contribuição dos adultos é o de reconhecer a importância da brincadeira e o ensino de brincadeiras tradicionais, mas sem interferir na iniciativa da própria criança.

Inicialmente, a criança está restrita ao círculo representado pela mãe. Aos poucos, passa a ampliar este círculo, incluindo outras crianças, sendo a brincadeira o canal natural para estes novos relacionamentos.

A brincadeira,

(...) baseada como é na aceitação de símbolos, contém possibilidades infantis. Habilita a criança a experimentar seja o que for que se encontre em sua íntima realidade psíquica pessoal, que é a base do crescente sentido de identidade. Tanto haverá agressão quanto amor (WINNICOTT, 1985, p.267).

Assim como o adulto se comunica através da fala, a criança expressa seus sentimentos, ou se comunica através das brincadeiras, o que, muitas vezes, causa

certa aflição na criança perante o fracasso do adulto de não lhe compreender corretamente.

Segundo Winnicott (1975, p.80), “é o brincar, somente no brincar, que o indivíduo criança ou adulto pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self)”.

Nota-se que a brincadeira é uma das atividades mais importantes para o desenvolvimento da criança, uma vez que elas, desde bem pequenas, comunicam-se através de movimentos, sons, e gradativamente irão desenvolvendo a sua imaginação e a criatividade através das brincadeiras.

A principal atividade infantil na pré-escola é o brinquedo, não pelo tempo que a criança se ocupa do brincar, mas pela sua relação com o desenvolvimento psíquico infantil.

## **2.6 A perspectiva do lúdico na construção do conhecimento**

Numa educação em que se busca a preparação pela vida, a afetividade ganha destaque, pois acredita que a interação afetiva auxilia na compreensão e transformação das pessoas. A ludicidade entra em meio a todo esse contexto, sendo percebida como uma necessidade do ser humano, em qualquer idade, e não apenas como diversão na infância. A formação lúdica baseia-se nas possibilidades de criatividade, no cultivo da sensibilidade, pela busca da afetividade e nutrição da alma, fazendo com que os educadores possam ter vivências lúdicas e experiências corporais.

No atual processo educativo, como está posto, o educador percebe-se imerso num universo dinâmico, em constante transformação, no qual o ato de educar se modifica a todo o momento, já produzindo novos conhecimentos e espaços para o ser humano, germinando valores, tanto para o educador quanto para o educando.

Professor bom não é aquele que dá uma aula perfeita, explicando o conteúdo; professor bom é aquele que transforma o conhecimento, a ser aprendido, em brinquedo e seduz o aluno a brincar. Depois de seduzido, não há quem o segure ( ALVES apud VIDAL, 2001).

Durante as atividades lúdicas, o professor passa a criar situações para o desenvolvimento da autonomia, com incremento de ações que favoreçam as interações, surgindo trocas.

Para o desenvolvimento de currículos criativos, é necessário que se oportunizem espaços às crianças, onde a educação prime pelo desenvolvimento integral dos educandos através da ludicidade.

Segundo Celso Antunes (1999), dessa forma já está se perdendo no tempo a época em que se separava a “brincadeira”, o jogo pedagógico, da atividade “séria”. De Huizinga a Roger Caillois, de Heidegger a Georges Bataille, de Montaigne a Fröbel, de Konrad Lorenz a Gardner, estes, uns dos mais destacados pensadores da atualidade, revelaram grande interesse pela questão lúdica e pelo lugar dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento humano e na concepção de mundo.

A opinião popular é olhar as brincadeiras como uma forma de ócio, como um tipo de divertimento que apenas faz o tempo passar. É raro ver algum valor que seja nas brincadeiras, no máximo pode-se pensar nas brincadeiras como uma forma de fraqueza natural da infância a qual ajuda a criança a matar o tempo por um período (VYGOTSKY, 1991, p.88).

Hoje, ao brincar, a criança com certeza apropria-se de elementos da realidade, e em cima disso lhe dá novos significados. Assim, a criança, colocada diante de situações lúdicas, apreende o significado real da brincadeira, o que lhe possibilita a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos, executar ações segundo estes planos, e avaliar sua habilidade e eficácia no decorrer destas situações.

Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividades, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 1996, p.36).

O brincar deve ser visto como um fato marcante na vida da criança, assim, a ludicidade passa também a ter característica marcante na vida da criança. As escolas precisam primar pela valorização da criança, buscando, através da brincadeira dentro dos conteúdos curriculares, a dinamização do processo construtivo do conhecimento. É preciso, então, entender a contribuição da brincadeira no desenvolvimento cognitivo-afetivo-social das crianças.

O brincar e o educar são atividades complexas em que devem ser estudadas as relações, pois de uma forma ou outra auxiliam no desenvolvimento humano, sendo mediadoras na construção do conhecimento, onde a criança, através do lúdico, poderá encontrar o equilíbrio entre o real e o imaginário.

Portanto, o educador precisa selecionar as brincadeiras e saber qual a meta quer atingir usando as mesmas como recursos em suas aulas, para que assim as crianças, através das atividades lúdicas, desenvolvam diferentes áreas do conhecimento.

Deve-se ter espaço para as brincadeiras nas escolas, criar situações imaginárias, permitir à criança ir além do real, o que irá colaborar para o seu desenvolvimento. O jogo do faz-de-conta abre um espaço para a apreensão de significados de seu contexto e oferece alternativas para novas conquistas no seu mundo imaginário.

De acordo com Vygotsky (1991), através do brinquedo, a criança aprende a atuar numa esfera cognitiva que depende de motivações internas. Nessa fase (idade pré-escolar), ocorre uma diferenciação entre os campos do significado e da visão. O pensamento que antes era determinado pelos objetos do exterior passa a ser regido pelas idéias.

A criança poderá utilizar materiais que servirão para representar uma realidade ausente. Nesses casos ela será capaz de imaginar, abstrair as características dos objetos reais e se deter no significado definido pela própria brincadeira (REGO, 1995, p.81).

Portanto, a partir destas colocações, constata-se que, através das atividades lúdicas, a criança tem a oportunidade de vivenciar, através das brincadeiras e dos jogos, situações-problemas que lhe ajudarão futuramente nas resoluções das situações reais.

### 3 METODOLOGIA

Para realizar este trabalho de cunho pedagógico e teórico acerca da construção de conhecimento, como princípio educativo, usou-se uma pesquisa com abordagem qualitativa, que, segundo Lima (2004), tem por objetivo explicar os aspectos da realidade para, se possível, agir sobre ela, identificando problemas, formulando, avaliando e aperfeiçoando alternativas de solução com intenção de contribuir para o aperfeiçoamento dessa realidade como objeto de investigação; e identificar a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem, dando enfoque ao valor psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas.

A investigação foi subsidiada por uma pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo. De acordo com Lima (2004, p.38), a pesquisa bibliográfica é “a atividade de localização e consulta de fontes diversas de informação escrita orientada pelo objetivo explícito de coletar materiais mais genéricos ou mais específicos a respeito de um tema”. Para tanto, far-se-á uso da pesquisa bibliográfica com a intenção de promover aprofundamento teórico e, conseqüentemente, base para análise dos dados coletados.

Por pesquisa de campo, compreende-se interação com a realidade empírica, onde se busca a compreensão dos fatos e das variáveis da investigação, exatamente onde, quando e como ocorrem (LIMA, 2004). Assim, realizar-se-á a pesquisa de campo através de um questionário com perguntas abertas, pois viabilizam a obtenção de dados qualitativos à medida que correspondem a questões cujo aprofundamento e abrangência das respostas dependem única e exclusivamente do pesquisado.

O estudo transcorreu em Escolas de Ensino Fundamental no município de Agudo/RS, que serão denominadas escolas A e B. Pode-se destacar que foram escolhidas duas instituições de ensino, uma particular e outra municipal, localizadas na sede da cidade. A escola particular atende uma clientela de nível médio alto, e a outra, de nível sócio econômico de pobreza e extrema pobreza, localizada na Vila Caiçara aqui em Agudo, onde já havia atuado, conhecendo assim a realidade das mesmas na época, no que diz respeito à questão da utilização do Lúdico.

Então, o objetivo principal deste estudo teve a intenção de diagnosticar e posteriormente analisar, descrevendo a realidade encontrada no que diz respeito à incorporação do lúdico na prática concreta dos professores.

Os sujeitos da pesquisa constituirão em dois professores e dois gestores. As fases da pesquisa foram constituídas da seguinte forma: pesquisa bibliográfica; elaboração do questionário; pesquisa de campo-aplicação do questionário ao sujeito da pesquisa; e análise reflexiva à luz dos dados coletados e do referencial teórico.

## 4 ANÁLISE E DISCUSSÕES DOS DADOS

As professoras entrevistadas apresentam características distintas, a primeira é graduada em Pedagogia e atua há mais de 20 anos com uma classe de 1º ano, e a outra tem apenas o magistério e atua há 5 anos, também com uma turma de 1º ano.

As gestoras das duas escolas possuem curso de graduação em Pedagogia.

O primeiro questionamento feito às professoras foi se elas consideravam importante a prática do lúdico nas Escolas. A primeira professora respondeu que sim, disse que através do lúdico a criança revela o seu verdadeiro sentimento, amplia suas relações com os outros, se aproxima mais do professor, desenvolve as atividades de forma prazerosa.

A segunda professora entrevistada disse que a prática do lúdico nas escolas é muito importante, pois assim se conseguirá alcançar os objetivos com sucesso. *“O aluno aprende o conteúdo, fazendo o que ele mais gosta: brincar”*.

Pensar a importância do brincar remete às mais diversas abordagens. Como se pode observar, a primeira professora vê o jogo como forma de compreender melhor a psique, enfim, as emoções, a personalidade do indivíduo; já a segunda professora analisa a contribuição do jogo para educação como aprendizagem para a criança.

Sendo a escola, o ponto de referência de um processo educativo formal, é pertinente resgatar o conceito de metodologia lúdica: “são todos os métodos, todos os recursos usados pelo professor para que ocorra o ensino e a aprendizagem de maneira prazerosa por parte do aluno” (SILVEIRA, 1998, p.15).

A metodologia lúdica desafia o aluno na busca de soluções, possibilitando que o mesmo avance na aprendizagem.

Como segundo questionamento, perguntou-se quais atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na fase de alfabetização.

A primeira professora respondeu que o Jogo da memória, pular corda, dramatização, boliche de sílabas e música. A segunda professora respondeu que era o Dominó de palavras e figuras, boliches de palavras e números.

Pode-se observar que as duas professoras utilizam atividades que despertam interesse dos alunos, contribuindo para construção do conhecimento, o que na fase da alfabetização é muito importante, pois o aluno aprende de forma diferenciada e prazerosa.

Segundo Rizzi e Haydt (1998), o ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, pois este sempre manifestou uma tendência lúdica, isto é, impulso para o jogo. Assim, o ser humano pode ser designado “Homo Ludens”, porque é capaz de dedicar-se à atividade lúdica, conseqüentemente ao jogo.

Em relação às dificuldades que enfrentavam dentro da sala de aula para trabalhar com a ludicidade as professoras responderam:

- A primeira disse que não tinha nenhuma, pois a linha de trabalho é toda voltada para a ludicidade e apresenta até hoje ótimos resultados, principalmente com aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem.

- A segunda respondeu que a dificuldade que encontra, é a falta de espaço físico, pois o número de alunos supera o tamanho da sala, o que prejudica muito. Outra dificuldade encontrada por ela são os pais, que ainda pensam que a aprendizagem acontece somente quando as crianças enchem o caderno de escrita.

Existe diferença entre uma professora e outra, pois uma não tem dificuldade para utilizar o lúdico, porque a escola lhe oferece todos os recursos; porém, a outra não tem espaço, dificultando assim o seu trabalho, além de precisar conscientizar os pais de que o conhecimento também se alcança através das brincadeiras.

Todo educador deve tentar adequar o seu espaço para desenvolver uma aula atrativa e prazerosa aos seus alunos. Não se pode usar desculpas para mascarar as limitações, deve-se ser acima de tudo criativo. Depende de cada profissional.

E como último questionamento: Através desta metodologia, de que maneira vocês avaliam seus alunos?

A primeira disse que avalia o cognitivo dos alunos juntamente com o nível de aprendizagem da turma, mas também avalia o relacionamento, a sociabilidade, o respeito, a cooperação e atenção, entre outros.

A segunda respondeu que o aluno que desenvolve atividades lúdicas tem mais facilidade e propicia, assim, o entendimento mais rápido no seu raciocínio lógico; enfim, disse que avalia também a participação ativa do educando na construção e reconstrução de seu conhecimento trazido de casa.

As respostas das professoras acabam tendo uma relação entre si, na qual a primeira coloca muito bem, uma avaliação cognitiva levando em consideração aspectos afetivos, sociais e a relação com o próximo; e a segunda complementa que na hora de avaliar leva em consideração a realidade do aluno fora da escola (conhecimentos trazidos de casa).

No entanto, o professor necessita entender e, conseqüentemente, aceitar a lógica do sujeito, nem sempre meramente racional, isto é, que cada um tem o seu modo de apreender o mundo.

Em entrevista com os gestores, perguntou-se de que forma o lúdico está inserido no planejamento e qual a importância que possui na prática pedagógica.

A primeira gestora respondeu que o lúdico está inserido no planejamento de forma quase que total nos conteúdos programáticos, pois entende que através dos jogos e brincadeiras as crianças conseguem assimilar melhor o conhecimento.

É importante para a prática pedagógica, porque o lúdico vem resgatar a bagagem cultural da criança e através disso fazer com que elas próprias construam seu saber.

A segunda argumentou que, no planejamento, o lúdico está presente em todas as propostas de trabalho (quando se lida com as parlendas, trava-línguas, poema, jogo motor, etc). O que ainda se precisa amadurecer é o conhecimento acerca do desenvolvimento da criança, para que possa, na elaboração das atividades, atender as suas necessidades específicas, nível de maturidade e favorecer oportunidades para o jogo simbólico, que não ocupa lugar no cotidiano da prática pedagógica.

Nas respostas das gestoras, percebe-se que o lúdico está inserido no planejamento de suas escolas, levando em consideração a importância do mesmo, na prática pedagógica, a qual se destaca pelo alto valor educativo, e na exploração que é proporcionada às crianças, onde essas estabelecem relações lógicas com o ambiente em que vivem.

“Educar é aprender a amar a capacidade de construir o conhecimento com a curiosidade espontânea da criança que inventa, explora possibilidades e cria soluções” (BRANDÃO, ALESSANDRINI e LIMA, 1998, p.13). A educação oportuniza o desenvolvimento partindo de currículos inteligentes e criativos, e o lúdico com certeza deve estar inserido no planejamento e nas práticas pedagógicas.

Questionou-se os gestores sobre quais as orientações eles dão aos seus professores nesse sentido. A primeira disse que a orientação é que os professores procurem pesquisar e, antes de passar aos alunos, façam uma análise para saber se este jogo ou brincadeira se encaixa na realidade da criança.

A segunda respondeu que através de grupo de estudos, sinalizando teoricamente as possibilidades de trabalho, pela análise do plano de aula (onde questionam ou sugerem outras idéias).

Observa-se, nas respostas das gestoras, a importância em capacitar seus professores para poderem trabalhar com o lúdico, o que fazem através de pesquisas e grupos de estudo.

Proporcionando aos professores cursos de formação continuada, que busquem este tema, com certeza, chegarão à conclusão de que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Silveira (1998) percebe que, na educação, por meio do lúdico e da criatividade, a vida humana se constrói em plenitude.

Para finalizar os questionamentos, perguntou-se aos gestores se os planejamentos estão de acordo com os PCNs e como?

A primeira respondeu que sim, a maior parte do planejamento se orientou através dos PCNs, entretanto, trazendo para a realidade de sua comunidade escolar. A segunda respondeu também que sim, disse que procuram criar, desenvolvem as atividades com as crianças de forma que a aprendizagem seja significativa, e em nenhum momento esquecem da realidade do aluno.

Percebe-se que a resposta da primeira Gestora acaba complementando a resposta da segunda quando diz que trabalham com a realidade da comunidade da escola, fazendo assim uma aprendizagem significativa, além de estar efetivando a contribuição para a valorização da auto-estima e ampliação de suas potencialidades cognitivas.

Todos os jogos e brincadeiras infantis que parecem apenas passatempos, na verdade, preparam o terreno para um aprendizado posterior. No entanto, embora brincar seja natural para a criança, não convém dar-lhe liberdade total, assim como é contraditório dirigi-la sempre.

Através do seu conhecimento e da sua sensibilidade, o educador deve dosar teoria e prática de maneira gradual, combinando os estímulos adequados para o tipo de aluno (clientela de ensino).

A partir dos pressupostos teóricos e das investigações realizadas, é possível, então, apresentar a seguir as seguintes reflexões:

Analisando as duas escolas trabalhadas, hoje, no que diz respeito à atividade lúdica, acredita-se que o espaço escolar transformou-se em um espaço agradável e prazeroso, motivador, onde adotaram um novo jeito de caminhar. O que antes era trabalhado só na educação infantil, hoje é constante na prática educativa de todo educandário.

Foi possível constatar que tal consciência de utilizar o lúdico como instrumento dinamizador cultural e como papel fundamental no processo ensino aprendizagem decorreu das mudanças encontradas nas escolas, tais como: mudanças no setor da direção (gestores escolares com visões mais abertas); a formação continuada, onde os professores abordam o tema para discussões em reuniões; bem como estudos realizados nas leis que regem a educação.

Finaliza-se essa análise dizendo que ser educador em tempos de mudanças educacionais e após a publicação dos Parâmetros curriculares Nacionais é uma tarefa árdua. Atender as exigências da LDB 9394/96, que foi inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tendo como finalidade o pleno desenvolvimento dos educandos, os PCNs, que estabelecem uma formação básica comum a ser contemplada de acordo com um plano pedagógico de cada escola, e os documentos internacionais editados pela UNESCO, exige, com certeza, que os educadores sejam multifuncionais. É preciso que não sejam somente educadores, mas também psicólogos psicopedagogos, filósofos e acima de tudo recreacionistas, pois o Referencial Curricular para a Educação Infantil (1998, p.23) diz que, nas instituições de educação infantil, se pode oferecer às crianças condições para aprendizagens que ocorrem nas brincadeiras e aquelas advindas de situações pedagógicas intencionais ou aprendizagens orientadas pelos adultos.

Acredita-se que o espaço escolar pode e deve se transformar em um espaço agradável, prazeroso de forma que as brincadeiras e os jogos permitam ao educador alcançar sucesso em sala de aula.

## 5 CONCLUSÃO

Aprende-se ao sentir prazer, mas somente se sente prazer quando se consegue abrir o coração e se passa a sentir o mundo ao redor. Em termos educacionais, da relação professor e aluno, o aprender com prazer se dá através do encantamento, pois a aprendizagem acontece quando existe a transparência no processo, no qual todos ensinam e aprendem entre si.

Atualmente, uma das maiores preocupações da escola é com a aprendizagem associada ao prazer, mas, para que esta aliança seja possível, necessita-se de profissionais bem qualificados. Há necessidade de maior envolvimento de professores e alunos, com desenvolvimento de atividades lúdicas em todas as disciplinas.

A escola precisa ser recuperada e percebida como espaço de alegria e prazer intelectual e satisfação. Nesse caso, projeta-se também a formação do professor repensada, refletindo sobre a sua função e competência. Pela atividade lúdica, a criança se prepara para a vida, assimilando a cultura do meio, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar e conviver como um ser social.

Para Moyles (2002, p.106),

[...] o brincar é um processo no caminho para aprendizagem, mas um processo vital e influenciável, e é na implementação do currículo que o brincar [...] mantém a sua posição, pois é no desenvolvimento de muitos aspectos inatingíveis que o brincar se sobressai.

Brincar, então, é, uma necessidade básica essencial para a saúde física e mental, na medida em que suas múltiplas dimensões podem fazer com que se tenham vivências compartilhadas entre o mundo infantil e adulto, reciprocamente.

Partindo de práticas efetivas, com resultados significativos, o lúdico com certeza é uma das melhores alternativas para se repensar o processo educativo dos “novos tempos”. Através dele é possível viabilizar o resgate do que é mais belo no homem: o ato de brincar, que é o maior aliado dos professores.

O lúdico exerce função fundamental no desenvolvimento do indivíduo, na formação de sua personalidade, na ampliação de seus conhecimentos, pois através

do lúdico o ser humano poderá encontrar formas de realizar-se como pessoa, como cidadão integrado à sociedade.

A convivência com o lúdico pode exercer um papel de fundamental importância na vida do ser humano, isso não só nos primeiros anos de vida, mas em todas as etapas da sua existencialidade; pode estender como decodificador e facilitador ao precisar fazer uma assimilação. O indivíduo usa o lúdico em todos os momentos da sua vida, o que o fará entender significados, que por um ou outro motivo podem estar obscuros, e com certeza ele passará a usá-lo no meio em que vive como um processo de construção do saber e até mesmo da sua história. É também uma forma de visão de mundo, em todas as formas, através das emoções, dos movimentos e dos gestos.

Finalmente, pode-se compreender o lúdico como algo de suma importância no trabalho do professor, podendo ser usado como forma estimulante, motivada, atuando como elemento de transformação do indivíduo.

A partir dessa vivência, educadores devem utilizar as mais variadas formas e estratégias na prática pedagógica, pois assim dá ao aluno a oportunidade de se desenvolver e aprender de forma significativa.

Proporcionar aos alunos momentos diferenciados para construção do conhecimento deve fazer parte do dia a dia do professor, pois ensinar não é transmitir; os alunos não devem ser agentes passivos da aprendizagem e o professor um mero transmissor de conhecimentos. Tentando romper com este paradigma, deve-se buscar cada vez mais nas escolas uma educação que desperte no aluno o interesse, e o professor passe a ser um mediador de atividades eficazes para a aprendizagem.

A metodologia lúdica, independentemente do nível ou da modalidade de ensino, desde crianças até adultos, se aproxima daquilo que se chama de aprender com prazer, com amor.

O professor que se propõe a trabalhar com tal proposta, que é diferencial, deve conscientemente assumir o seu papel de mediação pelo êxito, otimizando as propostas metodológicas de ensino. Este diferencial na escola quem faz é o supervisor educacional pela capacidade articuladora e de liderança.

Cabe ao supervisor educacional pensar e implementar ações pedagógicas coletivas que dêem conta de todas essas questões, pensando no bem estar coletivo,

no crescimento intelectual dos professores, com vistas à maior qualidade da escola e da educação brasileira, este é o maior objetivo.

A escola pós moderna está permeada de conflitos e situações que muitas vezes os educadores não conseguem enfrentar de maneira clara e objetiva, e é neste espaço que entra o supervisor com sua base pedagógica bem estruturada, com informações específicas no que tange os aspectos da legislação, o currículo, as estratégias de trabalho de equipe, e afins, com um olhar ressignificado sobre a escola e o seu verdadeiro papel.

A escola que se tem e a escola que se quer dependem do compromisso e da responsabilidade de cada educador neste grande quebra cabeça chamado educação. A necessidade de organização, liderança, formação continuada e afins surtirá efeito a partir do momento em que haverá tomada de consciência coletiva de que a mudança é urgente e inevitável por uma melhor educação e um gratificante reconhecimento do trabalho pedagógico desenvolvido por cada educador. Assim, cabe ressaltar que o desempenho de diferentes papéis exige maturidade e consciência

Sendo assim, surge a necessidade de resgatar a linguagem lúdica, onde a escola possa ter condições para animar, despertar e alegrar os alunos, percebendo os contextos de interação da criança e a riqueza de outros momentos possibilitadores de aprendizagem, a partir do reconhecimento do lúdico como metodologia de ensino.

Acredita-se na formação de pessoas mais humanas, sendo o lúdico um dos caminhos para tal propósito evolutivo. É preciso ter convicção e acreditar na possibilidade dos próprios sonhos, convivendo com pessoas parceiras, que partilhem dos mesmos ideais para se construir mudanças, porque, dentre outros, este é o sentimento que sustenta o trabalho do professor nos seus espaços de intervenção.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.

ALMEIDA, Guido. **O professor que não Ensina**. São Paulo: Summus, 1986.

ANTUNES, Celso. **Jogos para Estimulação de Múltiplas Inteligências**. 8 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

\_\_\_\_\_. Jogar e Estimular. **Informe AGAB** – Associação Gaúcha de Brinquedotecas, Santa Maria, v.1, n.2, jan/mar, 2000.

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola**. São Paulo: Summer 1995.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues; ALESSANDRINE, Cristina Dias; LIMA, Eduardo Perreira. **Criatividade e Novas Metodologias**. São Paulo: Petrópolis, 1998.

BROUGERE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a Criança**. São Paulo: Summer, 1987.

COMÊNIO, João Amós. **Didática Magna**. 3.ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1957.

DALLAZEN, Maria Isabel (org). **Projetos pedagógicos: cenas da sala de aula**. Porto Alegre: Meditação, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 2. ed. rev. e amp. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre Alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1995.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e Brincar – O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

\_\_\_\_\_. **A importância de brincar.** Diário na escola, 2003. Disponível em: <[http://www.formare Rede.org.br/biblioteca/0012.pdf](http://http://www.formare Rede.org.br/biblioteca/0012.pdf)> acesso em 06 de janeiro de 2011.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. O Jogo e a Educação Infantil: In: KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogo, Brinquedo, e a Educação.** São Paulo: Cortez, 1996.

LIMA, Manolita Correia. **Monografia:** a engenharia da produção acadêmica. São Paulo: Saraiva, 2004.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **O Lúdico na Prática Educativa.** Tecnologia Educacional. Rio de Janeiro, V. 23, nº 119/120, jul/out., 1994.

MORIN, Edgar. **O Método III.** O conhecimento do conhecimento. Portugal: Europa América, 1986.

MOYLES, Janet. **Só Brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artemed, 2002.

PAULA, Marlúbia de. **HISTÓRIA DAS IDÉIAS PEDAGÓGICAS.** 2009. Disponível: <http://www.webartigos.com>> acesso em 20 de out. 2010.

REGO, Cristina Tereza. **Vygotsky:** Uma perspectiva sócio-cultural da educação. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

RIZI, Leonor, HAYDT, Regina. **Atividades Lúdicas na Educação das Crianças.** São Paulo: Ática, 1998.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na Formação do Educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.

\_\_\_\_\_. **Brinquedo e Infância.** Petrópolis: Vozes, 1999.

SILVEIRA, Maria Joane Martins da. **O Ensino e o Lúdico.** Santa Maria: Multiprees, 1998.

TELLES, Carlos Q. **Palavra puxa Palavra.** São Paulo: Scipione, 1998.

VIDAL, Fernanda Fornari. Uma sala de aula em que se pode brincar. In: DALLA ZEN, M<sup>a</sup>. Isabel. (org.) **Cadernos Educação Básica**: Projetos Pedagógicos: cenas de salas de aula. Porto Alegre: Mediação, 2001, n. 7, p. 36 – 61.

VIGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 2 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

\_\_\_\_\_. **A Formação Social da Mente**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na Pré-Escola**. São Paulo: Cortez, 1995.

\_\_\_\_\_. **O brincar na Educação Infantil**. Cadernos de Pesquisa. São Paulo, n. 92, p. 62-69, fev., 2001.

WALLON, Henri. **Do ato ao pensamento**: ensaio de psicologia comparada. Lisboa: Moraes, 1979.

WEISS, Maria Lúcia Leme. **Psicopedagogia Clínica – Uma Visão Diagnóstica dos problemas de Aprendizagem Escolar**. 4 ed. Rio de Janeiro: DP&A, 1997.

WINNICOTT, W. Donald. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

\_\_\_\_\_. **A criança e o seu mundo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

## **APÊNDICES**



## **APÊNDICE A – Entrevistas**

### **ENTREVISTA COM PROFESSORES**

#### **1. Você considera importante a prática do lúdico nas Escolas. Comente.**

P1-Sim, pois através do lúdico a criança revela o seu verdadeiro sentimento, amplia sua relações com os outros se aproxima mais do professor desenvolve as atividades de forma prazerosa

P2-Sem dúvida, a prática do lúdico nas escolas é muito importante, pois assim nós conseguiremos alcançar nossos objetivos com sucesso. Isto é, o aluno aprende o conteúdo, fazendo o que ele mais gosta: brincando.

Pensar a importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens, como podemos observar o P1 vê o jogo como forma de compreender melhor à psique, enfim das emoções, da personalidade do indivíduo, já o P2, analisa a contribuição do jogo para educação, aprendizagem da criança.

#### **2. No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.**

P1-Jogo da memória, pular corda, dramatização, boliche de sílabas, música etc...

P2-Dominó de palavras e figuras, boliches de palavras e números ETC...

Podemos observar que os dois professores utilizam atividades que despertem interesse dos alunos, contribuindo para construção do conhecimento do mesmo, o que na fase da alfabetização é muito importante, pois o aluno aprende de forma diferenciada e prazerosa.

### **3. Quais as dificuldades que você enfrenta, dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade?**

P1 - Nenhuma, pois a linha de trabalho é toda voltada para a ludicidade e apresenta até hoje ótimos resultados, principalmente com aqueles que apresentam dificuldades de aprendizagem.

P2 - A dificuldade que encontro é a falta de espaço físico, pois o número de alunos supera o tamanho da sala, o que prejudica muito. Outra dificuldade encontrada são os pais que ainda pensam que a aprendizagem acontece somente quando as crianças enchem o caderno de escrita.

Podemos observar que existe diferença entre uma professora e outra, P1 não tem dificuldade para utilizar o lúdico, porque a Escola lhe oferece todos os recursos, porém o P2, não tem espaço, dificultando assim o seu trabalho, além de precisar conscientizar os pais que o conhecimento também se alcança através das brincadeiras

### **4- Através desta metodologia, de que maneira você avalia seu aluno?**

P1-Avalio o cognitivo dos alunos juntamente com o nível de aprendizagem da turma. Mas também avalio o relacionamento, sociabilidade, respeito, cooperação e atenção entre outros.

P2-O aluno que desenvolve atividades lúdicas tem mais facilidade e propicia assim, o entendimento mais rápido no seu raciocínio lógico, enfim a participação ativa do educando na construção e reconstrução de seu conhecimento trazido de casa.

As respostas das professoras acabam tendo uma relação entre si a qual a P1 coloca muito bem, uma avaliação cognitiva levando em consideração aspectos afetivos sociais e a relação com o próximo, e a P2 complementa que na hora de

avaliar leva em consideração a realidade do aluno fora da escola (conhecimentos trazidos de casa)

## **ENTREVISTAS COM GESTORES**

### **1 - De que forma o lúdico está inserido no planejamento e qual a importância que possui na prática pedagógica?**

G1 - O lúdico está inserido no planejamento de forma quase que total nos conteúdos programáticos, pois entendemos que através dos jogos e brincadeiras que as crianças conseguem assimilar melhor o conhecimento.

È importante para a prática pedagógica, porque o lúdico vem resgatar a bagagem cultural da criança e através disso fazer com que elas próprias construam seu saber.

G2 - No planejamento, o lúdico está presente em todas as propostas de trabalho (quando lidamos com as parlendas, trava-línguas, poema , jogo motor, etc), o que ainda precisamos amadurecer é o conhecimento acerca do desenvolvimento da criança, para que possamos na elaboração das atividades de atender as necessidades específicas delas/nível de maturidade e favorecer oportunidades para o jogo simbólico que não ocupa lugar no cotidiano da prática pedagógica.

É importante principalmente na Educação Infantil, o qual precisa focar suas ações nessa aprendizagem simbólica da criança, já que a mesma proporciona a ampliação do seu vocabulário, a sua percepção, caracterizando uma evolução cognitiva acelerante, jamais apreciada em outra fase da vida.

Nas respostas dos G1 e G2, percebe-se que o lúdico está inserido no planejamento de suas escolas, levando em consideração a importância do mesmo, na prática pedagógica o qual se destaca pelo alto valor educativo, e a exploração que é proporcionada às crianças, onde essas estabelecem relações lógicas com o ambiente em que vivem.

## **2 - Que orientação você dá aos seus professores nesse sentido?**

G1 – A orientação é que os professores procurem pesquisar e antes de passar aos alunos, façam uma análise para saber se este jogo ou brincadeira se encaixa na realidade da criança.

G2 - Através do grupo de estudos, sinalizando teoricamente as possibilidades de trabalho, pela análise do plano de aula (onde questionam ou sugerem outras idéias).

Observa-se nas respostas das gestoras, a importância em capacitar seus professores para poderem trabalhar com o lúdico, que fazem através de pesquisas e grupos de estudo.

## **3 – Quais as atividades que mais interessam aos professores?**

G1 – É muito diversificado o interesse dos professores, até porque, as turmas são diferentes.

G2 – Pelos jogos motores e jogos de linguagem.

Observa-se que a resposta da G1 está de acordo com a realidade da turma, preocupando-se com a diversidade de interesses, enquanto a G2, apenas pelos jogos motores e de linguagem, pois se preocupa com o processo da alfabetização.

## **4 - Estes planejamentos estão de acordo com os PCNs? Como?**

G1 – Sim, a maior parte do planejamento nós nos orientamos através dos PCNs, entretanto, trazemos para a realidade de sua comunidade escolar.

G2 – Sim, quando procuramos criar, desenvolver atividades com as crianças que se transformem em aprendizagem significativa e quando entendemos o porquê de estarmos propondo esta dinâmica, além de nenhum momento esquecer da realidade do aluno.

Percebe-se que a resposta da G1 acaba complementando a resposta da G2, quando diz que trabalha com a realidade da comunidade da escola, fazendo assim uma aprendizagem significativa, além de estar efetivando a contribuição para a valorização da auto-estima e ampliação de suas potencialidades cognitivas.

Todos os jogos e brincadeiras infantis que parecem apenas passatempos, na verdade preparam o terreno para um aprendizado posterior. No entanto, brincar seja natural para a criança, não convém dar-lhe liberdade total, assim como é contraditório dirigi-la sempre.

Através do seu conhecimento e sensibilidade, o educador deve dosar teoria e prática de maneira gradual, combinando os estímulos adequados para o tipo de aluno (clientela de ensino).

## **APÊNDICE B – Carta de Liberação das Entrevistas e Questionários para Publicação**



### **UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA CENTRO DE EDUCAÇÃO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO A DISTÂNCIA ESPECIALIZAÇÃO *LATO-SENSU* EM GESTÃO EDUCACIONAL**

Prezado(a) Professor(a) ou Gestor(a):

Este questionário e/ou entrevista que serão aplicados em sua escola fazem parte de uma pesquisa para conclusão do curso de Pós Graduação a Distância, Especialização Lato-Senso em Gestão Educacional.

As informações aqui prestadas têm o único objetivo de composição de dados para o estudo que vem sendo realizado. Sua participação é muito importante.

Os dados obtidos serão tratados de forma a preservar o anonimato dos respondentes.

Contando com sua participação, antecipadamente agradeço.

Simone Cardoso dos Santos  
Aluna do Curso