



Universidade Fernando Pessoa
Curso de Mestrado em Docência e Gestão da Educação

Thiago Lucena

**A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Universidade Fernando Pessoa,
Porto, 2017

Universidade Fernando Pessoa
Curso de Mestrado em Docência e Gestão da Educação

Thiago Lucena

**A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Universidade Fernando Pessoa,
Porto, 2017

Universidade Fernando Pessoa
Curso de Mestrado em Docência e Gestão em Educação

Thiago Lucena

**A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Assinatura: _____

Trabalho de Projeto apresentado à Universidade Fernando Pessoa como parte dos requisitos para obtenção do grau de Mestre em Docência e Gestão da Educação, sob orientação da Prof^ª Doutora Maria Tereza Romano Ventura.

Universidade Fernando Pessoa,
Porto, 2017

RESUMO

O presente trabalho acadêmico tem como temática a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental. É possível dizer que o lúdico é uma ferramenta psicopedagógica que os educadores podem utilizar em sala de aula como facilitadora da aprendizagem, visto que através da ludicidade os alunos poderão aprender de forma mais prazerosa, concreta e, conseqüentemente, mais significativa, culminando em uma educação de qualidade. Este trabalho objetiva contribuir para revalorizar o lúdico no processo de Ensino-Aprendizagem. Qual a importância dada ao ato de brincar? Por que as crianças brincam e de que forma? Também não poderíamos deixar de observar o lúdico na formação do educador, interferindo neste processo. Na revisão da literatura abordam-se também o conceito histórico do sujeito, concepção sobre o cuidar, fundamentos sobre as instituições escolares e conceitos de ludicidade como um de diversos instrumentos que podem ser contextualizados e que influenciam o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes, agindo de forma dinâmica na relação de educandos e educadores no processo de ensino-aprendizagem. O presente trabalho de Projeto propõe-se revalorizar a ludicidade no aprimoramento da educação, de forma crítica e criativa, de acordo com a demanda e realidade da sala de aula e, junto ao educador, presente como mediador, desenvolvendo possibilidades que permitam aos educandos experimentar de forma prazerosa, situações que os preparam para a vida.

Palavras-Chave: escola, lúdico, prazer e aprendizagem.

ABSTRACT

The present academic work has as its theme the importance of the playful in the teaching-learning process in elementary school. It is possible to say that the playful is a psychopedagogical tool that educators can use in the classroom as a facilitator of learning, since through playfulness students can learn in a more pleasurable, concrete and therefore more meaningful, culminating in an education Of Quality. This work aims to contribute to revalue the playful in the process of Teaching-Learning. How important is the act of playing? Why do children play and in what way? Also we could not fail to observe the ludic in the formation of the educator, interfering in this process. In the literature review, we also approach the historical concept of the subject, conception about care, fundamentals about school institutions and concepts of playfulness as one of several instruments that can be contextualized and that influence the students' cognitive and social development, acting in Dynamics in the relationship of learners and educators in the teaching-learning process. The present Intervention Project proposes to revalue the playfulness in the improvement of education, in a critical and creative way, according to the demand and reality of the classroom and, together with the educator, present as mediator, developing possibilities that allow the students to experiment Pleasantly, situations that prepare them for life.

Keywords: school, play, pleasure and learning.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho,
ao grande, único e verdadeiro amor da minha vida – minha ESPOSA,
minha eterna namorada.

AGRADECIMENTOS

Ao meu melhor amigo, o Deus dos céus. Aquele que só tem feito o bem a mim e a minha família.

À minha orientadora Professora Doutora Tereza Ventura, por todo apoio, orientação, paciência e presteza para comigo. Exemplo de mulher competente.

À minha esposa, por ser minha companheira na labuta da vida. A ela devo a realização deste Projeto.

Ao Roberto Neto e à Giovanna, por serem, filhos inigualáveis e as cores principais da paleta com que pinto a minha vida.

Aos meus pais, Lourenço e Socorro, pela educação que me deram.

Aos meus sogros, Roberto e Iraci, que também são verdadeiros pais para mim, por me acolherem e amarem como filho.

À minha mãe do coração, Nena (*in memoriam*).

Aos educadores que autorizaram a participação dos seus educandos neste estudo.

À diretoria da AENPAZ – Associação Evangélica Novas de Paz, por ter consentido a implementação do meu projeto.

A todos os que, direta e/ou indiretamente, ao longo do desenvolvimento deste estudo, contribuíram para que este pudesse ser concluído.

A todos um muito obrigado!

ÍNDICE GERAL

RESUMO	VI
ABSTRACT	VII
DEDICATÓRIA	VIII
AGRADECIMENTOS	IX
LISTA DE ABREVIATURAS.....	XVI
I. INTRODUÇÃO	- 1 -
1. Contextualização e pressupostos da intervenção.....	- 1 -
2. Problema, questionamentos e objetivos processuais	- 2 -
3. Relevância e contributo do projeto de intervenção	- 3 -
4. Orientação metodológica.....	- 3 -
PARTE I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO	- 5 -
CAPÍTULO I – O LÚDICO NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO	- 5 -
1. O lúdico no processo de ensino-aprendizagem no ensino fundamental.....	- 5 -
i. O brincar e a história cultural	- 10 -
ii. O lúdico no desenvolvimento da criança	- 13 -
2. O trabalho educativo com o lúdico.....	- 15 -
i. Orientações curriculares para a educação básica.....	- 15 -
ii. Direitos das crianças.....	- 16 -
iii. Preparação das instituições para o trabalho com crianças.....	- 18 -
iv. O brincar na escola	- 19 -
v. Os jogos	- 20 -
vi. O lúdico como facilitador do desenvolvimento.....	- 21 -
CAPÍTULO II - A LUDICIDADE EM SALA DE AULA E A FORMAÇÃO DOS EDUCADORES	- 23 -
1. A inserção do lúdico na prática escolar	- 23 -
2. Criatividade e ludicidade, uma combinação perfeita.....	- 28 -
3. Desenvolvimento e aprendizagem através do lúdico no ensino fundamental	- 29 -
4. O Lúdico na convivência escolar.....	- 34 -
5. O jogo, a brincadeira e o lúdico na sala de aula	- 38 -

6. A formação do professor na promoção da atividade lúdica na sala de aula.....	40 -
7. Tornando a escola e o aprendizado mais prazeroso e significativo.....	42 -
PARTE II – PESQUISA EMPÍRICA.....	45 -
CAPÍTULO I: CONTEXTO SÓCIO-ECONOMICO-ESPACIAL DA PESQUISA -	45 -
1. Contextualização da instituição.....	45 -
2. População-alvo e amostra inquirida / observada.....	47 -
CAPÍTULO II: METODOLOGIA E PROCEDIMENTOS.....	51 -
1. Problemática e justificativa.....	51 -
2. O caso empírico.....	52 -
3. Pressupostos.....	53 -
4. Objetivos.....	53 -
i. Objetivo geral.....	53 -
ii. Objetivos específicos.....	53 -
5. Metodologia de projeto.....	54 -
6. Técnicas e procedimentos de coleta de dados.....	56 -
i. Os questionários.....	56 -
ii. A observação.....	56 -
iii. Procedimentos de coleta de informação.....	57 -
iv. A análise de dados e de conteúdos.....	58 -
CAPÍTULO III: APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS DO DIAGNÓSTICO.....	59 -
1. Análise de dados resultantes dos questionários.....	59 -
i Resultado dos questionários aplicados aos professores.....	59 -
ii Resultado dos questionários aplicados aos pais e responsáveis.....	62 -
2. Análise de resultados da observação direta.....	65 -
i. Os relatos de atividades.....	66 -
ii. Análise global dos resultados da observação direta.....	73 -
CAPÍTULO V - CONCLUSÃO E TRABALHO FUTURO.....	79 -
BIBLIOGRAFIA.....	82 -
ANEXOS.....	87 -

ANEXO 01- SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA A INVESTIGAÇÃO..	- 87 -
ANEXO 02 - DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO	- 88 -
ANEXO 03 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO.....	- 89 -
ANEXO 04 - FICHA DE CARACTERIZAÇÃO /QUESTIONÁRIOS SOBRE OS PAIS E ALUNOS	- 91 -
ANEXO 05 - FICHA DE CARACTERIZAÇÃO /QUESTIONÁRIOS PARA OS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO	- 92 -
ANEXO 06 - GRELHA DE OBSERVAÇÃO DA SALA DE AULA	- 93 -
ANEXO 07 - PROPOSTA PEDAGÓGICA	- 96 -
ANEXO 08 – ATIVIDADES RECREATIVAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL.....	- 100 -
ANEXO 09 – SUGESTÕES DE ATIVIDADES RECREATIVAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL.....	- 103 -

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Desenho de pesquisa	- 54 -
Figura 2: Métodos de recolha de informação	- 55 -

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 : Responsáveis pelo setor administrativo e pedagógico	- 47 -
Gráfico 2 : Idade dos responsáveis do setor administrativo e pedagógico	- 48 -
Gráfico 3 : Formação acadêmica dos responsáveis pelo setor administrativo e pedagógico.....	- 48 -
Gráfico 4: Relação dos estudantes quanto ao gênero	- 49 -
Gráfico 5: Em que medida o lúdico resgata a história do sujeito?	- 59 -
Gráfico 6: As instituições de ensino preocupam-se com os recursos didáticos utilizados na sala de aula?	- 60 -
Gráfico 7: Os professores são formados para trabalhar com a ludicidade no ensino-aprendizagem do aluno?	- 60 -
Gráfico 8: A instituição de ensino viabiliza formação continuada para se trabalhar com o lúdico na sala de aula?	- 61 -
Gráfico 9: Você acredita que possa haver aprendizagem na educação fundamental através do lúdico?	- 62 -
Gráfico 10: Você acredita que a instituição de ensino possa promover o ensino-aprendizagem, utilizando materiais lúdicos na sala de aula?	- 62 -
Gráfico 11: Seus filhos (as) costumam contar em casa as experiências vividas em sala de aula?.....	- 63 -
Gráfico 12: Você acredita que a atividade lúdica pode influenciar na construção da Identidade de seu filho (a)?	- 64 -
Gráfico 13: Você acredita que há uma valorização dos conhecimentos que seu filho (a) possui nas atividades lúdicas?	- 64 -
Gráfico 14: Você acredita que o educador possui habilidade para trabalhar com o lúdico na construção da aprendizagem do seu filho?	- 65 -
Gráfico 15: Início da aula	- 74 -
Gráfico 16: Preparação da aula.....	- 75 -

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Amostra inquirida..... - 47 -

Tabela 2: População ou amostragem dos responsáveis pelos alunos - 49 -

Tabela 3: Atividades para os alunos da AENPAZ para os próximos anos letivos..... - 77 -

LISTA DE ABREVIATURAS

AENPAZ	Associação Evangélica Novas de Paz
CDI	Centro de Desenvolvimento Integral
CF	Constituição Federal do Brasil 1988
ECA	Estatuto da Criança e do Adolescente
EI	Estatuto do Idoso
MEC	Ministério da Educação e Cultura do Brasil
LOAS	Lei Orgânica da Assistência Social

I. INTRODUÇÃO

1. Contextualização e pressupostos da intervenção

O presente Projeto intitulado: “*A revalorização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental*” visa contribuir para revalorizar o recurso ao lúdico nos processos de ensino, considerando a perspectiva da criança e de sua vivência em sala de aula que, por meio de atividades lúdicas, pode sonhar, fantasiar, realizar desejos e viver os aspectos constitutivos da personalidade, em sua faixa etária.

Sobre o tema, Meyer (2008), salienta a necessidade de trabalhar com projetos envolvendo o brincar no Ensino Fundamental, reconhecendo a criança como cidadã, a qual tem uma história que precisa ser ouvida e uma experiência a ser reconhecida por meio de expressões que poderão se manifestar através das brincadeiras.

O brincar faz parte da vida da criança, do seu dia a dia, considerando que durante o brincar, ela aprende e gasta energia, nestas atividades, por puro prazer. Para direcionar o uso do tempo pedagógico, o ambiente escolar deve ser transformando num espaço cheio de propostas direcionadas ao brincar, ao lúdico.

Vygotsky (1991) postula que a brincadeira apresenta três características: a imitação, a regra e a imaginação, presentes em todos os tipos de brincadeiras, podendo ser de faz-de-conta, tradicional ou outra atividade lúdica. Todas tendo como objetivo, enfrentar a desafiante tarefa de aproximar as concepções acerca da sala de aula como um espaço recriador e criador.

Considerando o brincar como elemento fundamental na formação do sujeito social, Vygotsky (1984) afirmava o brincar como sendo um espaço-tempo privilegiado de emergências de novas formas de entendimento do real. Na brincadeira, a criança está ensaiando comportamentos e vivências do seu cotidiano que não conseguiria experimentar fora deste espaço-tempo.

A sociedade contemporânea ocidental vem sendo movida pelo interesse, pela instrumentalização do humano, pela negação do ócio e pelo controle mercantil sobre a produção e reprodução de bens materiais. Nesse mesmo modelo social, alegria e ludicidade presentes na vida comunitária e, particularmente, no brincar – e no brincar na escola - acabam sendo vistos como “irrelevantes”, caracterizando-se para muitas pessoas como um jogo para passar o tempo. Esta deficiente percepção exige contributos para uma mudança decisiva.

2. Problema, questionamentos e objetivos processuais

Apresentado os elementos preliminares, destacamos que estas observações foram resultado de diversos questionamentos como: Por que as crianças brincam? Qual a relação do lúdico com o ensino-aprendizagem? Como a formação do educador interfere na interação do lúdico neste ensino? Todos embasados em diversas correntes teóricas e observações de diferentes turmas no espaço de pesquisa que pretendemos apresentar.

A nossa investigação pautou-se primeiramente pelo questionamento: *Quais são as contribuições do lúdico no processo de Ensino-Aprendizagem no Ensino Fundamental?*

Para responder a esta questão, foi definido como objetivo geral: analisar a importância dada ao lúdico nas atividades de Ensino-Aprendizagem no Ensino Fundamental, num Caso selecionado. E como objetivos secundários: descrever a situação encontrada, analisar a participação das instituições na fomentação de uma formação continuada para os educadores e analisar os desafios vivenciados pelos professores no que tange a formação continuada a respeito do uso de materiais lúdicos na alfabetização, delinear um projeto de melhoria das práticas de ensino utilizando a ludicidade na construção do conhecimento junto ao aluno.

3. Relevância e contributo do projeto de intervenção

Este trabalho visou a intervenção num universo específico: a Associação Evangélica Novas de Paz, observando a importância dada ao lúdico no processo de Ensino-Aprendizagem no Ensino Fundamental. Procurou-se constatar, se nesse contexto, a que ludicidade tem sido uma estratégia importante para propiciar a realização de trabalho pedagógico. A contribuição desta pesquisa reside na possibilidade de tornar esta prática tangível ao entendimento acadêmico, propiciando a disseminação de um projeto de intervenção articulando as estratégias de ensino constituídas neste espaço, para que as atividades pedagógicas utilizando o lúdico como um mecanismo de coordenação possam ser vivenciadas e inspiradas neste como em outros espaços de ensino-aprendizagem.

4. Orientação metodológica

O projeto a construir foi desenhado sobre o caso acima referido, conduzido por objetivos assumindo-se como pressuposto teórico que o lúdico constitui um elemento essencial no processo de ensino-aprendizagem para as crianças do Ensino Fundamental.

Como Projeto de Intervenção, as fases que o constituíram foram: Fundamentação teórica; Diagnóstico da situação, com identificação de seus pontos fortes e fracos; Identificação de linhas de orientação para a intervenção.

No que se refere ao diagnóstico, foi necessário articular uma pesquisa mista como destaca Gray (2012), segundo o qual as pesquisas com métodos mistos já foram definidas como

A coleta ou a análise de dados quantitativos e qualitativos em um único estudo, no qual dos dados são coletados de forma concomitante ou sequencial, recebem prioridade e envolvem a integração de dados em uma ou mais etapas no processo de pesquisa, (Gray, 2012, p.166).

Assim, para a coleta de dados e informação usaram-se os questionários semiestruturados e a grelha de observação.

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL

Para o embasamento teórico realizou-se a pesquisa bibliográfica e documental pois, seguindo Gil (2010) “a consulta a fontes documentais é imprescindível em qualquer estudo de caso, e torna-se possível obter informações referentes à sua estrutura e organização”.

PARTE I – ENQUADRAMENTO TEÓRICO

CAPÍTULO I – O LÚDICO NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO

1. O lúdico no processo de Ensino-Aprendizagem no Ensino Fundamental

No Brasil, o Ensino Fundamental contempla 9 anos de estudo que vai de 6 anos aos 14 anos, sendo distribuídos em duas partes: Fundamental I, 1º ao 5º ano e Fundamental II, 6º ao 9º ano.

Na primeira fase do ensino fundamental, segmento que constitui nosso objeto de análise, os jogos e brincadeiras devem ser bem planejados pelo educador, pois se bem utilizados no processo de ensino-aprendizagem, tornam-se um grande aliado na introdução dos conteúdos. Segundo Rego (1932, p.36) “A ludicidade e aprendizagem não podem ser considerados como ações com objetivos distintos”.

Nesse sentido,

Um dos caminhos para fazer frente à realidade congelada e opressiva de muitas escolas e trazer a vida à tona, é a busca de uma educação político-estética, que tenha como cerne a visão do homem como ser simbólico, que se constrói coletivamente e cuja capacidade de pensar está ligada à capacidade de sonhar, imaginar, jogar com a realidade, (Kishimoto, 2005, p.46).

A utilização de estratégias pedagógicas embasadas em atividades lúdicas poderá ser bem-sucedida se o educador estiver preparado para realizá-las e a escola aceitá-las como um recurso para a construção do conhecimento acerca dos conteúdos a serem ensinados pela instituição. Todavia, é de se considerar preliminarmente, para isso, que a criança e a ludicidade caminham juntas, visto que a infância se revela um cenário propício para o desenvolvimento de atividades que envolvam brincadeiras:

Brincadeira refere-se à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada: jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras: brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar: atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores, (Friedmann,1996, p. 12).

Nesta mesma direção, destaca o Referencial Curricular Nacional para a Educação, “é no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações”, (Brasil, 1998, p. 27). Assim, esta predisposição se movimenta em cada geração compondo repertórios diferentes, mas as precondições para o lúdico permanecem.

A partir das contribuições de Piaget (1975a), o educador deve inserir a brincadeira e o jogo no projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem infantil. A simples escolha e oferta de certos brinquedos, já é o começo do projeto educativo. E ao realizar o seu trabalho na perspectiva lúdica, ao observar as crianças brincando, o educador pode reelaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho.

O educador deve intervir no brincar para estimular a atividade mental e psicomotora dos alunos com questionamentos e sugestões de encaminhamento. A hora do brincar é a hora mais propícia para o educador estar inteiramente atento às crianças e aos seus próprios conhecimentos e sentimentos, portanto, não deve aproveitar esse momento para realizar outras atividades, conversar com os colegas ou merendar. O educador deve inspirar ludicamente sua atuação.

Com isso,

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. Ao utilizar de modo metafórico a forma lúdica para estimular a construção do conhecimento, o brinquedo educativo conquistou espaço definitivo no Ensino Fundamental, (Kishimoto, 2005, p.46).

É necessário que professores, escola, gestores e demais membros da equipe de educadores, conheçam o seu papel, assim também a sua missão, de transformar pessoas, visto que poderão com isso, contribuir para significativas mudanças na sociedade. Nesta direção, pressupomos que ao ensinar conteúdos, a ludicidade imbuída em boas práticas,

contribuirá para o desenvolvimento dos processos de ensino-aprendizagem, estabelecendo relações de reciprocidade entre professores e alunos.

A ludicidade passou a ser encarada como um marco histórico de importância para a psicofisiologia do comportamento humano. O conceito de “lúdico” deixou de ser um pueril sinônimo do jogo. As implicações da prática lúdica excederam o perímetro do brincar espontâneo, passando esta a ser encarada como necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, articulando um processo integrativo.

Este é um dos interessantes elementos que Nolte (2009), nos apresenta em sua obra “As crianças apreendem o que vivenciam”, onde destaca que “(...) quando as crianças interrompem o que estão fazendo e se voltam para uma atividade que consome energia – como correr, desenhar, ou brincar de bonecas -, costumam estar descarregando suas frustrações”, (Nolte, 2009, p.24).

Nesta citação, podemos identificar a importância de estarmos atentos as expressões apresentadas nas brincadeiras realizadas pelas crianças, visto que elas revelam muito da maneira com que elas veem o mundo. No entanto, destaca Kishimoto (2005), que ao observamos as crianças nas escolas, podemos perceber que há pouca ênfase no jogo e na motricidade.

O papel do educador é muito importante neste íterim, assim, ao refletirmos acerca do processo de ensino faz-se necessário pensar na atuação do educador e das possibilidades que a instituição dispõe para a implementação de uma proposta pedagógica, que dependerá de competência técnica dos educadores para fazer com qualidade o uso do lúdico com as crianças.

Ao tentarmos entender o lúdico em sua realidade cultural, histórica, social, percebe-se o quanto não é visto da mesma forma por todas as pessoas e grupos sociais. O que pretendemos entender na prática, ao observarmos as formas do uso do lúdico no trabalho educativo no Centro de Desenvolvimento Integral - espaço em que concentrarmos o nosso olhar investigativo - é como associar o lúdico aos conteúdos de ensino formal e obter bons resultados.

Diante a essa indagação e tentando construir a resposta para esta pergunta, as atividades lúdicas deixam de ser uma forma de “passar tempo”, tornando-se na prática, a possuir um caráter social e histórico? Os educadores podem reelaborar o conceito sobre a ludicidade, a partir da subjetivação da sua prática diária e das formas que constituem ao lidar com o lúdico?

Nesse sentido, Vygotsky (1991), apresenta o brincar como uma atividade em que o significado social é historicamente produzido, construído nos inter-relacionamentos. Ele afirma que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas.

A atividade do brincar vem contribuir para a mudança na relação da criança com os objetos, que perdem sua força determinadora na brincadeira. A brincadeira e o jogo de faz de conta são considerados como oportunidades para a construção de conhecimentos pelas crianças. Quando a criança vê um objeto, ela age de maneira diferente em relação ao que vê. Quando a criança está brincando, ela poderá dar sentido diferente a outros jogos e objetos, por meio de sua imaginação e ação.

Quando pensamos em criança, lembramos logo em diversão. Sabe-se que o ato de jogar é muito antigo. O homem sempre foi impulsionado desde o seu nascimento, para o jogo. O jogo é uma atividade culturalmente natural ao homem. Do ponto de vista histórico, a dimensão lúdica se destaca a partir da época em que a criança no seu cotidiano está inserida num espaço em que a mesma ocupa uma dimensão social específica. Como postula Vygotsky (1991), é na educação que se encontram as relações sociais que a criança mantém com o seu mundo.

No Brasil, como destaca Kishimoto (1998), se misturaram os grupos étnicos brancos, ameríndios e africanos na formação do povo brasileiro. Com essa mistura das populações veio também seu folclore. Ao longo do processo de miscigenação, o folclore brasileiro recebeu nova cor, tomou novos aspetos. Mas o que havia de português permaneceu e perdurou. Foi através desses primeiros colonizadores, segundo Kishimoto (2005), que a ludicidade chegou unida com o folclore lusitano, incluindo os contos, lendas, histórias e superstições que se perpetuam pelas vozes adocicadas das negras,

pelos jogos, pelas brincadeiras de roda, festas, que trazem internamente nas suas estruturas técnicas um conjunto de valores identitários que perduram na história de nossa gente.

Em virtude da ampla miscigenação étnica, destaca Kishimoto (1997), a partir do primeiro grupo de colonização, fica difícil precisar a contribuição específica de brancos, índios e negros na ludicidade do Brasil e ainda, quem de fato deu origem a ludicidade nas instituições de ensino.

Diante disso, surgem as primeiras construções lúdicas em algumas regiões e povos: as pipas ou papagaios, transformando-se em brinquedos infantis e diversas outras brincadeiras que se misturaram e se mantêm presentes até a atualidade, podendo ser construídos bem como industrializados.

A ludicidade guarda a produção espiritual de uma sociedade em certo período histórico. Considera-se que povos antigos como os da Grécia e Oriente, brincavam de amarelinha, de empinar papagaios, jogos com pedrinhas, e até hoje as crianças o fazem na mesma organização. O lúdico tem a sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer “jogo” ou “brincar”. Se estivesse limitada a sua estirpe, o termo lúdico estaria se limitado apenas ao jogar, ao brincar, à animação espontânea, ressalta Kishimoto (1997).

A ludicidade faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, caracterizando-se por ser espontânea, funcional e satisfatória, levando a realização de diversas atividades que englobam a criança dentro de sua especificidade contribuindo para uma satisfação pessoal. Portanto, a ludicidade pode ser um tema atual, porém já era um tema estudado há muito tempo.

i. O brincar e a história cultural

O brincar é um recurso que as crianças utilizam para exprimir e elaborar etapas de conteúdos de sua cognição, fatos, vida, sentimentos, além de ajudar no desenvolvimento motor e cognitivo.

Nessa linha, Carvalho (2009) vem postular que:

A brincadeira, como um conhecimento histórico que deve ser apropriado e compreendido em sua rica diversidade de formas, matérias, construções, regras e maneiras de brincar, revelam parte de nossa identidade e história. A brincadeira é um direito de todos. Acreditamos, por isso, que a vivência da brincadeira potencializa experiências humanizadoras, tanto no conhecimento no cotidiano da escola quanto nos processos de formação dos professores, (Carvalho, 2009, p.104).

O brincar é como uma especificidade da infância na iconografia de tempos passados. Crianças do tempo passado brincavam de tambor, enquanto uma criança da zona rural brincava de pegar passarinho, subir nas árvores, nadar nos rios. As meninas brincavam de bonecas, como se fossem mãe e filha.

As crianças continuam a brincar como sempre o fizeram ao longo da história da humanidade. Só que hoje brincam de maneira diferente. As novas tecnologias e os cenários de espaços virtuais são muito sedutores para atividades centralizadas na paisagem do uso visual e manual, (Neto *in* Condessa, 2009, p.21).

Viver em sociedade é um jogo. Jogo com regras, com limites, com valores quando com respeito. Para Corrêa (2003, p. 29) “é por meio do lúdico que o indivíduo se apropria do seu papel social, desenvolve o respeito ao próximo, constituindo sua história de maneira coerente, significativa e equilibrada”.

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros. A partir do Renascimento vê-se a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares, (Kishimoto, 2005, p.46).

O ato de brincar, como já visto, é algo intrínseco ao ser humano e que está presente em sua vida, sobretudo durante a infância. Qualquer ação pode ser considerada

brincadeira. Há valores que a nossa sociedade acredita serem importantes e, através da brincadeira, se repassam esses valores e se lhes dá importância.

É brincando que a criança constrói conhecimentos da sua cultura e também aprende a desenvolver papéis, pois brincar é construir e reconstruir a realidade partindo do imaginário. Brincando, a criança coloca em pauta os problemas do seu dia a dia, mesmo os mais difíceis de serem solucionados, buscando alternativas para a sua resolução, (Santos, 2013, p.19).

A brincadeira desde cedo passa uma cultura lúdica, e quando a criança está brincando ela está praticando diversas formas de brincar, e principalmente quando ela brinca de faz de conta, quando ela está imaginando. É nesse faz de conta que percebemos que a criança experimenta a vida, pois:

Brincar é, portanto, experienciar a vida. É se divertir em todas as etapas que compõem este processo, inclusive no ato de errar, pois a possibilidade de errar é uma das melhores partes do ato de brincar, uma vez que esta se torna desafiadora, e é o desafio que move a brincadeira, (Santos, 2013, p.19).

A criança constrói a sua brincadeira quando pega um pedaço de madeira e finge ser uma guitarra ou o cabo da vassoura fingindo ser um cavalo. Este momento de construção traz para ela mesma a leitura do mundo. Santos (2013, p.45) complementa dizendo que “ler o mundo significa apropriar-se do conhecimento, bem como refletir sobre o seu mundo, sendo que a curiosidade deve ser destacada como pré-condição do conhecimento”.

As brincadeiras começam a diminuir quando chega a adolescência e a pré-adolescência. Eles nesta fase já têm condição de diferenciar as brincadeiras das fantasias. Quando acontece de um adolescente brincar como a criança brinca faz-se necessário procurar ajuda com um especialista.

Oliveira (1997), defende a diferença de brinquedo e brincadeira a partir de duas linhas teóricas: uma vislumbra a brincadeira como sinônimo do brinquedo (o brinquedo não é apenas o palpável, concreto, no entanto o seu ato no brincar), a outra vislumbra o

brinquedo como sendo apenas um instrumento utilizado para brincar (boneca, bola, etc.).

O brincar deve ser considerado principalmente para as escolas como um brincar prazeroso, com um objetivo a ser alcançado, não um momento em que a criança brinca por brincar, (Andrade, 2013). Assim, por meio do comportamento das crianças nas brincadeiras, quando elas contam, brincam, nos traz muitas respostas. É importante se observar as feições das crianças quando elas estão brincando.

Freire (1945) ressalta que a “escola pensa estar educando para o aprendizado dos símbolos, e estes representados por sinais, letras e números são reconhecidos socialmente”, (Freire, 1945. p. 43). E podemos entender que esta ação do brincar implica em diversas áreas de conhecimento e atinge todas as partes do cognitivo, emocional e social da criança.

Não se pode esquecer que as crianças não irão deixar de ter a sua subjetividade e o seu mundinho particular (a casa e rua onde mora). Quando a criança brinca do faz-de-conta, ela está aprendendo, ela simboliza. Portanto, “negar a cultura infantil, é no mínimo, mais uma ofuscação do sistema institucional educacional”, (Kshimoto, 1998, p.13).

Entende-se que a criança na sua infantilidade é produtora de sua própria cultura, quando ela tem o seu tempo, o seu espaço e o seu direito de brincar. Onde ela vai adquirir experiências e vai adquirindo a consciência de seu papel na sociedade. E nesta perspectiva, a brincadeira passa a ser compreendida e defendida pelos profissionais da educação.

Há uma diversidade de movimentos no brincar, fantasias etc. e que vai envolvendo a criança no seu dia a dia como “faz-de-conta”, ao mesmo tempo verdadeiro e real. Por exemplo, observa-se que muitas das crianças em risco social, que residem em comunidades carentes, apenas brincam de polícia e ladrão.

É através da brincadeira que as crianças deixam transparecer a sua realidade de vida. Tudo aquilo que elas costumam presenciar eles reproduzem através do brincar. Este momento de análise é muito importante para o educador. Por meio dos jogos as crianças socializam, estabelecem não só a educação formal, mas constroem o seu mundo social, (Freire, 1995).

Pensa-se na criança atingindo a sua maturidade através do seu desenvolvimento infantil, e sabe-se que cada criança terá o seu ritmo próprio de aprender. Um(a) podem aprender com mais rapidez, outras com mais lentidão. Por isso que:

Educar é mais que transmitir conteúdos, é mais que determinar comportamentos restritos, educar é ensinar a viver. Portanto, os professores, devem esperar seus esforços para além da escola. Devem preparar o aluno para o futuro, para a vida, e que essas repercussões sejam raios que alcancem esferas de vida bastante distantes da escola, no espaço e no tempo, (Venâncio e Freire, 2005, p.6).

Nesse sentido, brincar transmite alegria, contentamento, liberdade, descanso. E durante a infância a brincadeira desempenha um fundamental papel para o desenvolvimento da criança, sendo ele emocional, intelectual e físico. Segundo o referencial curricular nacional para o ensino fundamental (1998):

Brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento da identidade, da autonomia. O fato de a criança desde muito cedo, poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde representar determinado papel na brincadeira faz com que ela desenvolva sua imaginação.

Neste contexto, a criança também amadurece algumas capacidades de socialização, por meio de interação, de utilização, experimentação de regras e papéis sociais que são constituídos nas relações intersubjetivas que os sujeitos formam por meio dessa interação.

ii. O lúdico no desenvolvimento da criança

A aprendizagem é um processo contínuo na vida do ser humano que se adapta e se adequa ao seu desenvolvimento. Nessa linha, Piaget postula que a inteligência é a adaptação na sua forma mais elevada, isto é, o desenvolvimento mental, em sua

organização progressiva, é uma forma de adaptação sempre mais precisa à realidade. Piaget usa a palavra adaptação no sentido em que ocorre uma modificação no indivíduo em decorrência de sua interação com o meio, (Piaget, 1969, p.38).

Segundo Piaget, na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações dentro de fonemas de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Conforme o pensamento de Piaget (1998, p. 35), cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação.

Piaget (1998), afirma que o desenvolvimento do jogo progride de processos individuais e símbolos privados que derivam da estrutura mental da criança e que só por eles podem ser explicados. O jogo de faz-de-conta leva a criança a rever sua experiência passada para a satisfação do ego mais do que a subordinação à realidade. É possível verificar que para Piaget (1998), a interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos e/ou simbólicos mediadores do processo de ação.

Para Piaget (1975) no jogo prepondera a assimilação, ou seja, a criança assimila, no jogo, o que percebe da realidade, ligando-o às estruturas que já construiu e neste sentido, o jogo não é determinante nas modificações das estruturas.

Os estudos de Vygotsky (1988) sobre as funções psicológicas superiores, apontam para um controle consciente do comportamento – percepção. Vygotsky, considera que o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo. Ele afirma que o brincar estará contribuindo para as aquisições que serão adotadas no futuro da criança. Os estudos de Vygotsky contribuíram para uma visão da educação na qual a mediação é que faz a diferença. É ela que vai interferir nesta relação da aprendizagem da criança, deixando de ser direta para ser mediana.

Foi possível perceber que a aprendizagem ativa os conhecimentos ao longo da vida, que se torna uma relação cognitiva entre o aluno e o conteúdo a ser apreendido, fazendo com que esse processo de aprendizagem com o foco na ludicidade possa contribuir com a construção de um vínculo com o meio em que esse educando vive.

Sabemos que a consolidação do conhecimento depende de vários fatores que englobam o processo de ensino-aprendizagem, mas é notório identificarmos que o lúdico quando inserido nesse processo, além de atrair os prazeres do educando, consolida ainda mais o conhecimento apreendido.

2. O Trabalho Educativo com o Lúdico

i. Orientações Curriculares para a educação básica

A sociedade tem que se conscientizar da importância que a infância, possui na produção de uma sociedade psiquicamente saudável, o que tem demonstrado no nosso país uma enorme demanda por uma educação institucional de melhor qualidade no ensino fundamental. Segundo o Programa de Orientação Curricular Compassion do Brasil (2010), o que pode contribuir para o exercício da cidadania deve estar embasado nos princípios abaixo:

- O atendimento aos cuidados essenciais associado à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade;
- O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas, etc.;
- O direito das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, a interação social, ao pensamento, a ética e a estética;
- A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma. (Brasil, 2010).

Estas diretrizes têm possibilitado construir políticas públicas para o atendimento de melhor qualidade às crianças do ensino fundamental e principalmente na abertura de espaços complementares de ensino, sejam em ONG's com financiamentos, que garantam programas de recuperação escolar assim como acesso a atividades culturais e, de modo especial, ao desenvolvimento do resgate de elementos da cultura regional incorporados em atividades lúdicas com as crianças.

Podemos destacar o programa do Governo Federal “Escola Integral” que tem possibilitado desenvolver atividades que envolvam mais ludicidade do que o que é feito

na escola regular, isso porque estes programas têm a finalidade de garantir uma complementação ao ensino realizado no contra turno e garantir atividades pedagógicas que envolvam as crianças, reduzindo a evasão, assim como garantindo os cuidados e a proteção de crianças em situação de risco social, na maioria dos casos.

ii. Direitos das crianças

O lúdico tem seu lugar em vários dispositivos legais. Não seria diferente no Estatuto da Criança e do Adolescente – ECA, que postula em seu artigo 16, que toda criança tem o direito de “brincar, praticar esportes e divertir-se”.

A fundamentação jurídica no que tange ao direito de brincar, vem também para regular as relações entre pais e filhos, a escola e a criança. A nossa Constituição Federal – CF 88, em seu artigo 227, vem postular sobre os direitos fundamentais da criança.

Art. 227. É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

§ 1º - O Estado promoverá programas de assistência integral à saúde da criança e do adolescente, admitida a participação de entidades não governamentais e obedecendo os seguintes preceitos:

I - aplicação de percentual dos recursos públicos destinados à saúde na assistência materno-infantil;

II - criação de programas de prevenção e atendimento especializado para os portadores de deficiência física, sensorial ou mental, bem como de integração social do adolescente portador de deficiência, mediante o treinamento para o trabalho e a convivência, e a facilitação do acesso aos bens e serviços coletivos, com a eliminação de preconceitos e obstáculos arquitetônicos.

§ 2º - A lei disporá sobre normas de construção dos logradouros e dos edifícios de uso público e de fabricação de veículos de transporte coletivo, a fim de garantir acesso adequado às pessoas portadoras de deficiência.

(...)

§ 6º - Os filhos, havidos ou não da relação do casamento, ou por adoção, terão os mesmos direitos e qualificações, proibidas quaisquer designações discriminatórias relativas à filiação.

§ 7º - No atendimento dos direitos da criança e do adolescente levar-se-á em consideração o disposto no art. 204. (Brasil, 1988).

Em consonância à Constituição Federal de 1988, a Declaração Universal dos Direitos da Criança, vem complementar em seu Princípio VII, que a criança tem direito:

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

A receber educação escolar, a qual será gratuita e obrigatória, ao menos nas etapas elementares. Dar-se-á à criança uma educação que favoreça sua cultura geral e lhe permita - em condições de igualdade de oportunidades - desenvolver suas aptidões e sua individualidade, seu senso de responsabilidade social e moral. Chegando a ser um membro útil à sociedade.

O interesse superior da criança deverá ser o interesse diretor daqueles que têm a responsabilidade por sua educação e orientação; tal responsabilidade incumbe, em primeira instância, a seus pais.

A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito. Direito a ser socorrido em primeiro lugar, em caso de catástrofes. (UNESCO, 1994)

A estes princípios, cabe acrescentar que as crianças têm direito, antes de tudo, de viver experiências prazerosas nas instituições. A criança como todo ser humano é um sujeito social e histórico, principalmente construtor de sua própria história, faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, momento histórico e concepção de regras.

No meio social em que a criança se desenvolve, ela é marcada. A criança tem na sua família, sendo ela biológica ou não, o seu ponto de referência. As crianças são caracterizadas como seres que pensam e sentem. Algumas crianças conseguem se adaptar com mais facilidade, outras demoram mais um tempo para se adaptar. Nesse sentido, o ECA em seu art. 15 demonstra que as crianças são titulares de liberdade, assim:

Do mesmo modo que o adulto criativo precisa brincar com as ideias, a criança, para formar suas ideias, precisa de brinquedos – e de muita tranquilidade e liberdade de ação para brincar com eles como quiser, e não do jeito que os adultos acham apropriado. É por isso que precisamos dar-lhe essa liberdade, para que sua brincadeira seja bem-sucedida e proveitosa, (Bettelheim, 1989, p.172).

Ao levar-se em conta esta informação sobre a criança, em que a brincadeira é utilizada como uma fonte que vai favorecer o seu avanço na aprendizagem, contribui-se para a formação de sua personalidade e de seu caráter através de boas e diversas vivências.

Nesse ínterim, o lúdico na sala de aula poderá ser utilizado como um recurso poderoso para desvendar problemas dos educandos. E essas brincadeiras precisam ser resgatadas. A sociedade como um todo, onde também estão inseridos os pais e educadores, reconhece a importância do brincar, bem como reconhece a limitação do tempo e espaço para a criança brincar, tendo em vista a tendência de redução da cultura do brincar ao consumo de bens culturais. É preciso se produzir para ela e não pela criança.

A proposta é fazer com que os alunos aprendam brincando, construindo seus próprios brinquedos com sucatas. É brincando que a criança encontra resistência e descobre manobras que a motiva a enfrentar o desafio de andar com suas próprias pernas e pensar com responsabilidade por seus atos.

iii. Preparação das instituições para o trabalho com crianças

Os educadores devem estar bem informados sobre a realidade das crianças que irão atender. Entender a história de vida de cada uma de forma a preparar aulas significativas e prazerosas. Levando em consideração os aspectos emocionais, cognitivos, sociais e econômicos das suas crianças e famílias.

Na linguagem da brincadeira, podemos, e muito bem, estabelecer nossa forma de trabalho, mas é importante estarmos atentos ao fato de que somos educadores, e isso faz uma grande diferença. A criança não precisa (e nem deve) ficar pensando em por que brinca, mas o educador precisa constantemente procurar saber o que o brincar tem a ver com o seu trabalho, (Carvalho, 2009, p.25).

As instituições devem oferecer recursos didáticos e financeiros para aquisição de materiais para tornar estas aulas prazerosas, fazendo com que os alunos tenham o acesso à ludicidade, como construção de brinquedos, brincadeiras e jogos.

Também as instituições devem ter a preocupação com os educadores, com capacitações, mantendo-os atualizados, com o planejamento de projetos que envolvem o lúdico, o resgate de brincadeiras atuais e históricas junto às famílias. Mediante este

planejamento, os educadores irão oferecer às crianças aulas dinâmicas, atrativas, motivadoras.

iv. O brincar na escola

Não se pode considerar o brincar como uma imitação da vida dos adultos. A criança vai aceitar uma real situação ou ela vai transformar essa real situação. A criança deve aprender a pensar e saber interrogar sobre a vida, por isso que é importante aprender a brincar na escola, pois esse pode ser o caminho lúdico para o entendimento da vida. Para tanto,

Na escola é importante aprender a brincar, o que significa não ter uma ideia definitiva do processo. Os objetivos pedagógicos e os conteúdos a serem aprendidos são apenas uma referência de partida, para em seguida se envolver as crianças numa descoberta e vivência de situações com um sentido não definido ou obsessivamente padronizado, (Neto *in* Condessa, 2009, p.28).

Quando a criança está brincando ela está sendo incentivada a utilizar jogos. A criança que brinca vive feliz, tem uma infância feliz. A criança que não brinca pode causar trauma pela ausência de vivência. O brincar para a criança é um momento de suma importância para o seu desenvolvimento. E a escola não pode esquecer disso. Nessa linha, Venâncio e Freire (2005) vem complementar que:

No mundo do jogo tem-se a oportunidade de extravasar aquilo (conhecimentos possíveis) que não se tem certeza de que é possível acontecer e fazer, e nesse ínterim, por exemplo, é que as jogadas, até antes nunca vistas, realizam-se assim, como um passe de mágica, dando azo à arte, valorizando-se assim, o estético em detrimento do funcional e pragmático, (Venâncio e Freire, 2005, p.57).

Ela deve estimular esta prática e proporcionar estes momentos para as crianças. Tanto dentro da sala quanto fora dela, o professor deve estabelecer metodologias para desenvolver o trabalho, porque é o educador quem deve proporcionar oportunidades para que aconteça esse brincar, que deve ocupar um lugar especial.

Com seu jogo, a criança, além de aprender a apreender o mundo, inconscientemente brincava de “Deus”, pois, ao passo de seu egocentrismo, deformava o mundo para entendê-lo, ou seja, ela joga com o real e o fazia adaptar-se a ela. Porém, nesse jogo a criança

exercia um poder relativo sobre o real, pois é esse mesmo real que delimita e determina o que e como deve ser simbolizado, (Venâncio e Freire, 2005, p.57).

v. Os jogos

A palavra jogo tem um vasto sentido. Segundo o dicionário Aurélio (2011, p.408), o verbete nos diz que: 1. Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou ganho. 2. Passatempo. 3. Jogo de azar, aquele em que a perda ou o ganho dependem mais da sorte que do cálculo.

Devemos ressaltar que o jogo é organizado dentro de um campo com regras que possibilitam nos direcionar a uma organização e uma harmonia. Suas regras sendo explícitas, implícitas, flexíveis ou rígidas nos demonstra uma seriedade em que:

O jogo, ao mesmo tempo, é lúdico e sério, e talvez aí se encontre uma das suas mais valiosas virtudes. Assim sendo, o jogo apresenta inúmeras outras características paradoxais, tais como: ordem, desordem, tensão, movimento, mudança, solenidade, ritmo e entusiasmo. Destarte, o jogo torna-se uma suspensão da realidade, uma forma de manipulação de algo que não é vida corrente, nem real (mantendo semelhanças e vínculos com o sagrado, o profano e seus rituais), (Venâncio e Freire, 2005, p.43-44).

Piaget em sua defesa, afirma que as atividades intelectuais da criança são meios que irão contribuir para enriquecer o desenvolvimento intelectual. O jogo passa a ser considerado como um aliado de importância na rotina da prática. O jogo é uma lógica do contexto social, de uma linguagem do cotidiano. “O jogo é a própria construção do conhecimento, logo não pode ser visto apenas como divertimento para desgastar energia”, (Piaget 1998 p. 45).

Embora exista uma lógica do contexto social, como postula Piaget, o jogo tem um viés complexo, que segundo Venâncio e Freire (2005):

O jogo se caracteriza como uma unidade complexa, envolto pela organização sistêmica de suas estruturas padrões, definida pelo seu ambiente (contexto). Seria então incoerente negar a existência de elementos característicos que podem até ser chamados de partes, ou seja, sob o prisma do pensamento complexo é necessário que essas partes constitutivas do jogo sejam dissociáveis ao gerarem as diferentes manifestações complexas do jogo, (Venâncio e Freire, 2005, p.49).

vi. O lúdico como facilitador do desenvolvimento

As dificuldades de aprendizagem estão relacionadas a todas as classes sociais. Baseado nisso, o papel do professor é fundamental em sua prática para favorecer aos alunos o aprendizado, promovendo o interesse dos mesmos pelos estudos e garantindo que ocorra o aprendizado.

Os jogos e as brincadeiras fazem parte deste processo de aprendizagem, auxiliando-os no aprender. As crianças irão conseguir formar suas opiniões, criatividade e ter ideias. No processo de aprendizagem vão adquirir novos conhecimentos, formar novas atitudes e adotar novos comportamentos, e isso pode acontecer nos jogos de construção, no qual:

São considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver habilidades da criança. Construindo, transformando e destruindo, a criança expressa seu imaginário, seus problemas e o desenvolvimento afetivo e intelectual, (Kishimoto, 2005, p.40).

Os jogos e brincadeiras podem ser inseridos como recursos didáticos de importância. É através deste brincar que a criança aprende. A criança vai criando alternativas para o seu aprender. Deve-se inserir na escola brincadeiras lúdicas para favorecer o processo de aprendizado. Assim,

Através da atividade do brincar, em que a criatividade, a expressão, o movimento e a ludicidade são privilegiados, a criança apreende também um conjunto de regras e significações sociais dos seus comportamentos que lhe permite adaptar-se à sua cultura e iniciar-se numa prática desportiva, cultural e artística, (Condessa, 2009, p.39)

Percebemos em nossa pesquisa que muitos autores afirmam que o lúdico é um grande favorecedor do processo de ensino-aprendizado em seu desenvolvimento mental e físico. A criança assume papéis diferentes a partir do brincar. Nessa linha,

Do ponto de vista da Psicologia histórico-cultural, a interação da criança com os membros mais experientes da cultura em situações sociais e concretas vai possibilitando que funções

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

neuropsicológicas, tais como memória, atenção, percepção, passem a um funcionamento de nível superior, mediado pela linguagem, (Carvalho, 2009, p.40).

A família precisa entender a importância do brincar para o aprendizado. E que o brincar tanto na escola quanto na prática de lazer desenvolve o conhecimento, a interação, a afetividade e a sociabilização da criança.

CAPÍTULO II - A LUDICIDADE EM SALA DE AULA E A FORMAÇÃO DOS EDUCADORES

1. A inserção do lúdico na prática escolar

Há planejamentos em que os educadores preservam a individualidade de cada criança, com o objetivo de inserir o lúdico e não esquecer a essência do brincar e quais seus resultados. Há educadores que deixam as crianças brincarem, mas que não tomam a sério esta prática para inserir em seu planejamento.

A inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas remete-nos para a necessidade de seu estudo nos tempos atuais. A importância dessa modalidade de brincadeira justifica-se pela aquisição do símbolo. E alterando o significado de objetos, de situações, e criando novos significados que se desenvolve a função simbólica, o elemento que garante a racionalidade ao ser humano, (Kishimoto, 2005, p.39-40).

Mediante esse contexto, ter profissionais capacitados para este trabalho é essencial. Preocupados em tornar as aulas com qualidade, dinamismo e atratividade. Fernandes (1998, p.62), diz que as brincadeiras de roda sobrevivem a uma continuidade sociocultural embora o “contexto histórico-social” se modifique.

O brincar, nas referências e parâmetros que chegam às professoras, expressa-se como algo absolutamente positivo, algo bom pela sua simples presença, o que esvazia a compreensão de que as relações e os valores são ideológicos e contraditórios. Sua inclusão no Ensino Fundamental é ressaltada, por um lado, como uma garantia do direito de ser criança, atrelada a ideias de cidadania e autonomia, (Carvalho, 2009, p.66-67).

Considerando-se a polissemia em torno do conceito de ludicidade, hoje no Brasil, as aceções mais comuns e utilizadas no contexto educacional são: jogo, brincadeira, brinquedo, lazer e recreação. Esses termos têm sido utilizados, ao mesmo tempo, como sinônimos, sem diferenciação no emprego, ocorrendo contradições conceituais e metodológicas. Segundo Brougère (1998, p.35), “cada cultura define uma esfera do jogo a partir de uma rede de analogias e de uma experiência dominante, de determinados traços”.

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL

O fabricante ou sujeito que constrói brinquedos neles introduz imagens que variam de acordo com a sua cultura. Cada cultura tem maneiras de ver a criança, de tratar e educar. Entre as antigas concepções, a criança, vista como homem em miniatura, revela uma visão negativa: a criança é um ser inacabado, sem nada específico e original, sem valor positivo. É contra essa visão que, a partir do século XVIII, Rousseau, em Emílio, defende a especificidade infantil, a criança como portadora de uma natureza própria que deve ser desenvolvida, (Kishimoto, 2005, p.19).

Nos estudos de Oliveira (1985), a ludicidade é definida como um recurso para a construção de aprendizagens espontâneas. De acordo com Oliveira (1985), o lúdico, é:

(...) um recurso metodológico capaz de propiciar uma aprendizagem espontânea e natural. Estimula a crítica, a criatividade, a sociabilização. Sendo, portanto, reconhecidos como uma das atividades mais significativas – senão a mais significativa - pelo seu conteúdo pedagógico social, (Oliveira, 1985 cit. In Salomão; Martini; Martinez, 2007, p. 02)

O que remete para afirmar que o lúdico é um recurso pedagógico e social, uma ferramenta que o educador pode utilizar em sua prática pedagógica, que o auxilia na dinâmica da sala de aula, bem como na descoberta da realidade social do aluno. Nessa linha, percebemos que diante do uso de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos o sujeito pode se direcionar tanto para o desejo de saber quanto para o desejo de não saber, (Kishimoto, 2005, p.113).

A ludicidade possibilita ao educando estimular/revelar aspectos interiores, espontâneos e naturais, fundamentais para o desenvolvimento de sua aprendizagem.

Nessa linha,

Uma noção de “atividade lúdica” emerge relacionada à ideia de fazer com prazer. A brincadeira é considerada uma das maneiras de fazer as coisas de forma mais agradável e satisfatória. Entretanto, ainda que não se perceba, esse discurso carrega o paradoxo de afirmar que o que as crianças têm para fazer, conhecer e aprender é tão chato que precisa de uma outra roupagem para se tornar agradável, (Carvalho, 2009, p.66).

Quanto às atividades lúdicas, Cipriano Luckesi (2005) define a atividade lúdica como aquela que propicia a “plenitude da experiência”, ressaltando com esta afirmação que a vivência lúdica exige do sujeito uma entrega total física e mental, permitindo a ele vivenciar de forma plena a experiência, pois, mesmo que a princípio de uma atividade lúdica, o mesmo não esteja disposto a realizá-la, ao dar início à atividade, o sujeito é

levado a entregar-se ao ato lúdico de forma inteira, pois o ato exige como já foi dito, a interação do corpo e da mente.

As atividades lúdicas não podem ser delimitadas em jogos ou brincadeiras, pois elas incluem qualquer atividade que propicie um momento de integração e de prazer. Sendo assim, as atividades lúdicas englobam muitos outros conceitos, que vão além do lúdico e da ludicidade.

O olhar sobre as crianças como sujeitos, articulado a uma compreensão sobre a importância do brincar, tem se mostrado como estratégia fundamental de efetivação de uma concepção de infância com direitos subjetivos e singularidades em seu processo de inserção na cultura, (Carvalho, 2009, p.77).

Discutir o conceito de ludicidade envolve entender a significação de jogos, do brincar, da brincadeira e do brinquedo e de como estes métodos lúdicos se diferenciam de uma cultura para outra. Com relação à formação profissional, para que o pedagogo esteja habilitado a atuar como educador é preciso, segundo Dewey (1961, cit. In: Kishimoto, 2008, p. 94-95) que ele saiba conduzir o processo de ensino-aprendizagem de forma democrática, organizando a participação dos indivíduos na conscientização social, de acordo com ele:

Acredito que toda educação proceda da participação do indivíduo na consciência social da raça. Esse processo começa quase inconscientemente ao nascer e vai formando continuamente os poderes do indivíduo, desenvolvendo sua consciência, formando seus hábitos, treinando suas ideias e despertando seus sentimentos e emoções, (Dewey, 1961, cit. in Kishimoto, 2008, p. 94-95).

Cabe então ao educador mediar para que este processo, citado por Dewey proceda. E, para tanto, o educador deve estar capacitado em sua formação profissional e pedagógica. Propondo, como afirma Freire uma pedagogia da autonomia onde o sujeito é autor do seu próprio conhecimento e o educador é o mediador do processo de Ensino-Aprendizagem.

No que diz respeito à relevância do conhecimento na formação do professor, Isabel Alarcão e José Tavares (2003, p. 15), relatam que nesta era chamada da

sociedade da informação e do conhecimento “o conhecimento tornou-se e tem de ser um bem comum. A aprendizagem ao longo da vida, um direito e uma necessidade”. Enfatizando com esta afirmação, o quanto o conhecimento se tornou indispensável perante as exigências deste novo tipo de sociedade.

Diante disso,

Precisamos ter flexibilidade, sensibilidade e bom senso, não estarmos demasiadamente centrados em nossas certezas, estarmos abertos para perceber com maior clareza as reais necessidades e os interesses dos nossos alunos. Esses interesses e necessidades nem sempre foram previstos ou planejados, mas merecem total atenção, pois a partir das percepções dessas necessidades, o professor poderá estudar, pesquisar e planejar possíveis forma de encaminhar os trabalhos de maneira mais envolvente e prazerosa, (Ferreira, 2003, p. 44-45).

E, este fator nos leva a refletir o quanto o educador deve buscar atualizar-se para que possa atender as demandas desta sociedade inovada, ressaltando também que o conhecimento é um processo contínuo que acontece por toda a vida. Tendo o conhecimento desta necessidade de atualizar-se e admitindo a ludicidade como uma das ferramentas da atualidade, para que se alcance a criança em sua plenitude, cabe ao educador fazer uso deste instrumento para que possa potencializar sua prática pedagógica e com isso, desempenhar seu papel no desenvolvimento das aprendizagens.

Nesse viés,

O uso de brinquedos, jogos e materiais pedagógicos, do ponto de vista psicopedagógico, necessita de percepção do contexto em que se encontram inseridos. É preciso que o professor e/ou psicopedagogo identifiquem a matriz simbólica anterior do objeto, para entender melhor as necessidades e dificuldades mais imediatas dos alunos, (Kishimoto, 2005, p.121).

Contudo, conforme afirma Cardoso (2008), a ludicidade na formação profissional do professor não é algo novo: a inserção da ludicidade como dimensão no processo de formação dos professores do ensino fundamental não é algo recente. Historicamente, tal dimensão vem sofrendo configurações distintas: sob forma limitada, posição de estratagema e o valor educativo inseparável entre trabalho e jogo. Lembra-se que essas concepções de formação de professores reproduzem modelos de educação ocidental moderna, ligados à escolarização de massa desde o século XVIII, assumindo

vários modelos pedagógicos com concepções diferentes, mas centrados na racionalização e fragmentação entre corpo (matéria) e mente (espírito), (Cardoso, 2008, p.43).

Partindo do que foi acima citado, a utilização da ludicidade no processo formativo dos professores surgiu lenta e muito desvalorizada nas instituições de ensino superior. Haja vista, como coloca Maturana (2004, p.125), que se vive uma contínua desvalorização do corpo devido a “sua incapacidade de alcançar as alturas de nossas almas idealizadas”. Assim, as instituições de ensino permanecem fazendo essa divisão histórica, mas é urgente entender que não se aprende sem trabalhar o pensar corporificado. É preciso, então, ressaltar a importância da ludicidade na formação profissional do professor, como afirma Santos (1997 p.14): “A formação lúdica deve proporcionar 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”.

Neste sentido, pode-se afirmar que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade. Pode-se refletir que, as vivências com atividades lúdicas proporcionam aos educadores em formação, através de práticas reflexivas, o autoconhecimento, permitindo-lhes assumirem-se como sujeitos que pensam e falam de acordo com sua subjetividade, com direito de se transcenderem no tempo, no espaço e nos desejos. Portanto, o trabalho lúdico é necessário no ambiente da sala de aula desde o ensino fundamental até o ensino superior.

Nesta perspectiva, a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a se constituir em “coisa séria”, digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir, (Kishimoto, 2005, p.167).

O educador deve se preocupar em tornar suas aulas atrativas, notadamente:

- Entender que a brincadeira cantada é um meio de educar o desenvolvimento rítmico, seja ele musical ou gestual, e contribui para que as crianças se movimentem;
- Dar oportunidade aos educandos de contato com as brincadeiras cantadas, que direcionam para o ato de dançar, jogar, dramatizar e também a mímica;

- Despertar o anseio dos educadores pelo reconhecimento das abordagens sugeridas nas brincadeiras, e pelas manifestações culturais. (Lara, 2005, p.2)

Os educadores precisam ter iniciativas, serem bem dinâmicos e serem inovadores, com o objetivo de serem almejadores de sonhos. Há uma necessidade de os educadores mostrarem aulas que atraiam as crianças. Onde as crianças encontrem o prazer em brincar. É de importância esta relação aluno e professor de forma saudável para que haja o sucesso nestas atividades lúdicas.

Muitos alunos ficam até doentes com a rotina cansativa na escola, muitas cargas de obrigações, tarefas, uma disciplina rígida, e muitas vezes também desvinculando de uma cultura vivida pelas crianças. Por estes fatores e outros não se pode deixar de oferecer o lúdico a essas crianças, isso acontecendo representa a negação de sua própria cultura. O brincar inicia-se dentro do lar da criança, mas a escola tem o papel fundamental de dar continuidade a esta tarefa.

2. Criatividade e ludicidade, uma combinação perfeita

O homem resolveu os problemas do seu cotidiano através da ludicidade? O homem criou armas para caçar, obteve roupas e alimentos, e para se aquecer ele descobriu o fogo. O homem buscou diversas formas para melhorar a sua condição de vida. Para responder a esse questionamento, Venâncio e Freire (2005) complementa que:

Uma das características do humano é, com efeito, a sua capacidade para o brincar, ou o que poderíamos chamar o “impulso lúdico”. Este não se restringe às crianças, embora saibamos que ele predomina nesse período. O impulso lúdico que está intrínseco no brincar garante que a capacidade de brincar se manifeste em toda vida do ser humano, (Venâncio e Freire, 2005, p.28).

O brincar coloca a criança com seu corpo e com o outro. Ela se torna criadora porque tem necessidade de expressar seus sentimentos, e necessita se relacionar com o mundo a sua volta, (Venâncio e Freire, 2005).

A criatividade torna o homem acessível para expressar sua capacidade para conquistar a sua felicidade. Valle (2008, p. 5) vem complementar que:

Dessa maneira, o termo criatividade foi se modificando no decorrer do tempo e muitas foram as definições a ele dadas, sempre apresentando uma nova visão do fenômeno e um novo conceito. As definições mais antigas de criatividade referem-se ao termo latino “creare” = fazer, e ao termo grego “krainen” = realizar, demonstrando a preocupação com pensar, produzir e realizar criativamente, Valle (2008 p. 5).

A autora ainda postula que:

O próprio termo “criatividade” nos mostra em sua simples nomenclatura um verbo associado a um substantivo ou “uma ação que se materializa”, que traz na essência o “fazer” de modo ímpar, mostrando um ato de “realizar” ou um acontecimento que envolve um produzir realizador cujo produto é representado, por exemplo, por invenções e obras artísticas, que são novidades que enriquecem a própria vida humana, (Valle, 2008, p.6).

O homem precisa aprender a viver criativamente, fazer produtos novos, inovar, e pensar no novo. É nessa linha que a criatividade e a ludicidade se tornam um elo. Para tanto,

A concepção atual do brincar nos leva a refletir que nesta atividade a criança: cria e atua; elabora conhecimentos anteriores de forma própria, imitando, imaginando, representando, comunicando, ativando a memória e atualizando conhecimentos (compreende e amplia); imagina e interpreta a realidade; pensa e soluciona problemas; transforma a função social dos objetos (exercita a criatividade), (Valle, 2008, p.11).

As definições tanto da criatividade e da ludicidade como concepção do brincar, compreende a ação do fazer, realizar e interpretar a vida. O que contribui para o crescimento da criança.

3. Desenvolvimento e Aprendizagem através do Lúdico no Ensino Fundamental

Toda criança tem direito de brincar, e desde pequenas estas já se encontram no âmbito escolar, dentro de uma sala de aula, sendo esse um dos motivos de citar a importância das reflexões e estudos sobre o brincar no Ensino Infantil e Ensino Fundamental.

O ser humano encontra-se inserido numa sociedade informatizada e informativa, necessitando de pessoas capazes de criarem as próprias opiniões, seres ativos, dinâmicos, responsáveis pelos seus atos, e o lúdico é um grande auxiliar no desenvolvimento cognitivo, físico, afetivo, entre outros aspetos. Durante o processo de desenvolvimento das crianças, a família deve estar sempre presente, visto que “escola e família não se excluem, se completam” (Meyer, 2008, p. 44) e assim, a criança sente-se mais segura durante a realização das atividades na escola.

Quando a criança brinca, ela é espontânea, livre e no Ensino Fundamental encontramos um papel social que é “valorizar os conhecimentos que as crianças possuem e garantir a aquisição de novos conhecimentos” (Meyer, 2008, p. 44), ou seja, através das brincadeiras as crianças estarão assimilando novas ideias e novos conceitos. A criança não é um adulto em miniatura, ela possui características próprias que merecem ser respeitadas. O educador precisa estar sempre se atualizando para poder desenvolver um trabalho que contemple as diversas necessidades das crianças que, na verdade, são cidadãos com pouca idade, mas produtoras de história e cultura.

No Ensino Fundamental, o lúdico é importante para o crescimento das crianças, inclusive intelectualmente, pois as brincadeiras trazem consigo “um brincar comprometido com a qualidade de vida da criança” (Meyer, 2008, p. 22), sendo que os educadores serão responsáveis por elas naquele determinado ambiente e estarão empenhados na valorização do ser humano.

A brincadeira tem essa importância para o desenvolvimento social e psicológico, é através dela que a criança pode expressar os seus sentimentos em relação ao mundo social. A criança consegue viver e reconhecer a realidade através das diferentes brincadeiras existentes, e quanto mais ela brinca, maior será o desenvolvimento sob os diferentes aspetos, até mesmo corporal. Kishimoto (2005), nessa linha postula que:

Os brinquedos, jogos e materiais pedagógicos geralmente são empregados a partir de um modelo de inteligência unidimensional que privilegia o eixo cognitivo. Estudos recentes têm revelado que as inteligências podem ser várias e não necessariamente intercambiáveis entre si, (Kishimoto, 2005, p.130).

Diante do exposto, percebemos que as atividades com jogos auxiliam no desenvolvimento da imaginação, simulação e estratégias, e quando as situações são planejadas por profissionais possuem o objetivo de proporcionar para a criança a construção de novos conhecimentos e/ou novas habilidades, “brincar é uma linguagem, é a nossa primeira forma de cultura” (Meyer, 2008, p. 33), ou seja, todos nós brincamos um dia, e sinceramente, deveríamos ter um pouco de criança “dentro” de nós, visto que facilitaria no momento de trabalhar com as crianças, iríamos compreendê-las com mais facilidade.

Vygotsky (1991, p. 134) faz uso das palavras de Montessori, quando relata que “o jardim de infância é o lugar apropriado para o ensino da leitura e da escrita”, mas que estas descubram as respectivas habilidades durante as situações de brinquedo.

A criança age espontaneamente durante as brincadeiras, e o autor abaixo acrescenta que:

Uma criança não se comporta de forma puramente simbólica no brinquedo; ao invés disso, ela quer e realiza seus desejos, permitindo que as categorias básicas da realidade passem através de sua experiência. A criança, ao querer, realiza seus desejos. Ao pensar, ela age. As ações internas e externas são inseparáveis; a imaginação, a interpretação e a vontade são processos internos conduzidos pela ação externa. (Vygotsky, 1991, pg. 78).

Sabemos que existe um grande número de brincadeiras, brinquedos e jogos nas diversas culturas, podendo variar de acordo com a região, e através destas as crianças aprendem a colaborar umas com as outras, respeitando as regras impostas, desenvolvendo e explorando as capacidades físicas, as emoções, sentimentos e afetos.

Segundo Vygotsky, “a essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”, (Vygotsky, 1991, p. 81).

Através do brincar, as crianças aprendem de maneira espontânea, sem pressão ou medo de errar, sentindo prazer pela aquisição de novos conhecimentos, desenvolvem a sociabilidade, fazendo amigos, aprendendo e convivendo, respeitando o direito dos

outros e normas estabelecidas. Quando as crianças estão brincando, estas aprendem a participar das atividades, sem visar recompensa ou temer um castigo, fazendo algo criativo e inteligente.

Meyer (2008, p.39) nos faz refletir através de suas palavras “o brinquedo enquanto objeto, é suporte da brincadeira, é o material que permite fluir o imaginário infantil”, a criança estará no meio da reprodução, preparando-se para o futuro, através de experimentações ao seu redor, dentro dos seus limites, buscando um sentido para a sua vida.

O brincar é uma das atividades principais do período da infância. Nesse contexto, surge uma pergunta: Os professores estão realmente preocupados com essa questão? Se não estão, precisam começar a pensar sobre o assunto, tendo em vista que uma das propostas de ensino no Ensino Fundamental é “atender as crianças de maneira que se respeitasse à infância, com suas especificidades e singularidades” (Barros, 2009, p.52), ou seja, desenvolver um trabalho proporcionando momentos de experiências, onde os educadores assumam a criança como um ser ativo no processo de ensino-aprendizagem.

As palavras brinquedo e lúdico são colocadas lado a lado, e nesse momento começam as reflexões para identificar quais as ligações delas com a vida das crianças. Vários autores acreditam que o brinquedo e a atividade lúdica são essenciais para a educação inicial, valorizam os blocos de construção, a utilização de histórias, fábulas e o contato das crianças com a natureza. Assim como os jogos sensoriais, os de linguagem e os matemáticos demonstram que:

O brincar, enquanto atividade realizada com espontaneidade pela criança, mas que tem de ser (re)ajustada em prol da sua prática futura na atividade físico-motora e, por isso, mediada por profissionais de educação; e o praticar, enquanto ação realizada no âmbito da repetição dos movimentos na forma de exercício físico, com complexidade, intensidade e duração crescentes, devem ser integrados na educação das crianças em articulação com a atividade lúdica e expressiva, (Condessa, 2009, p.47).

O brincar contribui para o processo de formação da subjetividade do indivíduo, considerando que somos formados por nossas experiências sociais, pelo contato com os objetos da cultura, durante nossa história de vida, (Barros, 2009, p.100).

É importante salientar que o brincar deve surgir do referencial das próprias crianças, da iniciativa delas, sendo que “o próprio processo de brincar já possibilita a construção do conhecimento sobre o mundo, oportunizando leituras sobre ele” (Barros, 2009, p.182), prevalecendo às brincadeiras do jogo simbólico, o contar histórias, brincadeiras tradicionais, sendo todas essas atividades auxiliadoras no desenvolvimento das crianças.

Durante o período do ensino fundamental, a criança adquire diversos conhecimentos, desenvolve várias habilidades, tendo o auxílio das atividades lúdicas, sendo estas entendidas como situações e/ou momentos em que as crianças expressam diferentes sentimentos, melhoram a socialização entre as outras, vivenciando momentos de trabalho em equipe, de maneira lúdica e prazerosa. São motivadas a ultrapassar os próprios limites, lembrando que, segundo Ferreira (2010), a criança enquanto cria, desenvolve além de outros fatores, o pensamento crítico.

O educador precisa pesquisar e estar atento às necessidades das crianças para conseguir selecionar materiais adequados, que despertem nelas o interesse, favorecendo-lhes a criatividade, introduzindo personagens e situações novas, tornando o jogo mais rico, aumentando novas possibilidades de aprendizagem.

Conforme Ferreira (2010) aborda em seu artigo, a grande maioria das aquisições das crianças é conquistada através do brinquedo, sendo aquisições que auxiliam no desenvolvimento intelectual das crianças durante a infância, refletindo em suas vidas quando adultos.

4. O Lúdico na Convivência Escolar

A revisão da literatura acima explicitada evidencia o conhecimento sobre as práticas lúdicas em sala de aula, repensando no lúdico como facilitador da aprendizagem na sala de aula. Mostrou-se que o lúdico é um instrumento indispensável na aprendizagem, nas relações sociais, no desenvolvimento e na vida das crianças, deixando claro que os docentes e educadores precisam tomar conhecimento de alguns conceitos.

Condessa (2009), vem nos elucidar que:

Atualmente, deparamo-nos com um conjunto de circunstâncias de vida que induz à iliteracia física e emocional, à incapacidade de relacionamento e à agressividade crescente entre as crianças, o que prejudica o desenvolvimento das suas capacidades e aptidões para a prática de qualquer atividade física, sociocultural, artística e desportiva, (Condessa, 2009, p.37).

O lúdico com caráter recreativo tem que estar também presente nas escolas. Os educadores reconhecem que o lúdico é importante para o desenvolvimento infantil, percebendo seu papel na construção do Eu das relações interpessoais. Como os jogos, as brincadeiras e os brinquedos podem ser importantes para o desenvolvimento e para a aprendizagem das crianças. E tendo sido relatado por alguns educadores que é possível se unir o brincar e o educar. Nessa linha,

A criação de um ambiente de aprendizagem de qualidade, imaginativo, criativo e favorável à estimulação das capacidades motoras, de interação, de expressão e comunicação, é nossa intenção. Realçar a importância que assumem os variados envolvimento, mediados pelos nossos educadores/professores, envolvidos esses que devem responder à necessidade das crianças na atualidade e atender a uma prática efetuada em condições adequadas ao contexto da comunidade em que se inserem, (Condessa, 2009, p.38).

Desmistificar o papel do brincar faz parte da trajetória de se convencer o educador dessa importância na aprendizagem. O momento do brincar não é para passar o tempo, mas sim um instrumento valioso que contribuirá para o desenvolvimento da criança. Ferreira (2003, p.43), nos empresta suas sábias palavras ao dizer que “as crianças quando se envolvem com um trabalho que lhes é interessante, encontram

questões que desejam investigar e descobrir, constroem hipóteses e buscam se certificar da veracidade destas.” (Ferreira, 2003, p.43).

São muitas informações que o mundo traz, hoje, aos educadores. E isso os deixam apreensivos. A educação hoje tem passado por muitas mudanças. Hoje ele precisa transmitir o conhecimento de uma forma eficaz, e estar atualizado com o processo tecnológico, econômico, social, e ter o perfil de ser mediador de conflitos no âmbito escolar, além de estar preparado para situações diversas no seu cotidiano.

O educador precisa ser mediador, transformador, orientador, e ter como base os quatro pilares da educação, que são eles:

Aprender a conhecer – É necessário tornar prazeroso o ato de compreender, descobrir, construir e reconstruir o conhecimento para que não seja efêmero, para que se mantenha ao longo do tempo e para que valorize a curiosidade, a autonomia e a atenção permanentemente. É preciso também pensar o novo, reconstruir o velho e reinventar o pensar.

Aprender a fazer – Não basta preparar-se com cuidados para inserir-se no setor do trabalho. A rápida evolução por que passam as profissões pede que o indivíduo esteja apto a enfrentar novas situações de emprego e a trabalhar em equipe, desenvolvendo espírito cooperativo e de humildade na reelaboração conceitual e nas trocas, valores necessários ao trabalho coletivo. Ter iniciativa e intuição, gostar de uma certa dose de risco, saber comunicar-se e resolver conflitos e ser flexível. Aprender a fazer envolve uma série de técnicas a serem trabalhadas.

Aprender a conviver – No mundo atual, este é um importantíssimo aprendizado por ser valorizado quem aprende a viver com os outros, a compreendê-los, a desenvolver a percepção de interdependência, a administrar conflitos, a participar de projetos comuns, a ter prazer no esforço comum.

Aprender a ser – É importante desenvolver sensibilidade, sentido ético e estético, responsabilidade pessoal, pensamento autônomo e crítico, imaginação, criatividade, iniciativa e crescimento integral da pessoa em relação à inteligência. A aprendizagem precisa ser integral, não negligenciando nenhuma das potencialidades de cada indivíduo. (Delors, 2003, p.89-102).

Ainda nos dias de hoje há quem considere a creche e a escolinha como lugares onde a criança passa seu tempo brincando. E para a sociedade a escola nas séries iniciais é um lugar de estudar. Mas é no Ensino Fundamental, em que a criança tem seus primeiros contatos, que a criança desenvolve suas emoções, seu cognitivo, e seu social. E neste período do ensino fundamental que se incluem as brincadeiras, e as crianças irão descobrir o gostoso do brincar, pular, saltar, correr, rolar etc. E o que as crianças mais necessitam é brincar.

Corroborando com essa ideia, Oliveira (2004, p.37), complementa dizendo que crianças brincando juntas trocam informações sobre como construir pistas para carrinhos, com curvas, obstáculos e rampas. A brincadeira prossegue enquanto existir este movimento de troca, genuíno e equilibrado entre os parceiros.

Se nega a capacidade crítica e criativa da criança quando se nega a ela o brincar. Huizinga (1971), posiciona-se no sentido de que “o lúdico é uma manifestação cultural e é através da ludicidade que a criança irá expressar sua bagagem cultural e construir novas culturas”.

É importante que a escola tenha um espaço para as brincadeiras em sala de aula, no pátio e/ou na brinquedoteca. E cabe ao profissional da educação ser o mediador para que se desenvolvam valores na criança, para que elas incorporem a capacidade de sua criatividade, e isso possa ajudá-las no desenvolvimento cognitivo. Para Gomes (2013) "O lúdico possibilita o acesso à cultura, a incorporação de valores, a apropriação de novos conhecimentos. Através do lúdico, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário." Aliás,

Os ambientes físicos da instituição de educação infantil devem refletir uma concepção de educação e cuidado respeitoso das necessidades de desenvolvimento das crianças, em todos seus aspectos: físico, afetivo, cognitivo, criativo. Espaços internos limpos, bem iluminados e arejados, com visão ampla do exterior, seguros e aconchegantes, revelam a importância conferida às múltiplas necessidades das crianças e dos adultos que com elas trabalham; espaços externos bem cuidados, com jardim e áreas para brincadeiras e jogos, indicam a atenção ao contato com a natureza e a necessidade das crianças de correr, pular, jogar bola, brincar com areia e água, entre outras atividades, (Brasil, 2009, p. 50).

Quando o lúdico está presente no contexto escolar, a criança sente prazer e interage com outras crianças e adultos, sentido segura e feliz, podendo criar um mundo de fantasias e viajar nas suas imaginações. Para Piaget (1967) "o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral".

A escola tem que priorizar a ludicidade, e o brincar é inato da criança e quando não oferecido ela sente-se desmotivada e desprovida de mecanismos que possibilitam

seu desenvolvimento em todo especto. Oliveira (2004), postula que o profissional da educação, tem a necessidade de oferecer condições para desenvolver as habilidades da criança de forma natural, pois brincando aprende a socializar-se com outras crianças, desenvolve a motricidade, a mente, a criatividade, sem cobrança ou medo, mas sim com prazer, (Cunha, 2001, p.14).

Para a criança o brincar é como uma rotina, com os brinquedos, jogos e brincadeiras ela está vivenciando e socializando com o seu meio. O gestor e professor deve se preocupar de inserir o lúdico no projeto pedagógico e na organização da escola proporcionando um ambiente acolhedor que vai sendo construído aos poucos por todos que ali estão inseridos, compartilhando experiência e fazendo desse ambiente um espaço de crescimento e aprendizagem.

Percebe-se que, hoje, há a preocupação de dar à criança o pronto e acabado, devido a sociedade capitalista e consumista que temos. E deixa-se de construir, de incentivar a criança através da atividade lúdica de construir. No âmbito escolar esta valorização é fundamental. A criança constrói o conhecimento através do brincar. Quanto ela constrói e partilha os jogos, brinquedos com sucata, a ludicidade está proporcionando para a criança a capacidade de criação, e também de solidariedade.

Por si só os jogos e brincadeiras oferecem opções de alternativas para as crianças, e a criança vai se apropriando do conhecimento de uma forma prazerosa e agradável. A criança consegue avaliar seu conhecimento.

Jogando, a criança aprende o valor do grupo. O lúdico, as brincadeiras, os jogos não podem ser vistos apenas como divertimento ou brincadeira, mas também como ferramentas que favorecem o desenvolvimento físico, afetivo, socioemocional e cognitivo.

Educar não é fazer o aluno decorar, imitar, reproduzir, mas é educar para criar, para a vida e para o lazer. O professor por sua vez, dever inspirar os alunos para o aprender brincando. É importante o professor conhecer as necessidades de cada

educando, ajustando cada situação vivida, e levar sempre em consideração o objeto do lúdico no processo de ensino-aprendizagem.

Sabe-se que a brincadeira simbólica leva a criança a se conduzir ao outro, viver as novas experiências e voltar ao seu mundo. A brincadeira ensina a criança a conviver com outras crianças, a se portar mediante o outro, vai aprendendo as regras e os limites através deste relacionar-se. E isso leva a ela a construir sua realidade social e pessoal.

O ato pedagógico deve ser sempre revisado, visto, repensando, com o objetivo de sempre atender as expectativas educacionais. Onde a educação apareça com qualidade e flexível, principalmente diferenciada em distintos momentos no processo de ensino-aprendizagem e também na relação com o aluno.

5. O jogo, a brincadeira e o lúdico na sala de aula

Para compreender mais o lúdico em si serão trazidas questões referentes ao jogo e brincadeira, formas mais comuns de se trabalhar com a ludicidade. Devemos levar em conta o brincar como uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, sendo assim, uma peça importantíssima na sua formação. Se assim for visto pelos educadores torna-se muito mais fácil levar a brincadeira e os jogos para a sala de aula, não deixando apenas para os momentos da educação física e o recreio. Nessa linha Carvalho (2009):

O brincar, nas referências e parâmetros que chegam às professoras, expressa-se como algo absolutamente positivo, algo bom pela sua simples presença, o que esvazia a compreensão de que as relações e os valores são ideológicos e contraditórios. Sua inclusão no Ensino Fundamental é ressaltada com uma garantia do direito de ser criança, atrelada a ideias de cidadania e autonomia, (Carvalho, 2009, p.67).

Por meio dos jogos e das brincadeiras o educando explora muito mais sua criatividade, melhora sua conduta no processo ensino-aprendizagem e sua autoestima, porém, o educador deve ter cuidado de como são colocados os jogos em seus fins pedagógicos, para que não se transformem em atividade dirigida e manipuladora. Se

isso ocorrer o jogo deixará de ser jogo, pois não será caracterizado com liberdade e espontaneidade.

A partir do momento que a criança é obrigada a realizar um jogo, sem nenhum interesse ou motivação, o jogo perde toda a sua característica e acaba tornando-se mais uma atividade “séria” de sala de aula.

O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, pode ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. Mais importante, porém, do que o tipo de atividade é a forma como é orientada e como é experienciada, e o porquê de estar sendo realizada. (Almeida, s/d). No entanto, este “porquê” deve estar muito nítido para o professor que propõe as atividades lúdicas, pois a criança deve estar voltada apenas com o brincar, se divertir da forma mais natural possível, não deve ficar esperando o que vai aprender com aquilo, para poder ao final perceber o quanto aprendeu fazendo algo tão prazeroso.

Uma noção de “atividade lúdica” emerge relacionada à ideia de fazer com prazer. A brincadeira é considerada uma das maneiras de fazer as coisas de forma mais agradável e satisfatória. Entretanto, ainda que não se perceba, esse discurso carrega o paradoxo de afirmar que o que as crianças têm para fazer, conhecer e aprender é tão chato que precisa de uma outra roupagem para se tornar agradável, (Carvalho, 2009, p.67).

Nesse sentido, o professor deve ter consciência de que quando a criança se entrega em uma brincadeira ela não tem como não aprender algo, não desenvolver alguma habilidade ou conhecimento. Ainda mais se tratando de interação com outras crianças, pois “o ato de jogar supõe [...] relações interpessoais que [...] possam contribuir para enriquecer a dinâmica das relações sociais na sala de aula”, (Rizzi; Haydt, 1987, p.5).

Devemos considerar que as atividades lúdicas não abarcariam toda a complexidade que envolve o processo educativo, mas podem contribuir com a melhoria

dos resultados dos educandos, promovendo ao mesmo tempo o conhecimento e a mudança no ensino-aprendizagem.

Vale lembrar ainda que “o lúdico como instrumento educativo já se fazia presente no universo criativo do homem desde os primórdios da humanidade”, (Chaguri, 2006, p. 2).

6. A formação do Professor na promoção da atividade lúdica na sala de aula

O professor que está interessado em promover mudanças poderá encontrar na proposta do lúdico uma importante metodologia, que pode até contribuir para diminuir os altos índices de fracasso escolar e evasão verificados nas escolas, pois a partir do momento que o aluno se envolve com o aprendizado as chances de ele fracassar ou desistir da escola diminuem consideravelmente.

No entanto, o sentido verdadeiro da educação lúdica, só estará garantido se o professor estiver preparado para realizá-lo, tiver conhecimento sobre os fundamentos da mesma e vontade de estar em contínuo aprendizado e renovação, pois trazer atividades que interessem aos alunos demanda pesquisa, estudo, observação das crianças com as quais se trabalha entre outros esforços por parte do educador. Pois, não é só dar qualquer jogo por ser educativo ou propor uma brincadeira. O professor precisa mediar este processo e mesmo que não participe efetivamente, precisa estar muito atento ao que acontece para saber aonde intervir nesse campo da imaginação. Assim,

A ficção ou imaginação é o tempero do brincar. Nesse universo, as coisas acontecem de modo diferente da realidade. É uma outra realidade. A imaginação é marcada pela capacidade de conferir diferentes significados a algo dado. Lúdico vem daí, do latim *ludere*, que significa ilusão. Então, todo o gesto lúdico é imaginativo, (Carvalho, 2009, p.21).

O papel do pedagogo e do professor é de fundamental importância para a difusão e aplicação de recursos lúdicos. O professor ao se conscientizar das vantagens do lúdico, adequará a determinadas situações de ensino, utilizando-as de acordo com suas necessidades. O pedagogo, como pesquisador, estará em busca de ações educativas

eficazes para que o mesmo prazer que a criança tem ao sair para o recreio, ao ir às aulas de Educação Física ou na hora da saída, esteja presente na sala de aula.

Mas os professores, além disso tudo, devem estar atentos a mais uma questão muito importante e que mexe com o papel do professor e por mais que se tenha muitas discussões acerca da necessidade de mudança deste papel, de desconstrução de certas crenças, ainda é muito forte.

[...] em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável; o professor renuncia à centralização, à onisciência e ao controle onipotente e reconhece a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de sua aprendizagem; a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas. Podemos observar que essas atitudes, de um modo geral, não são, de fato, estimuladas na escola, (Almeida, s/d)

Portanto, o professor deve também renunciar, modificar algumas posturas e atitudes já incorporadas, o que se torna mais difícil, pois lidar com a mudança, com o diferente é desafiador e nem todos estão abertos para isto.

É importante considerar que a formação lúdica não é importante somente para a criança, mas também para o educador, pois possibilita a ele conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. (Santos, 1997; Kishimoto, 1999 apud Almeida, s/d). Mas, se ainda é complicado a inserção da ludicidade em sala de aula para crianças, no caso dos adultos, na formação dos professores torna-se uma realidade mais distante ainda.

Para se trabalhar de forma lúdica deve-se estar atento ao trabalho em e com o grupo, pois as relações interpessoais serão mais constantes e demandarão um cuidado em especial e o professor deveria também ter alguns conhecimentos mínimos sobre tipos de grupo, fases de grupo (inclusão, controle, afeição e separação), personalidades, os variados papéis desempenhados em um grupo, comunicação, feedback, conflitos, coesão de grupo, normas e regras, crenças e valores, entre outros conhecimentos que ajudam no trabalho com grupos.

O trabalho em grupo cria um clima de cooperação dentro da sala de aula e facilita as relações que se darão dentro daquele espaço, além de o grupo se tornar mais responsável pelo seu processo e resolver seus problemas e conflitos de forma mais clara e aberta entre os membros. Se as crianças começarem a ter atividades lúdicas, mas ainda se sentirem isoladas e não incluídas entre elas e não tiverem construído uma relação de amizade e afinidades entre os colegas, bem como o envolvimento com as atividades tornam-se mais egocêntricas e distantes do outro. A troca com o outro pode ser muito enriquecedora, além de fazer parte de toda a nossa vida, pois a todo o momento estaremos convivendo e vivendo com os outros.

A brincadeira, ao mesmo tempo que se instaura como uma experiência coletiva de relação e significação, também é experimentada com sentidos distintos entre as crianças que brincam juntas e, até mesmo, com sentido diferente daquilo que a professora colocou como foco prioritário. Há muitas maneiras de participar de uma mesma brincadeira, em um mesmo tempo e lugar, (Carvalho, 2009, p.76).

É essencial que o educador tenha uma formação continuada, também com relação aos aspectos metodológicos do lúdico, e perceba a importância que tem o desenvolvimento de atividades lúdicas para as crianças, jovens e adultos.

E que possa trabalhar cada vez mais sua criatividade para levar melhores atividades e dinâmicas para a sala de aula. Que possa através da troca de experiências com outros profissionais estar sempre se renovando e inovando a sua prática fazendo com que seus educandos possam ficar cada vez mais interessados e envolvidos com o processo de ensino-aprendizagem.

7. Tornando a Escola e o aprendizado mais prazeroso e significativo

A sala de aula tem dentre outras características, o fato de se apresentar como coisa séria, não permitindo espaço para o divertimento; o rigor e a disciplina são mantidos em nome dos padrões institucionais, o que torna o ambiente infantil artificial, longe dos gostos das crianças. O brincar se resume em ouvir histórias ou cantar algumas

músicas. A hora do recreio, a hora da saída e a aula de Educação Física se tornam os únicos momentos em que as crianças desnudam da responsabilidade da escola para permitir-se brincar e ser criança. Assim a criança e mesmo o jovem opõe uma resistência à escola e ao ensino, porque acima de tudo ela não é lúdica, não é prazerosa.

Snyders defende a alegria na escola, vendo-a não só como necessária, mas como possível. Diz o autor “A maior parte das crianças em situação de fracasso são as de classe popular e elas precisam ter prazer em estudar; do contrário, desistirão, abandonarão a escola, se puderem. [...]” (Snyders, 1990, p. 164)

Quanto mais os alunos enfrentam dificuldades de ordem física e econômica, mais a escola deve ser um local que lhes traga outras coisas. Essa alegria, não pode ser uma alegria que os desvie da luta, mas eles precisam ter o estímulo ao prazer. A alegria deve ser prioridade para aqueles que sofrem mais fora da escola. (Neves, s/d)

Volpato (2002), também se mostra bem interessado por esta questão de a escola se tornar mais prazerosa, em seu livro “Jogo, brincadeira e brinquedo” trás dois subitens de capítulo tratando desta temática. Para o autor

Compreender o jogo, a brincadeira e o brinquedo como manifestações culturais de profunda significação, principalmente para a criança, e reconhecer a necessidade dessas atividades no processo de desenvolvimento infantil, [...], é importante, sobretudo pela necessidade urgente de a escola vir a ser um lugar mais prazeroso, (Volpato, 2002, p. 111)

Reiteramos que a escola é vista culturalmente como um espaço em que não há tempo para o prazer, em que temos que cumprir os deveres e esperar que acabe. Muitos passam a semana esperando pelo final de semana, o ano esperando pelas férias e a fase adulta para sair da escola. Mas cada vez ao avançarmos o nível de ensino vamos vendo que o estudo nunca para, ou melhor, nunca deveria parar, deveríamos sempre estar em contínua formação, pois o conhecimento não é estático e nem imutável, ele está em constante transformação e renovação e para conseguirmos estar atualizados enquanto profissionais precisamos estar estudando sempre.

Mas como fazer isto se estudar sempre foi visto como cansativo e trabalhoso? Muitas pessoas encontraram educadores em suas vidas que os motivaram e mostraram a importância do estudo e de forma prazerosa, mas muitos não conseguiram ter esta consciência e querem distância das salas de aula. Esta situação só poderá ser modificada com os professores de agora fazendo aulas mais prazerosas, mais leves e lúdicas para as crianças, tornando assim a escola um ambiente mais prazeroso e o estudo, o aprendizado simples e natural. Que as pessoas possam sentir prazer aprendendo e estudando, aliás, que possam aprender e estudar efetivamente em suas escolas.

PARTE II – PESQUISA EMPÍRICA

CAPÍTULO I: CONTEXTO SÓCIO-ECONÔMICO-ESPACIAL DA PESQUISA

1. Contextualização da Instituição

O contexto de Ensino-Aprendizagem na Educação Fundamental tem sido foco de investigações que contemplam diversas vertentes, dentre elas a utilização do lúdico neste processo. O Centro de Desenvolvimento Integral – Novas de Paz, objeto de estudo neste Projeto de Intervenção, atua no município de Abreu e Lima, Estado de Pernambuco, Região Nordeste do Brasil.

A Associação Evangélica Novas de Paz (AENPAZ) é uma organização social, sem fins lucrativos, com foco em assistência social, notadamente nos eixos do apoio socioeducacional em meio aberto e no apoio sociofamiliar, declarada como de Utilidade Pública Federal, através da portaria nº 244, de 28 de janeiro de 2014.

Instituída em 11 de abril de 2002, a AENPAZ nasceu de uma iniciativa da Igreja Evangélica Assembleia de Deus – Convenção Abreu e Lima e lideranças comunitárias no enfrentamento dos problemas sociais e econômicos pelos quais passam as comunidades de baixa renda do Município de Abreu e Lima/PE.

Norteadas pela missão inspirada na pessoa de Jesus Cristo, de promover o desenvolvimento integral de pessoas em situação de vulnerabilidade social e econômica, a AENPAZ tem como finalidade principal “promover a assistência social beneficente às pessoas carentes especialmente CRIANÇAS, ADOLESCENTES e IDOSOS, norteando-se na LEI ORGÂNICA DA ASSISTÊNCIAS SOCIAL (LOAS), no ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTES (ECA) e no ESTATUTO DO IDOSO”.

Através dos seus programas e projetos sociais, a AENPAZ atende a 1.153 pessoas diretamente, além de outras centenas indiretamente, distribuídas entre os

Municípios de Abreu e Lima e Paulista, na Região Metropolitana do Recife, em Catende, Zona da Mata Sul e em Bezerros e Jurema, ambos na região do agreste central pernambucano. O perfil dos beneficiários da AENPAZ é de pessoas em situação de vulnerabilidade social e econômica que residem tanto em localidades pobres de perímetros urbanos como de regiões rurais.

As temáticas abordadas pelos programas e projetos sociais da AENPAZ, estão relacionadas ao desenvolvimento integral de crianças e adolescentes, qualificação social profissional e acolhimento de idosos. Dentro dessas temáticas a AENPAZ possui seis projetos em execução.

A instituição desenvolve projetos sociais com transparência e responsabilidade, incentivando o combate à pobreza, seja esta social ou espiritual, de maneira a resgatar e resguardar a dignidade da pessoa humana, em nome de Jesus. A sua proposta pedagógica tem como objetivo fazer com que a criança e o adolescente aprendam a viver saudavelmente (Cf. Anexo nº 07).

Os Centros de Desenvolvimento Integral (CDI's) são projetos que atendem às crianças e adolescentes, com idade mínima de 6 anos, que moram nas comunidades onde a Associação Evangélica Novas de Paz está inserida.

Mas verifica-se que a Associação, na sua Proposta Pedagógica (Anexo 07), apenas refere indireta e parcialmente o uso da ludicidade como meio de desenvolvimento integral da criança: na Área Socioemocional citando a “Recreação (jogos, brincadeiras, gincanas etc.)” como um tipo de atividade, entre muitas outras, a considerar. Esta constatação está em dissonância com as evidências, no relacionamento diário entre educadores e crianças, de uma preocupação em recebê-las em espaços criativos, que as motivem a construir o conhecimento que irá gerar a aprendizagem levando em conta a sua realidade através do brincar. Frequentemente expressam a convicção de que brincando elas irão aprender.

2. População-alvo e amostra inquirida / observada

Visando atender os objetivos propostos, temos como população alvo 49 pessoas, a saber: 4 educadores sociais, 1 diretora, 22 Pais/Responsáveis Educativos pelos alunos e 22 alunos entre 9 e 10 anos de idade.

Levando em consideração essa população, a distribuição estratificada da amostra inquirida / observada apresenta-se na tabela 1.

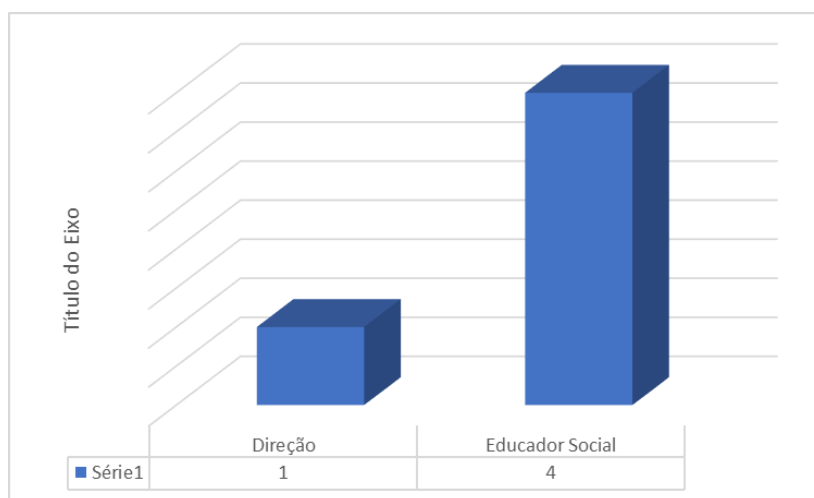
Tabela 1: Amostra inquirida

Estratos	Dimensão
Direção	01
Educador Social	04
Pais e Responsáveis educativos	22
Alunos	22

Fonte: Elaboração própria.

No que diz respeito aos responsáveis pelo setor administrativo e pedagógico, temos como amostragem 1 diretora e 4 Educadores Social.

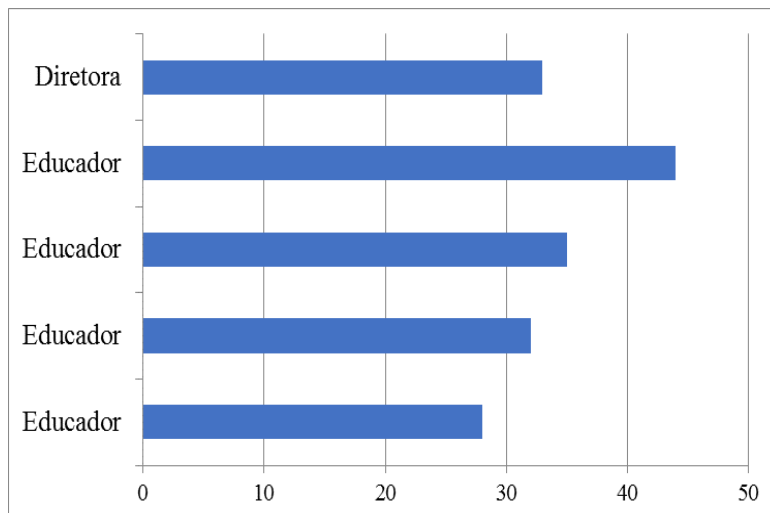
Gráfico 1 : Responsáveis pelo Setor Administrativo e Pedagógico



Fonte: Elaboração própria.

Sobre a idade dos responsáveis do Setor Administrativo e Pedagógico, temos um educador com 28 anos, um com 32 anos, um com 35 anos, um com 44 anos e a Diretora com 33 anos, conforme evidenciamos no gráfico 2:

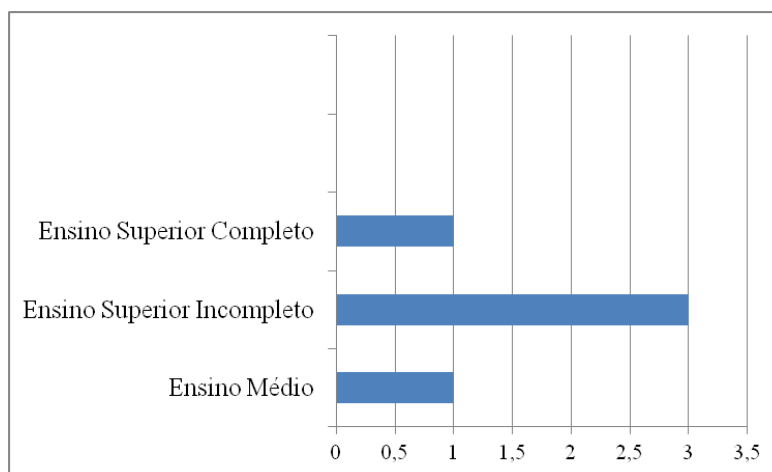
Gráfico 2 : Idade dos responsáveis do Setor Administrativo e Pedagógico



Fonte: Elaboração própria.

No que tange a formação acadêmica dos responsáveis pelo Setor Administrativo e Pedagógico, temos 2 Educadores com Ensino Superior Incompleto, 1 educador com Ensino Médio, 1 Educador com Ensino Superior completo em Pedagogia e a Diretora com o Ensino Superior Incompleto em Pedagogia. Como será exposto abaixo:

Gráfico 3 : Formação Acadêmica dos Responsáveis pelo Setor Administrativo e Pedagógico



Fonte: Elaboração própria.

Percebemos, nos gráficos acima, que no que diz respeito a amostragem do Setor Administrativo e Pedagógico, a escola possui 4 educadores sociais e a diretora, com idades de 28 a 44 anos e cuja formação perpassa entre o Ensino Médio, a Superior Incompleto e a Pedagogia.

No que diz respeito a amostragem dos Responsáveis pelas crianças, temos conforme a tabela 2, tal seleção:

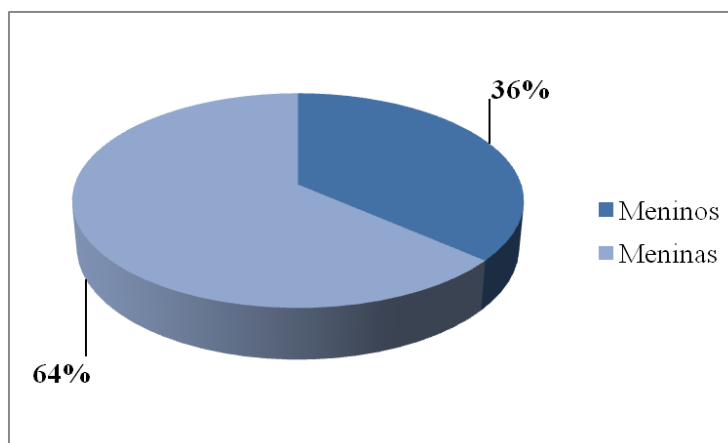
Tabela 2: População ou amostragem dos Responsáveis pelos alunos

GÊNERO	ESTADO CIVIL	PROFISSÃO
21 Feminino	8 Solteiros	16 Mulheres do Lar
1 Masculino	11 Casados	1 Cuidadora de Idosos
	2 Divorciados	1 Cobrador
	1 Viúvo	1 Estoquista
		1 Auxiliar de Cabeleireiro
		2 Auxiliares de Produção

Fonte: Elaboração própria.

No que diz respeito aos responsáveis pelas crianças, 21 são mulheres e 1 é homem. No que tange a profissão a grande maioria são donas de casa.

Gráfico 4: Relação dos Estudantes quanto ao gênero



Fonte: Elaboração própria.

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL

Quanto às crianças, os 22 alunos constituem uma turma, sendo 8 meninos (36%) e 14 (64%) meninas. As idades variam entre 9 e 10 anos.

CAPÍTULO II: METODOLOGIA E PROCEDIMENTOS

Conforme se referiu acima, o presente Projeto intitulado: “*A revalorização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental*” visa contribuir para revalorizar o recurso à ludicidade nos processos de ensino, considerando a perspectiva da criança e de sua vivência em sala de aula que, por meio de atividades lúdicas, pode sonhar, fantasiar, realizar desejos, socializar e viver os aspectos constitutivos da personalidade, em sua faixa etária.

1. Problemática e justificativa

Conforme Lakatos e Marconi (2016, p.202), a justificativa difere da revisão bibliográfica e, por esse motivo, não apresenta citações de outros autores. Difere, também, da teoria de base, que vai servir de elemento unificador entre o concreto e o teórico.

Da revisão da literatura científica acima apresentada conclui-se ser a ludicidade um contributo fundamental para os processos de ensino-aprendizagem, nas diversas áreas do desenvolvimento infantil: não só física, mas também cognitiva, afetiva e relacional (socioemocional), mas também se encontram referências à necessidade da sua valorização social e profissional, dadas as incompreensões e resistências à sua aplicação mais generalizada.

O tema abordado no presente projeto se torna também relevante para o autor e para a Instituição alvo porque está intrinsecamente ligado ao processo de envolvimento do mestrando com aquela ONG, que desenvolve importante trabalho de ser uma referência para estes estudantes em situação, muitas vezes, de vulnerabilidade social. O estudo se reveste de uma perspectiva de engrandecimento deste trabalho educativo, visto que a sistematização de dados aqui recolhidos, permite a constituição de um referencial que reúne as práticas pedagógicas com recurso ao uso do lúdico, evidenciando a ponte que transpõe o estudante para o mundo do conhecimento e da ação com propósito.

Nesta perspectiva, este trabalho de projeto se reveste de uma significação especial visto possuir também a finalidade de dar uma atenção às práticas pedagógicas que poderão ser replicadas em outros espaços educacionais que desejarem desenvolver uma ação semelhante.

Assim, o tema proposto se justifica dada a sua especificidade de abordagem e o grau de reprodutibilidade que o mesmo poderá garantir.

Valorizar o lúdico durante os processos de ensino significa considerá-lo na perspectiva das crianças, podendo ser vivido na sala de aula como algo espontâneo, condição que possibilita aos estudantes sonhar, fantasiar, realizar desejos e viver a condição de criança aberta à força do imaginário e à criatividade, com a possibilidade de fortalecer elementos oriundos do próprio cotidiano, revalorizando-o.

As relações constituídas, tendo o lúdico como um meio prioritário, materializam entre as crianças os vínculos de confiança e de credibilidade de maneira mais suave, graças às condições como estes laços foram plasmados. Uma importante estratégia para os processos de ensino e aprendizagem com crianças do Ensino Fundamental constitui em fazer do lúdico uma maneira de aprender e ensinar, tornando-se o lúdico uma ponte para o sucesso de crianças em condição de vulnerabilidade social.

Deste modo, a relevância deste projeto se dá em contribuir para a melhoria das práticas pedagógicas dos professores na inserção de materiais lúdicos no Ensino-Aprendizagem dos alunos do Ensino Fundamental, quer na Instituição alvo do estudo quer na Comunidade Educativa envolvente.

2. O Caso Empírico

Diante o exposto, no nosso estudo empírico, em busca de tentar encontrar respostas para os nossos questionamentos e para entender e conhecer melhor a realidade

escolar, procurou-se conhecer melhor o Centro de Desenvolvimento Integral – Novas de Paz, localizado na cidade de Abreu e Lima / Pernambuco – Brasil.

As crianças atendidas são do ensino fundamental com idades entre 9 e 10 anos, cujos pais, na sua maioria, trabalham durante o dia para o sustento de casa.

3. Pressupostos

Afirma-se o pressuposto, formulado com base na revisão da literatura, de que “a utilização do lúdico como estratégia didática nos processos de ensino contribui para a construção da aprendizagem das crianças de Ensino Fundamental”.

Durante os anos anteriores, em que o mestrando colaborou estreitamente com a ONG alvo do presente estudo empírico, constatou a aceitação que as atividades lúdicas tinham junto de alunos e professores. Seria possível aumentar o usufruto desta metodologia em todas as áreas de desenvolvimento da proposta pedagógica da Associação?

4. Objetivos

i. Objetivo Geral

Contribuir para revalorizar o recurso à ludicidade nos processos de Ensino-Aprendizagem no Ensino Fundamental.

ii. Objetivos Específicos

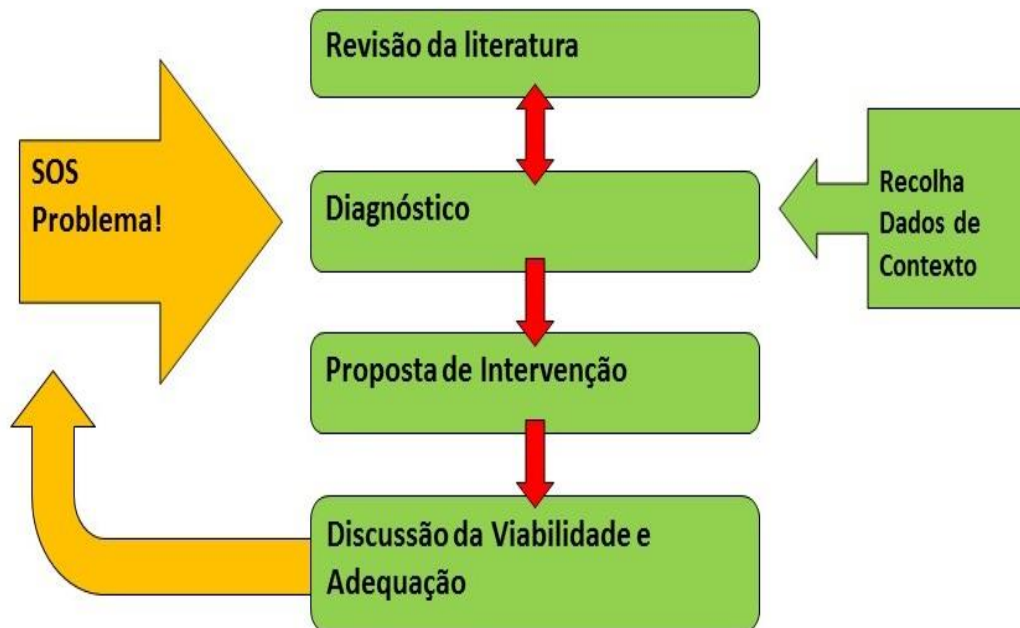
- Descrever a situação identificando a importância dada ao lúdico nos processos de Ensino-Aprendizagem no Ensino Fundamental no Centro de Desenvolvimento Integral Novas de Paz.
- Analisar a participação da Instituição na fomentação de uma formação continuada para os educadores.

- Analisar os desafios vivenciados pelos professores da Instituição no que tange a formação continuada sobre o uso de materiais lúdicos na alfabetização.
- Delinear orientações de melhoria das práticas de ensino utilizando a ludicidade na construção do conhecimento e da ação com propósito no aluno, discutindo a sua viabilidade e adequação.

5. Metodologia de projeto

A elaboração do presente projeto cumpriu o faseamento apresentado na Figura 1.

Figura 1: Desenho de Pesquisa



Fonte: Elaboração própria.

Esta metodologia articulou um conjunto diversificado de métodos, conforme se verifica na Figura 2.

Figura 2: Métodos de Recolha de Informação



Durante a Revisão da Literatura, para construção do embasamento teórico do projeto, a pesquisa documental foi realizada através da pesquisa bibliográfica em fontes científicas e também recorrendo a fontes institucionais, pois segundo Gil “a consulta a fontes documentais é imprescindível em qualquer estudo de caso, e torna-se possível obter informações referentes à sua estrutura e organização”

Na fase de Diagnóstico, tal como descreve Gray (2012):

A pesquisa com métodos mistos já foi definida como “a coleta ou a análise de dados quantitativos e qualitativos em um único estudo, no qual dos dados são coletados de forma concomitante ou sequencial, recebem prioridade e envolvem a integração de dados em uma ou mais etapas no processo de pesquisa”, (Gray, 2012, p.166)

Do diagnóstico decorreu a proposta de intervenção, cuja adequação face à situação e face aos princípios preconizados na revisão da literatura foram averiguadas e discutidas.

6. Técnicas e procedimentos de coleta de dados

i. Os questionários

A investigação e a intervenção inovatória requerem preparação e atenção para reunir todas as condições e procedimentos necessários para a sua realização. Segundo Barros e Lehfeld (2007, p.105), essa é a fase da pesquisa em que se indaga a realidade e se obtêm dados pela aplicação de técnicas. Em pesquisas de campo é comum o uso de questionário e entrevistas [ou guiões de observação], para os quais se preparam, testam e validam instrumentos pré-formatados de coleta e registo de informação. Para Marconi e Lakatos (2016), o procedimento visa:

Testar os instrumentos da pesquisa sobre uma pequena parte da população do “universo” ou da amostra, antes de ser aplicado definitivamente, a fim de evitar que a pesquisa chegue a um resultado falso. Seu objetivo, portanto, é verificar até que ponto esses instrumentos têm, realmente, condições de garantir resultados isentos de erros. (Marconi e Lakatos, 2016, p.148).

A coleta dos dados e informação qualitativa foi realizada no ano de 2016, no segundo semestre, tempo esse que contribuiu tanto para a validação, teste e aplicação do questionário, quanto para o guião de observação.

Os questionários, dirigidos a pais e responsáveis da educação e a professores pretenderam identificar as percepções dos respondentes sobre a utilização do lúdico nos processos de ensino-aprendizagem.

ii. A Observação

Quanto a técnica de observação, Marconi e Lakatos (2016, p.174), vem postular que a “observação é uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar”. Para os autores,

A observação ajuda o pesquisador a identificar e a obter provas a respeito de objetivos sobre os quais os indivíduos não tem consciência, mas que orientam seu comportamento. Desempenha papel importante nos processos observacionais, no contexto da descoberta, e obriga o investigador a um contato mais direto com a realidade. É o ponto de partida da investigação social, (Marconi e Lakatos, 2016, p.174).

iii. Procedimentos de coleta de informação

A realização do trabalho de coleta de dados ocorreu nos meses de agosto e novembro de 2016. Para a recolha dos dados utilizou-se como instrumento um questionário, com questões de resposta fechada e uma grelha de observação. Ambos os instrumentos foram testados e validados antes da sua aplicação.

Os questionários (Cf. Anexos 4 e 5) foram aplicados à direção, aos educadores sociais e aos responsáveis pelas crianças. Antes da aplicação os inquiridos tiveram conhecimento sobre os objetivos e legitimidade da recolha de informação, a declaração de consentimento informado foi assinada, garantido o sigilo da informação. As perguntas do questionário foram lidas e explicadas.

Já o guião de observação nos permitiu o registo da observação da forma como no Centro de Desenvolvimento Integral Novas de Paz se desenvolviam Atividades Lúdicas orientadas para o desenvolvimento integral das crianças envolvidas. Para a coleta de dados, utilizou-se a observação direta e participante e o registo de frequência das ocorrências. O que se pretendeu explorar por meio do registo de frequência foi, estritamente, o que figura nele como expressão da versão que o professor dá de sua própria atuação em aula. Com efeito os relatos de cada atividade e o respetivo registo de observação, foram feitos pelo mestrando em colaboração com os educadores sociais que acompanharam todo o processo de investigação.

Foi feita uma análise qualitativa das informações coletadas durante as observações, tomando como base os registos reflexivos acerca da temática / problemática deste estudo.

iv. A análise de dados e de conteúdos

Foi realizada a análise de dados das respostas dadas, a perguntas fechadas dos questionários preenchidos por 5 profissionais da educação, sendo um diretor e 4 educador social (Cf. Anexo 4), além das questões que foram respondidas por 22 pais e responsáveis (Cf. Anexo 5), correspondendo cada um dos temas aos objetivos que se pretendia alcançar. Foram igualmente realizadas a análise de dados quantitativos e de conteúdos das grelhas de observação preenchidas.

CAPÍTULO III: APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS DO DIAGNÓSTICO

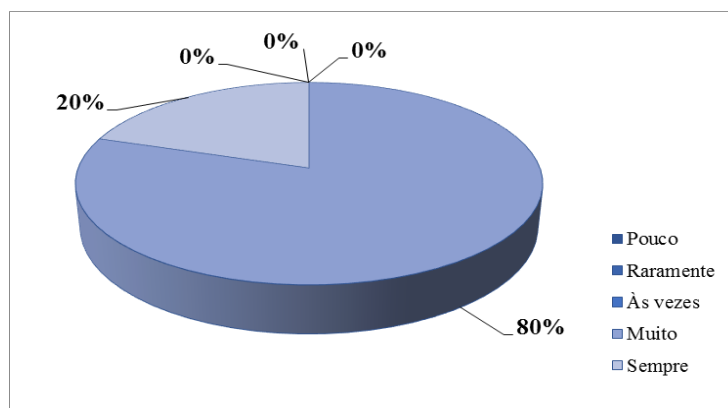
1. Análise de dados resultantes dos questionários

i Resultado dos questionários aplicados aos professores

Conforme referido os questionários foram aplicados aos 4 educadores sociais e ao diretor.

Questão 1: Em que medida o lúdico resgata a história do sujeito?

Gráfico 5: Em que medida o lúdico resgata a história do sujeito?

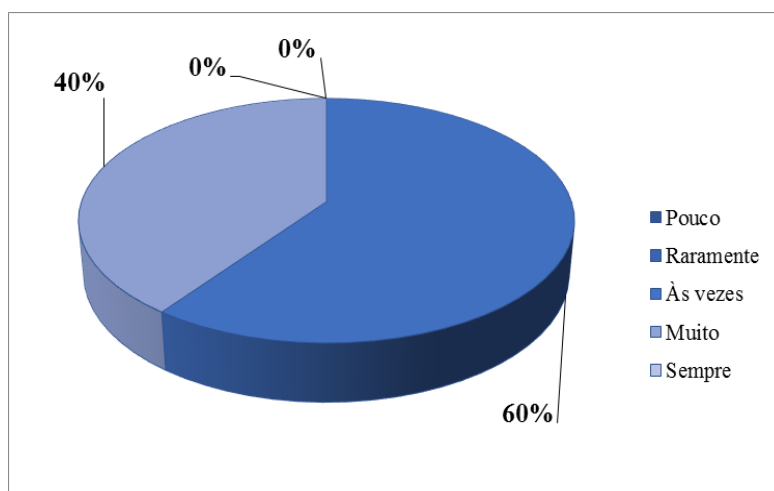


Fonte: Elaboração própria.

A partir da análise de frequências verificou-se que a maioria (4) dos inquiridos, sendo esses, 3 educadores sociais e a diretora, considera que o lúdico resgata *muito* a história do sujeito e apenas 1 inquirido defende que *sempre* há esse resgate. Esta quase unanimidade evidencia que, na percepção dos inquiridos, a história do sujeito se encontra muito presente nas atividades lúdicas.

Questão 2: As instituições de ensino preocupam-se com os recursos didáticos utilizados na sala de aula?

Gráfico 6: As instituições de ensino preocupam-se com os recursos didáticos utilizados na sala de aula?

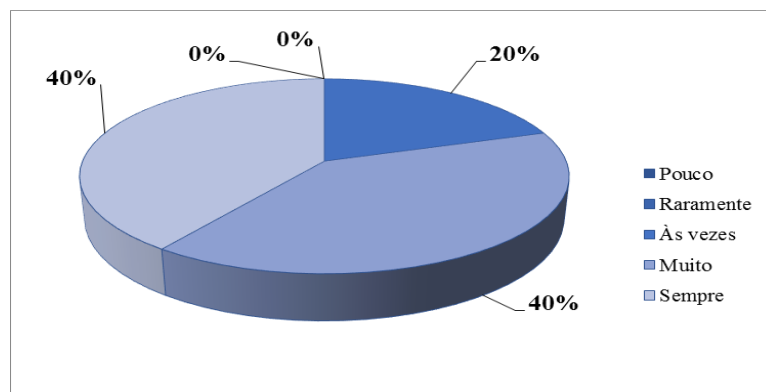


Fonte: Elaboração própria.

Verificou-se que 2 inquiridos, afirmam que *às vezes* as instituições de ensino se preocupam com os recursos que são utilizados pelos educadores na sala de aula, com o intuito de promover a interação e a aprendizagem do aluno. Mas 3 dos inquiridos, 2 professores e a diretora afirmam que as escolas se preocupam *muito* com os recursos que venham a contribuir com a formação do educando.

Questão 3: Os professores são formados para trabalhar com a ludicidade no ensino-aprendizagem do aluno?

Gráfico 7: Os professores são formados para trabalhar com a ludicidade no ensino-aprendizagem do aluno?

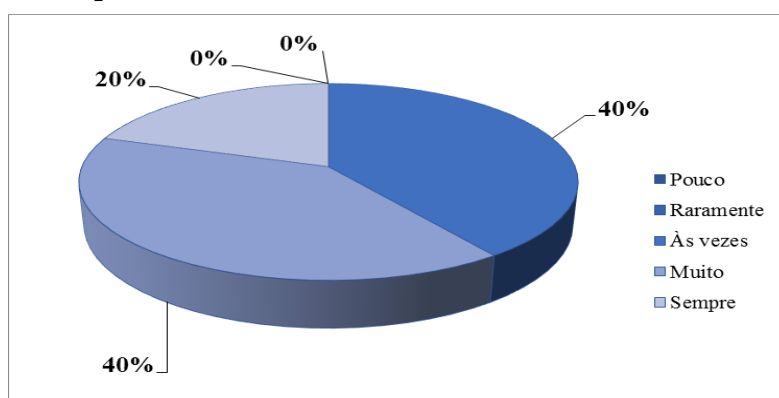


Fonte: Elaboração própria.

No que tange a formação dos professores para o ensino-aprendizagem do aluno com a ludicidade, percebemos no gráfico 07, que apenas 1 inquirido afirma que são *poucos* os professores que tiveram acesso a essa formação, quanto 2 inquiridos, sendo um educador social e a diretora afirmam que tiveram *muita* formação e os restantes 2 inquiridos afirmam que *sempre* possuem formação para o ensino a partir da ludicidade. Todos os inquiridos possuem uma faixa etária muito próxima e com isso, é possível verificamos uma certa regularidade nas respostas obtidas, com exceção de uma, com a idade maior (44) que diz que são poucas as formações acerca do ensino-aprendizagem utilizando o lúdico.

Questão 4: A instituição de Ensino viabiliza formação continuada para se trabalhar com o lúdico na sala de aula?

Gráfico 8: A instituição de Ensino viabiliza formação continuada para se trabalhar com o lúdico na sala de aula?

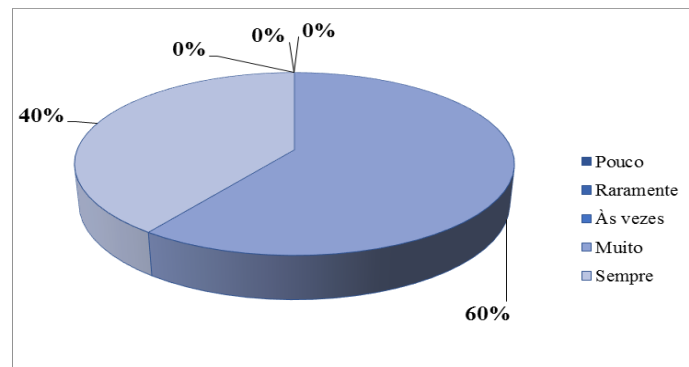


Fonte: Elaboração própria.

Verificou-se que 1 inquirido afirmou que *sempre* é proporcionada uma formação diferenciada para o trabalho com o lúdico em sala de aula, já 2 inquiridos afirmaram que a instituição viabiliza *muito* essa formação continuada e os outros 2 inquiridos, sendo um educador social e a diretora relataram que *às vezes* são promovidas formações que contemplem o trabalho com a ludicidade.

Questão 5: Você acredita que possa haver aprendizagem na Educação Fundamental através do Lúdico?

Gráfico 9: Você acredita que possa haver aprendizagem na Educação Fundamental através do Lúdico?



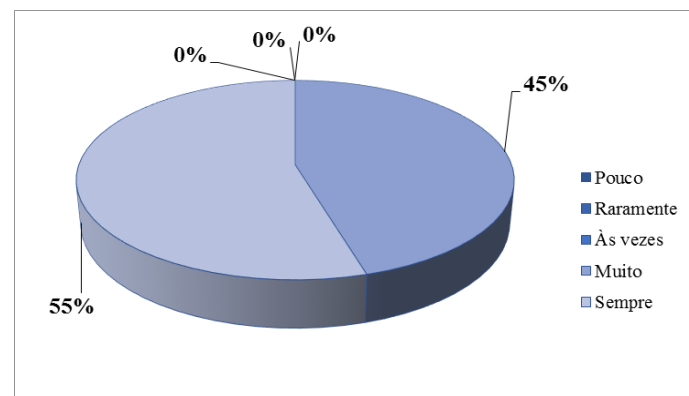
Fonte: Elaboração própria.

Foi percebido no gráfico 9, que 3 inquiridos afirmam que às vezes há aprendizagem utilizando o lúdico na sala de aula, enquanto 2 inquiridos, sendo um educador social e a diretora afirmam que *sempre* pode haver aprendizagem através do lúdico.

ii Resultado dos questionários aplicados aos pais e responsáveis

Questão 1: Você acredita que a Instituição de Ensino possa promover o ensino-aprendizagem, utilizando materiais lúdicos na sala de aula?

Gráfico 10: Você acredita que a Instituição de Ensino possa promover o ensino-aprendizagem, utilizando materiais lúdicos na sala de aula?

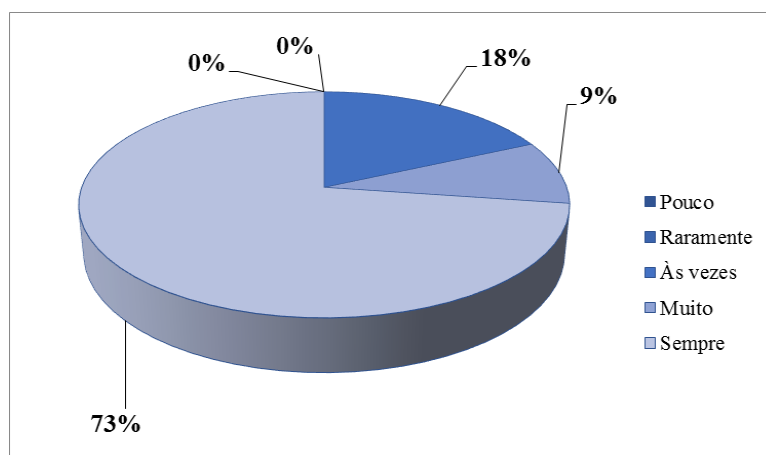


Fonte: Elaboração própria.

Aferiu-se que 45% dos pais/responsáveis, cerca de 10, acreditam que a Escola promove *muito* o ensino-aprendizado de seus alunos, utilizando o lúdico em sala de aula. E, cerca de 55% dos entrevistados, 12 pais/responsáveis, afirmam que *sempre* a Escola utiliza os materiais lúdicos na sala de aula.

Questão 2: Seus filhos (as) costumam contar em casa as experiências vividas em sala de aula?

Gráfico 11: Seus filhos (as) costumam contar em casa as experiências vividas em sala de aula?

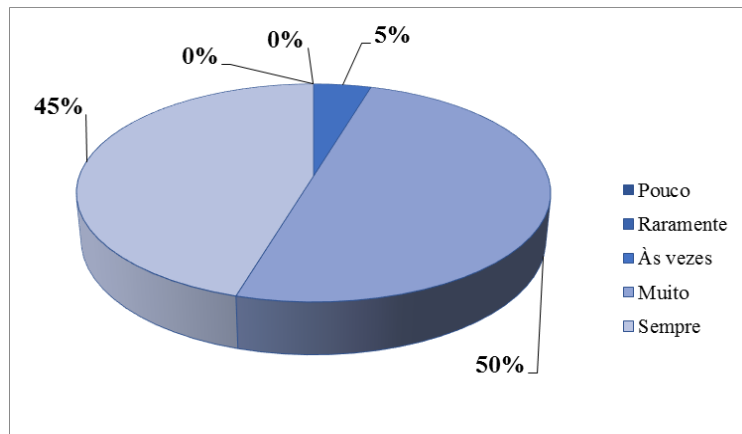


Fonte: Elaboração própria.

Podemos verificar no gráfico 11 que 4 inquiridos, cerca de 18% dos pais/responsáveis afirmaram que seus filhos *às vezes* comentam o que foi vivenciado na sala de aula, enquanto 2 inquiridos que correspondem a 9% afirmam que falam *muito* sobre as atividades e experiências que viveram em sala, e por último, 73% dos inquiridos, cerca de 16 pais/responsáveis afirmam que *sempre* os filhos contam o que acontece na sala.

Questão 3: Você acredita que a atividade lúdica pode influenciar na construção da identidade de seu filho (a)?

Gráfico 12: Você acredita que a atividade lúdica pode influenciar na construção da Identidade de seu filho (a)?

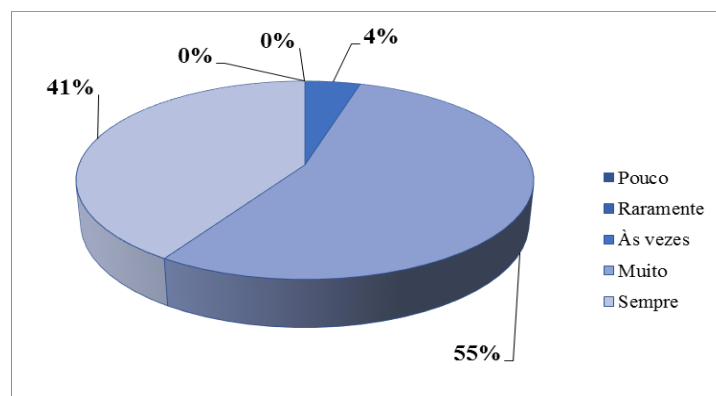


Fonte: Elaboração própria.

Na leitura do gráfico 12, podemos perceber que 5% dos pais/responsáveis que corresponde a 1 inquirido, acredita que *às vezes* as atividades lúdicas que acontecem em sala, podem influenciar na identidade do aluno, já 45% dos inquiridos, cerca de 10 pais/responsáveis, acreditam que influenciam *muito* e os demais, 50% que correspondem a 11 pais/responsáveis, acreditam que *sempre* a ludicidade influencia a formação da identidade do filho (a).

Questão 4: Você acredita que há uma valorização dos conhecimentos que seu filho (a) possui nas atividades lúdicas?

Gráfico 13: Você acredita que há uma valorização dos conhecimentos que seu filho (a) possui nas atividades lúdicas?

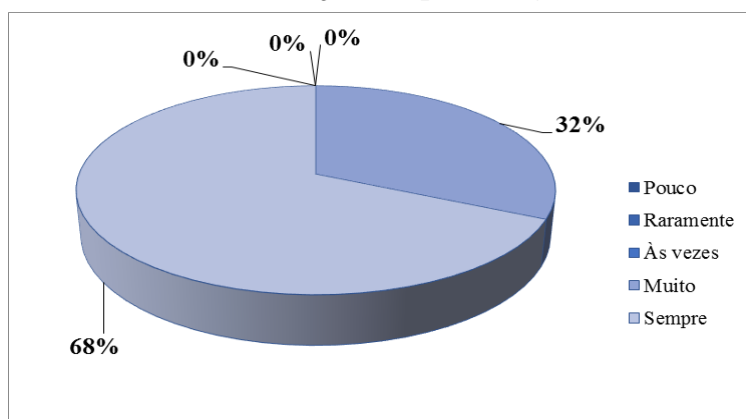


Fonte: Elaboração própria.

No que diz respeito a valorização do conhecimento prévio do aluno, no gráfico 13, percebemos que 4% dos inquiridos (1) relatam que *às vezes* essa valorização ocorre, 41% (9) afirmam que são *muito* valorizados os conhecimentos prévios que as crianças possuem, e 55% (12) afirmam que são *sempre* valorizados esses conhecimentos que o aluno traz para complementar as atividades lúdicas que são desenvolvidas na sala de aula.

Questão 5: Você acredita que o educador possui habilidade para trabalhar com o lúdico na construção da aprendizagem do seu filho?

Gráfico 14: Você acredita que o educador possui habilidade para trabalhar com o lúdico na construção da aprendizagem do seu filho?



Fonte: Elaboração própria.

No que tange as habilidades dos professores no ensino-aprendizagem do aluno utilizando o lúdico, 32% dos responsáveis / pais (7) acreditam que os educadores possuem *muita* habilidade, e o restante, 68% (15 inquiridos) *sempre* possuem essa habilidade para a utilização de atividades lúdicas na sala de aula.

2. Análise de resultados da observação direta

A nossa análise de resultados da observação direta articulou o tratamento dos registros nas Grelhas de Observação com os Relatos (pormenorizado) das Atividades.

Esta articulação foi realizada segundo cinco fases que são: o início da aula, a preparação para a aula, as atividades lúdicas, a arrumação do espaço após o término das atividades e, por fim, o término da atividade.

Foram observadas 6 Atividades, descritas no Anexo 08, de cujo desempenho que se seguem os relatos. Estas atividades foram propostas pelo mestrando e planejadas e orientadas em colaboração entre o mestrando e todos os educadores sociais.

i. Os Relatos de Atividades

Observação Direta (1ª atividade, Anexo 08)

Título: Cada um é do seu jeito

Duração: 60 minutos

Área de Desenvolvimento nuclear: Área Socioemocional / Construção da Identidade

Na primeira análise, foi observada a atividade “Cada um é do seu jeito”, a qual tinha como objetivo auxiliar a criança a construir a imagem do próprio corpo, além de trabalhar a autoestima, a autoimagem e também de valorizar o outro, nas suas semelhanças e diferenças face ao próprio sujeito.

Para essa atividade, utilizamos como material: Papel Kraft, canetinhas hidrocor, fita adesiva e tesoura. O investigador explicou a atividade que seria realizada e mostrou a todos a importância do respeito ao outro. Os participantes mostraram-se entusiasmados em desenhar seu próprio corpo e de poder falar o que sentem.

Participaram da atividade 22 crianças. Foi proposto pelo investigador que cada criança se deitasse em cima de um papel e que fossem desenhar a sua silhueta. E que todos desenhassem, após o esboço, os olhos, o nariz, a boca, os cabelos, etc. Neste momento incentivamos a todos a observar seu próprio corpo. Quando todos concluíram

os desenhos, eles colaram lado a lado na parede e pedimos a todos que observassem o próprio desenho e o dos colegas.

Durante o momento da observação dos desenhos dos colegas, uma menina chamada de V.G.R. de dez anos, mostrou-se muito animada com a descrição que os colegas fizeram do seu desenho. Já o menino, M.S.M não sabia que era tão querido pelos colegas, e na descrição da imagem foi possível contemplar o entusiasmo de todos que de forma ingênua, conseguiram descrever apenas as partes mais positivas de cada um.

Depois de todos analisarem e darem suas contribuições acerca do outro, o investigador e o docente em sala, puderam concluir que esta atividade cumpriu integralmente os seus objetivos e que o lúdico ajudou a afastar o preconceito e a valorizar cada um do seu jeito.

De facto, esta primeira atividade foi um sucesso na turma. Ela demonstrou claramente a participação do docente que se encontrava na sala e reforçou a crença da existência de um aprendizado através do lúdico.

Observação Direta (2ª atividade) (anexo 08)

Título: Música para a alma

Duração: 60 minutos

Área de Desenvolvimento nuclear: Áreas Cognitiva e Socioemocional / Prestar Atenção aos Sons, Apreciar a Música

Na segunda observação, percebemos que os alunos já se encontravam ansiosos para descobrir o que teriam de atividade naquele dia, além deles o docente que se encontrava na sala, demonstrou também o interesse em conhecer essa nova proposta. Essa atividade teve como tema: Música para a alma, e tinha como objetivo estimular a criança a aprender a ouvir e prestar atenção aos sons. Utilizamos como materiais para essa atividade: Aparelho de Som e CD's com músicas de ritmos variados.

Em um primeiro momento, apresentamos toda a logística da atividade, bem como o que cada um deveria fazer. A primeira atividade com a música foi apresentar a todos uma música clássica, gênero esse que não faz parte do convívio de todos os alunos presentes. Pedimos que eles deitassem em cima de um papel kraft e fechasse os olhos. Apagamos a luz e deixamos uma luz baixa (abajur) e colocamos a música clássica bem baixinha para que todos pudessem contemplar a letra. O que nos mais chamou a atenção foi que embora não seja uma música que eles conhecessem, todos ficaram com os olhinhos fechados com o sentimento de contemplação. Após ouvirem a música, fizemos um círculo com o intuito de descobrirmos o que eles sentiram ao ouvir esses sons.

A aluna M.V.S, nos relatou “senti uma dor no coração”, já as alunas L.M.S e L.V.S juntas, relataram que a música “trouxe uma paz e um sentimento bom”. Com esses depoimentos e dos demais, pudemos inferir que a música poderia está atrelada ao contexto familiar de cada um, tendo em vista que para a primeira aluna essa dor que ela sentia no coração não era uma coisa ruim, mas que talvez pudesse expressar o que ela estaria vivenciando no seu dia a dia. Já as outras duas e a grande maioria dos alunos, esse sentimento de paz fica muito atrelado ao ritmo e ao volume em que se encontrava a música.

Nessa atividade, ficou evidenciado para o investigador e para o docente que acompanhava a atividade que todos que participaram dessa proposta pedagógica, mesmo aqueles que não conheciam esse gênero musical, que eles gostaram de ouvir ou contemplar uma música que não abarca o seu universo de vida. E, dialogando com um dos nossos objetivos específicos: apresentar práticas de ensino, utilizando a ludicidade na construção do conhecimento do aluno, foi possível identificarmos o sucesso dessa atividade na sala de aula.

Essa experiência musical foi fantástica, tendo em vista que os alunos possuem um universo musical muito atrelado ao funk, brega, pagode, rock e pouco se ouve MPB - Música Popular Brasileira -, Jazz, Clássico dentre outros ritmos. Evidenciando novamente, o sucesso dessa segunda atividade na sala de aula.

Observação Direta (3ª atividade) (anexo 08)

Título: Caminhada Companheira

Duração: 120 minutos

Área de Desenvolvimento nuclear: Áreas Cognitiva e Socioemocional / Trabalhar com a Tolerância, a Aceitação e a Inclusão

O objetivo dessa atividade era trabalhar com a tolerância entre as crianças. Nesse terceiro momento, o investigador propôs às crianças que todas deveriam andar juntas e que não se desgrudassem no período da aula (com exceção apenas ao ir ao banheiro) e que no último horário, eles estariam livres e na sequência eles iriam produzir um pequeno relato sobre essa experiência. Foi interessante perceber o espanto no olhar de cada um dos participantes, inclusive do docente que esteve presente em todo o processo da atividade. Depois de explicar a atividade, foi proporcionado um momento para que eles pudessem tirar as suas dúvidas.

Muitas dúvidas surgiram nesta atividade. A aluna V.G.R.S. se preocupou com a alimentação “Como faremos para comer? E quem for ficar com o braço esquerdo e se souber comer só com o direito?”, já a aluna K.V.L.O. preocupou-se em o colega escutar sua conversa com os amigos no recreio: “Se meu colega ficar só escutando o que falo?” “Acho que estou com vergonha”, o aluno L.B.B.S. mostrou-se entusiasmado e disse: “Será massa demais, vou grudar muito no meu colega”. Porém, depois de todos esses questionamentos, explicamos que atividade era mais simples, e que todos deveriam andar em fila indiana. No início da atividade pedimos que todas as crianças colocassem uma das mãos sobre o ombro do coleguinha da frente para delimitar um espaço para os passos. Feito isso, pedimos na sequência que tirassem as duas mãos e que seguissem com apenas uma das mãos até o destino. A regra era que quem quisesse correr ou andar mais rápido que as outras crianças, deveria se controlar e aguardar, ou quem fosse mais lento, precisaria andar mais depressa. Se houvesse alguma criança com dificuldade de locomoção, os coleguinhos teriam de esperá-lo.

Embora seja perceptível a preocupação da maioria dos alunos, conseguimos que todos participassem dessa atividade. Foi nesse momento que nos deparamos com o desejo de conhecer novas possibilidades e atividades, tendo em vista que essa era uma das propostas lúdicas que todos não haviam vivenciados anteriormente.

Após a atividade, todos relataram o que sentiram no percurso dessa atividade, e as suas conquistas e limitações. Para muitos foi importante o aprendizado de esperar o outro, compreender as limitações existentes e ser também solidários, pois o sucesso só é válido se conquistarmos estando juntos. Em consonância com os desafios vivenciados pelos professores no que tange a formação continuada sobre o uso de materiais lúdicos na alfabetização, essa atividade contribuiu com o sucesso, pois podemos inferir que essa atividade contribuiu também com a formação continuada do educador.

Observação Direta (4ª atividade) (anexo 08)

Título: Caixinha das Sensações

Duração: 60 minutos

Área de Desenvolvimento nuclear: Áreas Cognitiva e Socioemocional / Trabalhar os Sentidos das Crianças

A nossa quarta observação envolveu a atividade “Caixinha das Sensações”. Nela o objetivo era trabalhar os sentidos das crianças, através das sensações que os objetos ali dentro colocados despertam nos pequenos. Contamos com a presença do educador em todo o processo da atividade. Utilizamos nessa atividade: caixa de papelão (usamos uma de tênis) decorada pelas crianças e após o preparo dela, colocamos objetos variados como tampinhas, lixas, pedaços de pano ou algodão, botões, dentre outros.

A caixa possuía um buraco em cima dela, com um tecido tampando-o para que as crianças pudessem colocar a mão dentro dele sem ver o que tinha dentro da caixa. Dividimos a sala em 4 grupos, com quatro caixas, e cada integrante do grupo deveria ir em direção a caixa, colocar a mão dentro do buraco e dizer o nome do objeto que ele pegou, e após o nome, esse objeto era retirado de dentro da caixa para a comprovação

do seu nome. Assim, iríamos computando a pontuação de cada grupo. Embora seja uma atividade em grupo, todos demonstraram entusiasmo com a tarefa e uma certa empolgação.

No final, percebemos que em alguns momentos os alunos não conseguiam identificar o objeto por esse não fazer parte do seu convívio familiar. Embora, esse tenha sido o único problema identificado, trabalhar com as sensações e com os sentidos fez com que todas as crianças pudessem entender também o valor que esses sentidos têm em sua vida. E novamente, evidenciamos o sucesso dessa atividade, que evidencia um dos nossos objetivos que visa demonstrar a importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental.

Observação Direta (5ª atividade) (anexo 08)

Título: Bola por Cima, Bola por Baixo

Duração: 60 minutos

Área de Desenvolvimento nuclear: Áreas Cognitiva e Socioemocional / Trabalhar a Coordenação Motora e a Concentração

A nossa observação com o tema “bola por cima, bola por baixo”, teve como objetivo trabalhar com a coordenação motora de todos os alunos e com a concentração e a velocidade. Essa atividade foi executada na aula de Educação Física, com a presença do educador, e para a efetivação dela utilizamos como materiais apenas bolas.

O investigador, juntamente com a professora organizaram os alunos em duas colunas, em fila indiana, sendo assim, em duas equipes mistas. Após a separação, foi explicado a todos como seria essa atividade que envolvia o primeiro aluno de cada fileira que ao som de um apito, deveria passar a bola por cima da cabeça, usando sempre as duas mãos, até chegar ao último colega. Quando este pegar a bola, deverá correr até a frente da fileira e passar a bola por cima da cabeça, dando sequência a atividade. Assim que todas as crianças completarem e o que iniciou a atividade voltar a ser o primeiro, o professor/orientador deve pedir que todas as crianças afastem as pernas e deem sequência a atividade, sendo que desta vez devem passar a bola por baixo, até que todos completem a tarefa. Quando terminar esta sequência, a primeira criança deve passar a

bola por cima da cabeça, e a segunda deve pegar a bola e passar por baixo das pernas, a terceira criança deve pegar a bola em baixo e passar por cima da cabeça, até que todos completem a tarefa.

Embora seja muito complexo os comandos das tarefas propostas na brincadeira, verificou-se que o fato de todos estarem interagindo com a proposta e que prestaram atenção nas instruções propostas pelo investigador, os mesmos conseguiram cumprir a tarefa. Para a nossa observação, o importante era o cumprimento da atividade e não quem ganharia a tarefa. O que nos foi muito bem avaliado, caracterizando assim, o sucesso novamente da nossa atividade.

Observação Direta (6ª atividade) (anexo 08)

Título: Corrida do Saci

Duração: 60 minutos

Área de Desenvolvimento nuclear: Áreas Cognitiva e Socioemocional / Trabalhar a Coordenação Motora, o Equilíbrio e a Velocidade.

Nessa nossa última observação, apresentamos aos participantes a corrida do Saci, que tinha como objetivo trabalhar a coordenação motora, o equilíbrio e a velocidade. Para o sucesso dessa atividade, contamos com a colaboração do educador e montamos um ponto de partida e um ponto de chegada e orientamos a todos os alunos que se posicionassem em fila e que cada um segurasse uma das pernas flexionadas para trás, como se fosse o SACI¹.

Ao sinal do professor todos saíam pulando até alcançarem a linha de chegada. A eliminada da corrida seria a criança que colocasse os dois pés no chão (sair da posição de saci). No início da atividade percebemos que todos estavam empenhados em ganhar, mas a partir da segunda volta, a cada momento um aluno ia sendo desclassificado.

¹ Personagem da história infantil do Sítio do Pica-pau Amarelo, do escritor brasileiro Monteiro Lobato. O Saci era um menino negro que não tinha uma perna e vivia na floresta e nas histórias do Sítio ele fazia muitas travessuras.

O interessante dessa atividade que mesmo desclassificado, esses alunos se juntavam para torcer para os seus colegas, ficando evidenciado mais uma vez que a proposta de solidariedade e de respeito sempre ficava em primeiro plano, e que ganhar ou perder não era tão importante assim.

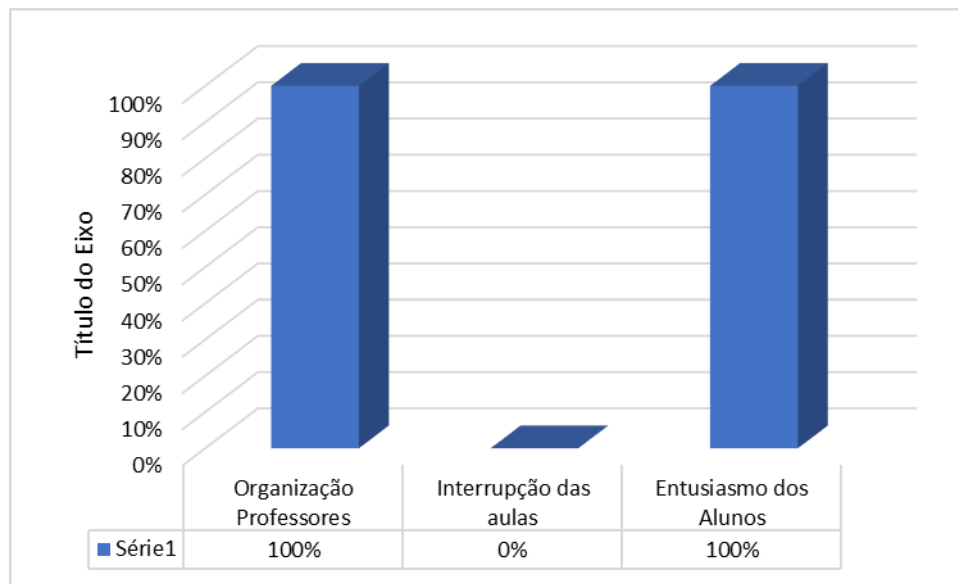
ii. Análise global dos resultados da observação direta

As atividades lúdicas na construção do conhecimento são indispensáveis na vida dos alunos. A aprendizagem por meio do lúdico proporciona ao educando o desenvolvimento de capacidades importantes como a atenção e a imaginação, facilitando assim a sua inserção no mundo social. É nesse cenário que a implementação das atividades se dera presente. Com o objetivo de incluirmos sem excluir, primeiramente nos reunimos (pesquisador, direção e educadores sociais) para traçarmos o perfil das turmas.

Conhecendo um pouco do perfil dos alunos da ONG, buscamos desenvolver atividades que pudessem contemplar todos os alunos, suas limitações e suas contribuições quanto sujeitos de suas próprias histórias. Dentro das propostas de intervenção, o corpo docente e a direção nos orientaram para a escolha das atividades que pudessem contemplar a realidade dos seus alunos.

Articulando a informação dos relatos com a resultante do preenchimento das grelhas verificou-se que, no primeiro momento, para o início da aula, os professores mantêm uma organização e um acompanhamento impecável atribuídas à rotina que a ONG possui. Não percebemos nenhuma interrupção das atividades quando algum aluno chega atrasado. Os alunos do ensino fundamental foram convidados a participarem das atividades propostas pelo investigador. Todos demonstraram entusiasmo em participar deste projeto, mesmo porque quando se trata de uma atividade lúdica, o ensino e as aulas para eles ficam mais interessantes.

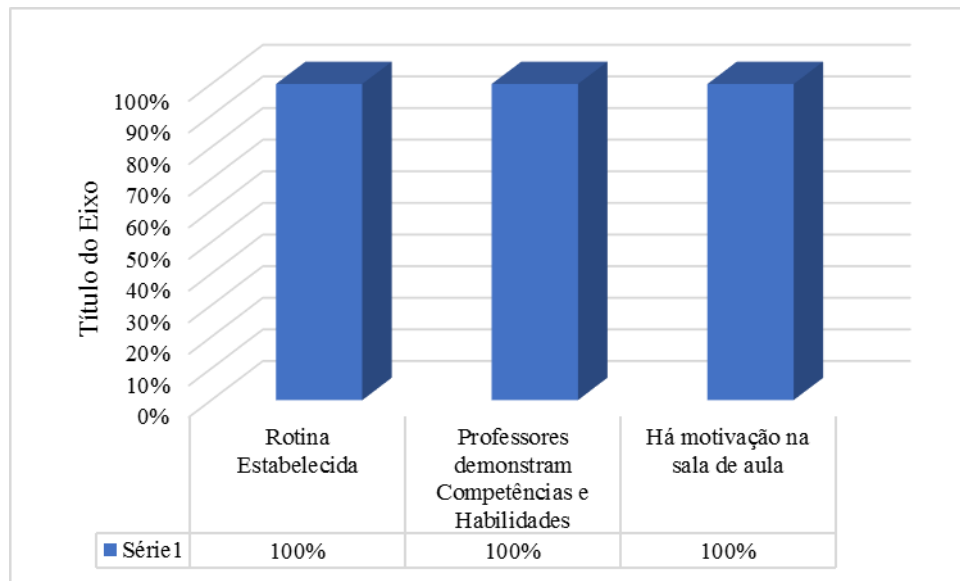
Gráfico 15: Início da Aula



Fonte: Elaboração própria.

No que diz respeito à preparação para a aula, que se encontra na nossa segunda fase, percebemos que existe uma rotina preestabelecida, na qual os alunos chegam em sua sala, colocam a mochila em um espaço reservado para elas e com os cadernos e a bolsa de lápis eles se dirigem para seus devidos lugares. A leitura começa sempre nos primeiros horários e todos demonstram uma alegria em compartilhar seus esforços e suas vitórias na leitura de um texto. Os professores que atendem essas crianças demonstram competências e habilidades para trabalhar a todo momento as atividades de forma prazerosa. Eles expõem e exploram os conteúdos de forma a motivar a todos os alunos, mesmo quanto àqueles que demonstram dificuldades, os profissionais buscam o que eles têm de melhor para evidenciar e elevar a todo momento a estima dos alunos.

Gráfico 16: Preparação da Aula



Fonte: Elaboração própria.

Ao longo das diversas observações feitas, verificou-se que os alunos demonstraram comportamentos entusiástico em cada atividade proposta. Além do empenho de TODOS os envolvidos na investigação, percebemos um prazer em cada detalhe desenvolvido tanto pelos professores, quanto pelos alunos. Além da escola valorizar os instrumentos de recurso lúdico, tivemos a oportunidade de propor atividades que muitos não conheciam antes. Em relação aos educadores sociais, esses puderam contemplar o entusiasmo dos alunos e a constatação que de facto o lúdico pode contribuir e muito com o processo de ensino-aprendizagem. Mesmo aquele profissional que não tinha claro a importância do lúdico no planejamento e na implementação no dia a dia da educação, pôde perceber o quanto é importante essa ferramenta no processo de aprendizado do aluno.

Em consonância com os objetivos propostos nesta investigação e com a pergunta de partida, verificou-se a partir da análise qualitativa, que a parceria da direção e dos educadores envolvidos na investigação foi de extrema importância para a conclusão desse trabalho. Tanto a direção que abriu as portas para a nossa investigação, quanto aos educadores sociais que em cada momento estavam presentes contribuindo de alguma forma com a implementação e o sucesso dessa investigação. Os docentes nos receberam de forma a contribuir e muito com o sucesso do trabalho. Chegávamos com as

atividades prontas, que foram previamente discutidas em reunião com a direção e os educadores, e que eles prontamente nos auxiliavam na execução de todas.

As atividades desenvolvidas ao longo do processo de investigação, promoveram ajuda/interação entre os alunos e seus colegas. No que tange a interpretação dos resultados, podemos concluir que os educadores buscam acompanhar seus alunos no processo de ensino-aprendizagem na qual o educando cultiva a inteligência e os interesses vocacionais, além de demonstrarem com as atividades desenvolvidas, a expressar seus sentimentos de maneira apropriada, desenvolvendo as habilidades de interação com o outro, conhecendo a si e aos outros.

A instituição escolhida visa desenvolver e executar atividades diversas dentro de uma proposta educacional moderna e contextualizada e programas específicos para combater às drogas, além de proporcionar aos educandos acesso a acompanhamento clínico, odontológico, psicopedagógico e uma alimentação balanceada. É notório o reconhecimento de que a instituição é extremamente importante para a comunidade local. E as atividades desenvolvidas ao longo do processo da nossa pesquisa contribuíram com o conhecimento dos alunos e dos educadores.

Promovemos um conjunto de atividades que poderão ser desenvolvidas ao longo dos próximos anos letivos (Cf. anexo 08 e 09).

Início das Atividades: reunião de formação que será desenvolvida pelo coordenador do projeto, juntamente com a diretora e com os educadores da AENPAZ, que visam atender os indicadores de desempenho que são promovidos no projeto social.

Tabela 03: Atividades para os alunos da AENPAZ para os próximos anos letivos.

Descrição	
Designação do Projeto	“Uma educação para a vida”
Coordenador	Thiago Lucena
Equipe	<ul style="list-style-type: none">• Coordenador do Projeto• Educadores Sociais• Diretora• Pais/Responsáveis
Periodicidade	Mensal (a partir de fevereiro)
Local	Sala de atividades de arte e quadra
Objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Cultivar a inteligência e os interesses vocacionais;
Atividades	<ul style="list-style-type: none">• Reunião Multidisciplinar para apresentar aos responsáveis/famílias a instituição como promotora do bem-estar de seus filhos (as).• Promover uma vez por semana uma das atividades propostas no Anexo 08, cujo objetivo será o desenvolvimento de habilidades e capacidades das crianças nestes primeiros anos de vida, sendo assim nada melhor que fazer isso da forma que elas mais gostam, brincando.• Promover a cada semestre uma atividade que venha contemplar a presença de todos os familiares, comemorando juntos o avanço das crianças no ensino-aprendizagem e na socialização.

Fonte: Elaboração própria.

É na interação entre pares e no encontro de gerações que as crianças apreendem e constroem noções de solidariedade, tornando-se sujeitos ativos das suas histórias, conscientes das suas responsabilidades para com os outros e com o mundo. E é nesse caminho que acreditamos que esse projeto de intervenção anual poderá proporcionar a essas crianças, uma releitura da vida e do contexto social de família.

As atividades propostas buscarão facilitar a aprendizagem dos alunos, através da criatividade e da ludicidade, promovendo uma linguagem mais acessível que possa proporcionar ao mesmo tempo o prazer pelo conhecimento, motivando-os e estimulando as competências e as habilidades inerentes ao conhecimento.

Vale ressaltar que o sucesso da formação deste aluno não está atrelado apenas a estrutura e formação do professor, e nem pouco a somente o projeto pedagógico atuante, mas também através da parceria dos pais/responsáveis que são primordiais para a formação do futuro desse aluno. Os pais são responsáveis pelo acompanhamento escolar dos seus filhos (as), com isso, acreditamos que a família e a escola são parceiras indispensáveis na formação cognitiva e humana desse sujeito.

CAPÍTULO V - CONCLUSÃO E TRABALHO FUTURO

O processo de ensino-aprendizagem vem passando por diversas transformações ao longo dos anos, e com o surgimento das novas tecnologias, a inovação e a criatividade passa a ser um dos elementos mais importantes neste processo de ensino-aprendizado das crianças no Ensino Fundamental.

Esta pesquisa teve como problema, a seguinte temática: *“A revalorização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental”* e buscamos destacar como viés condutor a revalorização da ludicidade nos processos de ensino, considerando a perspectiva da criança e de sua vivência em sala de aula. Para tanto, utilizamos em nossa investigação a pesquisa bibliográfica que, por sua vez, contribuiu com os novos conceitos que permeiam o campo da ludicidade no ensino-aprendizado do aluno.

As teorias que permeiam o campo do lúdico na educação foram trabalhadas no Enquadramento Teórico, composto pelo: Capítulo 1 – o lúdico no processo da alfabetização, o trabalho educativo com o lúdico, os direitos das crianças, o lúdico como facilitador do desenvolvimento. No Capítulo II, com a ludicidade em sala de aula e a formação dos educadores, buscamos evidenciar a inserção do lúdico na escola, os jogos e as brincadeiras na sala de aula, a formação do professor para a atividade lúdica e o prazer que a brincadeira traz ao aprendizado.

Na segunda Parte, abordamos o Enquadramento Empírico, que foi dividido em dois capítulos e a conclusão. No Capítulo I foi demonstrada a Metodologia da Investigação, que se trata de um Estudo de Caso, com a pergunta de partida, os Objetivos Geral e Específicos e os Instrumentos de recolha de dados. No Capítulo II foram apresentados os resultados e as análises feitas em conformidade com os objetivos investigativos propostos, Apresentação, Análise e Discussão dos Resultados – em conformidade aos dados obtidos na nossa investigação, e no último capítulo, concluímos o nosso projeto.

Em consonância com os nossos objetivos, com base na revisão bibliográfica e nos dados levantados na pesquisa empírica, os nossos objetivos foram atingidos. Sendo que:

- A ONG, que desenvolve um importante trabalho com os estudantes em situação, muitas vezes de vulnerabilidade social, tem demonstrado que o lúdico tem sido uma importante ferramenta para o ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental.
- A instituição, segundo os educadores, fomenta constantemente cursos de formação continuada para trabalhar de maneira eficaz com o lúdico na educação.
- Foi possível identificar as diversas práticas de ensino utilizando a ludicidade na construção do conhecimento do aluno.
- Vale ressaltar que diante o exposto e com a análise das questões, foi possível identificar que os nossos objetivos investigativos foram alcançados.

CONTRIBUIÇÃO DA NOSSA INVESTIGAÇÃO

Diante o exposto, o nosso trabalho poderá contribuir para que a educação possa ser ao mesmo tempo pedagógica quanto prazerosa e que o lúdico na construção do ensino-aprendizagem do aluno, venha agregar mais conhecimento.

Nesta perspectiva, este trabalho se reveste de uma significação especial visto possuir a finalidade em dar uma atenção especial às práticas pedagógicas que poderão ser replicadas em outros espaços educacionais que desejarem desenvolver ações semelhantes. Assim, o tema proposto se justifica dada a sua especificidade de abordagem e o grau de reprodutibilidade que o mesmo poderá garantir.

A continuidade do trabalho visa contribuir com a melhoria das práticas pedagógicas dos professores na inserção de materiais lúdicos no ensino-aprendizagem

dos alunos do Ensino Fundamental. Além de fornecermos um material teórico/prático como subsídio nas práticas escolares.

Os resultados conclusivos, podem apoiar a partir de então, a perspectiva ante as atividades que propomos: envolvendo a ludicidade, os estudantes se mostraram mais ativos e criativos ao decorrer de todo o processo. Este formato de ferramenta pedagógica constitui uma estratégia de ensino que podemos caracterizar como pedagogia ativa, por representar em suas estratégias de desenvolvimento, práticas de ensino que contribuem para a autonomia dos estudantes.

LIMITAÇÕES DA INVESTIGAÇÃO

Os limites que encontramos estão relacionados a regularidades na presença dos alunos pesquisados nas oficinas, o que compôs muitas idas e vindas sem conseguirmos abordar de forma regular o público total que nos propomos.

Conseguir estabelecer uma consonância entre teoria e prática na construção dos instrumentos para a análise e observação, tendo que conservar o grau de neutralidade necessária para que não comprometesse a pesquisa.

SUGESTÕES PARA FUTURAS INVESTIGAÇÕES

Desenvolver junto aos educadores estratégias diversas de ensino-aprendizagem envolvendo o lúdico por meio dos conteúdos formais como forma de inovação e socializar estas ações com todos os educadores interessados.

Trabalhar com os educadores de forma a complementar a avaliação imediata de cada aula - onde se verifica se a atividade teve resultados no atingir dos objetivos propostos para essa atividade – com uma avaliação das aquisições a médio prazo – em que se verifica se o acumular da prática de várias atividades concorre para a aquisição de conhecimentos, atitudes e valores evidenciados em comportamentos em escola ou em sociedade.

BIBLIOGRAFIA

- Alarcão, I.; Tavares, J. (2003). *Supervisão da prática pedagógica: uma perspectiva de desenvolvimento e aprendizagem*. 2ª edição. Coimbra: Almedina.
- Almeida, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. 2009. Disponível em <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. [acessado em: 10/10/2016].
- Andrade, S.S. (2013). *O Lúdico na vida e na escola: desafios metodológicos*. Curitiba: Appris.
- Brasil, (2005). *Constituição Federal da República Brasileira de 1988*. Curitiba: Imprensa Oficial do Paraná.
- Brasil (2009). *Indicadores de Qualidade no Ensino Fundamental*. Ministério da Educação/Secretaria da educação Básica. Brasília: MEC/SEB, 2009.
- Brasil (2010). *Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil*. Brasília: MEC.
- Brandão, C. R. (1985). *Repensando a Pesquisa Participante*. São Paulo, Brasiliense.
- Brandão, C. R. (1986). *Pesquisa Participante*. São Paulo. Brasiliense.
- Barros, F. C. O. M.h de. (2009). *Cadê o Brincar?: do ensino fundamental para o Ensino Fundamental*. São Paulo: Cultura Acadêmica.
- Barros, A.J.S; Lehfeld, N.A.S. (2007). *Fundamentos de metodologia científica*. 3 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Bettelheim, B. (1988). *Uma vida para seu filho*. 2 ed. Rio de Janeiro: Editora Campus.
- Brougère, G. (1998). *Brinquedo e cultura*. 6 ed. São Paulo: Cortez.
- Brougère, G. (2003). *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artmed.
- Cardoso, M. C. (2008). *Baú de memórias: representações de ludicidade de professores de educação infantil /Programa Pós-Graduação- Mestrado em Educação/FACED/UFBA*.170 f.
- Carvalho, A. Et al (2009). *Brincar(es)*. 1 ed. Belo Horizonte: UFMG.
- Corrêa, B. R. do P. G. (2003). O Brincar: fundamentos, implicações pedagógicas, decorrências sociais. *Revista Educação em Movimento*. Curitiba, v.2, p. 25-32, n.5, mai/ago.
- Chaguri, J. P. (2006). *Jogos: uma maneira lúdica de se aprender a língua inglesa*. Paraná, FACINOR.

Condessa, I.C. (Org.) (2009). *(Re)aprender a brincar: da especificidade à diversidade*. Ponta delgada: Universidade dos Açores.

Dalla Zen, M. I. H. (org) (2000). *Planejamento em destaque: análises menos convencionais*. Porto Alegre: Mediação, Cadernos de Educação Básica, 6. 147-164.

Delors, J. (Coord.). (2003). *Os quatro pilares da educação*. In: Educação: um tesouro a descobrir. Brasília: MEC. p. 89-102.

Favero, O ed alii Orgs. (2009). Tornar a Educação inclusiva, UNESCO e ANPED.

Ferreira, R. G. (2008). *A Importância do Brincar na Educação Infantil*. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-de-brincar-na-educacao-infantil/11903/>>. [acessado em: 20/04/2016].

Ferreira, A. (2010). *Minidicionário Aurélio*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Ferreira, G. De M.(Org.) (2003). *Palavra de professor (a): tateios e reflexões na prática da pedagogia Freinet*. Campinas: Mercado das Letras.

Fernandes, S. (1998). *Surdez Linguagem: é possível o diálogo entre as diferenças?* *Dissertação* de mestrado em Linguística de Língua Portuguesa. Universidade Federal do Paraná.

Freire, J.B. (2002). *Educação de Corpo Inteiro: teoria e prática da educação física*. 4 ed. São Paulo: Scipione.

Freire, P. (1996). *Pedagogia da Autonomia: saberes necessários da prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra.

Fortuna, T. R. (2011). *O Lugar do brincar no Ensino Fundamental*. Revista Pátio Educação Infantil, Ano IX, n. 27, p. 08-10, abr./jun.

Fortuna, T. R. (2011). *Sala de Aula é Lugar de Brincar?*. In: XAVIER, M.L. M. e HAX, Cristiane S. A. *Diário do Estágio Supervisionado no Ensino Fundamental*.

Friedmann, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender - o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.

Gray, D.E. (2012). *Pesquisa do mundo real*. Porto Alegre: Penso.

Gil, A.C. (2010). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5 ed. São Paulo: Atlas.

Gomes, S. dos S. (2013). *Revista Presença Pedagógica*, pag. 46, Editora Dimensão.

Huizinga, J. H. (1971). *Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva/Edusp.

Kishimoto, T.M. (1996). *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*. São Paulo: Cortez.

Kishimoto, T. M. (1998). Brinquedo e Brincadeira – Usos e significações dentro de contextos culturais. In: SANTOS, S. M. P., (org.) Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos. 3ª ed. Petrópolis, Vozes.

Kishimoto, T. M. (2000). Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação. 4ª ed. São Paulo: Cortez.

Kishimoto, T. M. (org.). (2002). O brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning.

Kishimoto, T. M. (2005). *O jogo e a educação infantil*. In: KISHIMOTO, T. M.(ORG.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez.

Lara, L.M. et al (2005), Brincadeiras cantadas: educação e ludicidade na cultura do corpo. Revista Digital - Buenos Aires. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com/efd81/brincad.htm>>. [acessado em: 20/02/2017].

Lakatos, E.M; Marconi, A.M. (2016). *Fundamentos de Metodologia científica*. 7 ed. São Paulo: Atlas.

Luckesi, C. (2005). Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. [acessado em: 16/08/2016].

Machado, M.M. (2001). *O Brinquedo-sucata e a criança*. 4ª. Ed. São Paulo: LOYOLA.

Maturana, H.R; Verden-Zoller, G. (2004). *Amar e brincar: fundamentos esquecidos do humano*. São Paulo: Palas Athena.

Meyer, I. C. R. (2008). *Brincar e Viver: Projetos em Educação Infantil*. 4ª. Ed. Rio de Janeiro: WAK, 148p.; 21cm.

Neves, L.O.R. (2007). *O lúdico nas interfaces das relações educativas*. Relações educativas. Disponível em: <www.legaldoludico.com/artigos>. [acessado em: 10/10/2017].

Nolte, D. L.; Harris, R. (2009). *As crianças aprendem o que vivenciam*. Rio de Janeiro: Sextante.

Oliveira, Z. R. (1997). *Educação infantil: fundamentos e métodos*. São Paulo: Cortez.

Oliveira, Sa. R. N. de; Silva, R. (2007). *O Lúdico e suas Múltiplas Derivações na Realidade do ensino fundamental*. Revista de Divulgação Técnico-Científica do ICPG, Vol. 3 n. 10, P. 101-105, jan./jun. 2007.

Oliveira, Z. M. R. (2004). *Educação Infantil: muitos olhares*. São Paulo: Cortez.

- Piaget, J. (1998). *A psicologia da criança*. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Piaget, J. (1969). *Sabedoria e ilusões da filosofia*. Trad. Zilda A. Daeir. São Paulo: Difusão Europeia.
- Piaget, J. (1975a.). *A formação do símbolo na criança*. 2. ed., Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, J.; Inhelder, B. (2001). *A Psicologia da criança*. 17ª. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Piaget, J. (1968). *O nascimento do raciocínio na criança*. 5ª. Ed. São Paulo: El Ateneo, 1993.
- Portal Educação (2016). *Cursos Online: Mais de 1000 cursos online com certificado*.
- Salomão, H. A. S.; Martini, M.; Jordão, A. P. M. (2012). *A importância do lúdico na educação infantil: enfocando a brincadeira e as situações de ensino não direcionado*. Disponível em: <<http://www.psicologia.pt/artigos/textos/a0358.pdf>>. [acessado em: 21/07/2016].
- Rego, T. C. (1992). *Brincar é coisa séria*. São Paulo: Fundação Samuel.
- Rizzi, L.; Haydt, R. C. (1987). *Atividades lúdicas na educação da criança*. São Paulo: Ática.
- Santos, J. S. (2013). *Questão social: particularidades no Brasil*. São Paulo: Cortez.
- Santos, S. M. P. (2001). *A ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes.
- Santos, S. M. P. (org). (1997). *O Lúdico na formação do educador*. Petrópolis: Vozes.
- Severino, A. J. (2002). *Metodologia do Trabalho Científico*. 22ª. Ed. São Paulo: Cortez.
- Snyders, G. (1993). *Alunos felizes: Reflexão sobre a alegria na escola a partir de textos literários*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Soares, L.F. (2010). *Pesquisa em Educação IV: Projeto*. UAB: UFSM.
- UNESCO. (2001). *Universal Declaration on Cultural Diversity*.
- UNESCO. (1994). *Salamanca Statement and Framework for Action on Special Needs Education*.
- Valle, T. G. M. (2008). *Práticas educativas: criatividade, ludicidade e jogos* / Tânia Gracy Martins Valle, Vera Lúcia Messias Fialho Capellini In: *Práticas em educação especial e inclusiva na área da deficiência mental* / Vera Lúcia Messias Fialho Capellini (org.). – Bauru: MEC/FC/SEE.
- Venâncio, S.; Freira, J.B. (ORG's) (2005). *O jogo dentro e fora da escola*. Campinas: Autores Associados.

Volpato, G. (2002). *Jogo, brincadeira e brinquedo: usos e significados no contexto escolar e familiar*. Florianópolis: Cidade futura.

Vygotsky, L.S. (1991). *A Formação Social da Mente*. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes Editora Ltda.

Vygotsky, L.S. (1984). *A Formação Social da Mente*. São Paulo: Martins Fontes.

Vygotsky, L.S.; Luria, A.R. e Leontiev, A.N. (1988) *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. São Paulo: Ícone.

Wajskop, G. (1995). *O Brincar no Ensino Fundamental*. Caderno de Pesquisa, São Paulo, n. 92, p. 62-69, fev.

Zabalza, M. A. (2004). *Diários de aula: um instrumento de pesquisa e desenvolvimento profissional*. Trad. Ernani Rosa. Porto Alegre: Artmed.

ANEXOS

ANEXO 01- SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA A INVESTIGAÇÃO

Exmo. Sr. Diretor da AENPAZ



Assunto: Solicitação de autorização para a investigação nos centros da AENPAZ.

O meu nome é Thiago Lucena, encontro-me a frequentar o 2.º ano de Mestrado em Educação na Universidade Fernando Pessoa na cidade do Porto/Portugal. O segundo ano do mestrado é constituído pela dissertação, sendo que irei desenvolver o seguinte tema “Solicitação de autorização para a investigação nos Centros de Desenvolvimento Integral - AENPAZ” o qual está sob a orientação da Professora Doutora Tereza Ventura, da Universidade Fernando Pessoa.

Venho, por este meio, solicitar a autorização de V^a Ex.^a para começar o processo investigativo que tem como objetivo analisar a importância do lúdico no Ensino-aprendizagem no Ensino Fundamental.

Ao mesmo tempo informo que guardaremos o sigilo referente a todos os envolvidos na amostra, bem como o respeito à ética que permeia.

Agradeço desde já a melhor atenção que possa dar a este assunto e encontro-me disponível para prestar os esclarecimentos que entendam necessários deixando, assim, o meu contacto de e-mail: thiagolucena.advocacia@gmail.com

Os meus melhores respeitosos cumprimentos,

Thiago Lucena

ANEXO 02 - DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO

DECLARAÇÃO DE CONSENTIMENTO INFORMADO “A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ENSINO FUNDAMENTAL”

Eu, _____ abaixo-assinado _____ (nome completo)

_____ ,
compreendi a explicação que me foi fornecida acerca da sua participação na investigação que se tenciona realizar, bem como do estudo em que será incluído sobre “A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem No Ensino Fundamental”. Foi-me dada oportunidade de fazer as perguntas que julguei necessárias, e de todas obtive resposta satisfatória.

Tomei conhecimento de que a informação ou explicação que me foi prestada versou os objetivos que visa analisar a leitura deleite em sala de aula. Além disso, foi-me afirmado que tenho o direito de recusar a todo o tempo a sua participação no estudo, sem que isso possa ter como efeito qualquer prejuízo pessoal.

Foi-me ainda assegurado que os registos em suporte papel e/ou digital (sonoro e de imagem) serão confidenciais e utilizados única e exclusivamente para o estudo em causa, sendo guardados em local seguro durante a pesquisa e destruídos após a sua conclusão.

Por isso, consinto em participar no estudo em causa.

Data: ____/_____/20__.

Assinatura do Responsável pelo participante no projeto: _____

O Investigador responsável:

Nome:

Assinatura:



ANEXO 03 - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado (a) a participar da investigação sobre “A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem No Ensino Fundamental”. O participante foi informado (a) de forma clara e detalhada sobre os objetivos e a justificativa da pesquisa que busca analisar, descrever e discutir as práticas de leitura deleite na alfabetização. A sua participação na pesquisa ocorrerá em encontros semanais, com duração aproximada de 1 hora, entre os meses de agosto a novembro de 2016.

Além da Grelha de Observação, você responderá um questionário com perguntas estruturadas e previamente formuladas sobre o objeto em tela, e receberá resposta a qualquer dúvida sobre essa investigação, além de outros assuntos relacionados à pesquisa. A avaliação ocorrerá com a monitorização constante do pesquisador, sendo o procedimento interrompido ante qualquer intercorrência adversa. Não haverá nenhum desconforto psicológico ou risco na sua participação na pesquisa.

O participante compreendeu que os benefícios que serão proporcionados à sociedade são de uma importância imensurável e que o mesmo terá a garantia de receber todos os esclarecimentos sobre qualquer dúvida relacionada à pesquisa e poderá ter acesso aos dados em qualquer etapa do estudo. Também não haverá nenhuma despesa, ficando as custas por conta do pesquisador.

Concorda com a divulgação dos dados obtidos durante a pesquisa, bem como entende que não será identificado e que se manterá o caráter sigiloso das informações. Também sabe que os dados obtidos serão arquivados e, futuramente, a pesquisa, se possível, publicada para fornecer aos profissionais os dados mensurados. Sabe que terá total liberdade para retirar o seu consentimento e deixar de participar do estudo a qualquer momento, sem que isso traga prejuízos ou implicações.

Caso tenha dúvidas sobre o comportamento do pesquisador ou sobre as mudanças ocorridas na pesquisa que não constam no TCLE, e caso se considerar prejudicado (a) na sua dignidade e autonomia, pode entrar em contato com o pesquisador (Thiago Lucena – Contato: 81 98699-6050).

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL

Dessa forma, se você concorda em participar da pesquisa como consta nas explicações e orientações acima, coloque seu nome no local indicado abaixo.

Desde já, agradecemos a sua colaboração e solicitamos a sua assinatura de autorização neste termo, que será também assinado pelo pesquisador responsável em duas vias, sendo que uma ficará com você e outra com o (a) pesquisador (a).

Cidade, _____ de _____ de _____.

Nome legível do (a) participante

Assinatura do (a) participante

Nome legível do (a) pesquisador (a)

Assinatura do (a) pesquisador (a)



ANEXO 04 - FICHA DE CARACTERIZAÇÃO /
QUESTIONÁRIOS SOBRE OS PAIS E ALUNOS

PAIS E RESPONSÁVEIS

Iniciais: _____ D/N: _____ SEXO: _____

Estado Civil: _____ Profissão: _____

CRIANÇA

Iniciais: _____ D/N: _____ Sexo: _____

QUESTIONÁRIO

1) Você acredita que a Instituição de Ensino possa promover o Ensino-Aprendizagem, utilizando materiais lúdicos na sala de aula?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5

2) Seus filhos (as) costumam contar em casa as experiências vividas em sala de aula?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5

3) Você acredita a atividade lúdica pode influenciar na construção da Identidade do seu filho (a)?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5

4) Você acredita há uma valorização dos conhecimentos que seu filho (a) possui, nas atividades lúdicas?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5

5) Você acredita que o professor possui formação para trabalhar com o lúdico na construção da aprendizagem do seu filho?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5



ANEXO 05 - FICHA DE CARACTERIZAÇÃO /
QUESTIONÁRIOS PARA OS PROFISSIONAIS DA EDUCAÇÃO

Iniciais: _____ Idade: _____ SEXO: _____

Estado Civil: _____ Profissão: _____

Formação Acadêmica: _____

QUESTIONÁRIO

1) Em que medida que o lúdico resgata a história do sujeito?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5

2) As instituições de Ensino se preocupam com os recursos didáticos utilizados na sala de aula?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5

3) Os professores são formados para trabalhar com a ludicidade no Ensino-Aprendizagem do aluno?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5

4) A Instituição de Ensino viabiliza formação continuada para se trabalhar com o lúdico na sala de aula?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5

5) Você acredita que possa haver aprendizagem no Ensino Fundamental através do Lúdico?

Pouco	Raramente	Às vezes	Muito	Sempre
1	2	3	4	5



ANEXO 06 - GRELHA DE OBSERVAÇÃO DA SALA DE AULA

Nome da Escola: _____

Endereço: _____

CARACTERIZAÇÃO DAS CRIANÇAS

Número: _____ Meninos: _____ Meninas: _____ Idades: _____

Outras observações:

CONTEXTO FÍSICO DA ESCOLA

Observações:

MATERIAIS DE APOIO ESCOLAR

Descrição

ILUMINAÇÃO:

SONORIDADE:

FASES DE OBSERVAÇÃO

I – INÍCIO DA AULA

Há rotinas estabelecidas? Sim Não

Os alunos que chegam atrasados interrompem o fluxo de aula? Sim Não

II – PREPARAÇÃO PARA A AULA

Há rotinas estabelecidas quando se começam as atividades? Sim Não

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL

Há dificuldades em começar a leitura literária? Sim Não

Os alunos se mostram interessados com a atividade? Sim Não

III – ATIVIDADE LÚDICA:

1. SEGMENTO DA ATIVIDADE LÚDICA EM SALA

1.1 Atividades

Tempo	Atividades	Observação
1ª parte da Atividade		
Intervalo		
2ª parte da aula		

Tipos de atividades:

Os alunos se mostraram empenhados na atividade? Sim Não

As atividades propostas são prazerosas para os alunos? Sim Não

Qual a percepção e prática dos educadores no recurso ao lúdico como instrumento de desenvolvimento dos seus alunos?

2 OUTRAS ESTRUTURAS

2.1 Atividade de Alfabetização com o recurso lúdico

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL

ATIVIDADE	Frequência	Duração	Efeito / Emoção

2.2 Lúdico

Quais foram os momentos que mais chamaram a atenção dos alunos no processo da alfabetização com atividade lúdica?

2.3 Rotinas

Existem rotinas e regras bem definidas e operacionais? Sim Não

Há rotinas de encerramento da atividade literária? Sim Não

Observações _____

III – ARRUMAR

Os alunos têm o hábito de arrumarem o espaço onde ocorreu a atividade de lúdica, após o seu término? Sim Não

Observação: _____

IV – TÉRMINO DA ATIVIDADE LITERÁRIA

Há rotinas estabelecidas para o término das atividades de alfabetização? Sim Não

Percebe-se por parte dos alunos uma organização na saída da atividade? Sim Não

TEMPO TOTAL DE OBSERVAÇÃO: _____



ANEXO 07 - PROPOSTA PEDAGÓGICA

PROPOSTA PEDAGÓGICA



Toda e qualquer atividade realizada nos CDI's (Centros de Desenvolvimento Integral) é planejada, desenvolvida e executada dentro de uma Proposta Educacional moderna e contextualizada. Cada área de atuação possui **OBJETIVOS CONCRETOS** e **INDICADORES DE DESEMPENHO** que nos permitem avaliar o nível de proximidade ou distância dos objetivos propostos. Toda grade de componentes curriculares que englobam atividades para as quatro áreas de atuação é coordenada por psicopedagogos.

ÁREA FÍSICA

Objetivo

É que tanto a criança quanto o adolescente aprendam a viver saudavelmente.

Indicadores de Desempenho

A criança/adolescente demonstra compreensão adequada do próprio corpo; A criança/adolescente tem incidência reduzida de doenças e deficiências nutritivas e físicas; A criança/adolescente faz escolhas responsáveis e sábias para sua saúde.

Atividades Desenvolvidas

Alimentação balanceada; Acompanhamento clínico, odontológico e psicopedagógico; Combate a qualquer tipo de maus-tratos como negligência ou violência (seja esta física, psicológica, sexual etc.), em parceria com renomeadas instituições, através de Programas Específicos; Combate às drogas; Prática de exercícios físicos; Atividades relacionadas à higiene pessoal e cuidados com o próprio corpo; Custeio de óculos, próteses, ou mesmo exames, consultas, procedimentos médico-odontológicos e medicamentos, através de um recurso financeiro especial chamado "Ajuda Saúde"; Atividades direcionadas, onde a criança e o adolescente aprendem a optar por bons hábitos de saúde.

ÁREA COGNITIVA

Cognitivo, deriva do latim *cognoscere* e significa conhecer. A Área Cognitiva implica no desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente com atividades em que desenvolvam e exercitem suas habilidades mentais.

Objetivo

É que, ao final do Programa, o jovem possa se inserir no mercado de trabalho, com motivação e competência para sustentar-se economicamente.

Indicadores de Desempenho

O jovem completa a educação básica no ensino formal; O jovem cultiva a inteligência e os interesses vocacionais; O jovem aprende e utiliza pelo menos uma habilidade que lhe permita sustentar-se economicamente.

Atividades Desenvolvidas

Informática; Música; Xadrez; Apoio escolar; Passeios pedagógicos; Acompanhamento do rendimento escolar; Escolinha de futebol; Karatê; Idiomas; Grafitagem; Projeto gastronômico.

ÁREA SOCIOEMOCIONAL

Com atendimento individual e amor, os Projetos oferecem um ambiente favorável aos BONS TRATOS, onde as Crianças e os Adolescentes SÃO VALORIZADOS.

Objetivo

É que tanto a criança quanto o adolescente tenham capacidade de interagir saudável e compassivamente com outras pessoas.

Indicadores de Desempenho

A criança/adolescente exercita autocontrole; A criança/adolescente demonstra responsabilidade pessoal e coletiva para tomar decisões e fazer escolhas; A criança/adolescente mostra habilidades efetivas no relacionamento interpessoal.

Atividades Desenvolvidas

Atividades sistematizadas para que crianças e adolescentes aprendam a expressar seus sentimentos de maneira apropriada, desenvolvendo o domínio próprio e a habilidade de interagir com os outros de modo saudável e compassivo, conhecendo a si mesmos, aos outros e a criação; Combate à violência; Estudo individual de caso (através de visitas domiciliares); Recreação (jogos, brincadeiras, gincanas etc.); Atividades complementares (passeios, excursões etc.); Festividades (em datas comemorativas); Comemoração de seus aniversários; Presentes especiais (de aniversário; de natal; para família etc.).

ÁREA ESPIRITUAL

O Projeto desenvolve atividades que orientam crianças e adolescentes no conhecimento e entendimento da Bíblia, na compreensão do amor de Deus e sobre a obra redentora de Jesus como Salvador e Senhor.

Objetivo

Que a criança e o adolescente tenham compromisso com o Senhorio de Jesus Cristo.

Indicadores de Desempenho

A criança/adolescente conhece e entende a Bíblia; A criança/adolescente confessa Jesus como seu Salvador; A criança/adolescente pratica as disciplinas espirituais: oração, leitura da Bíblia, adoração e serviço.

Atividades Desenvolvidas

Educação Cristã; Cultos; Devocional diário; Serviços Ministeriais; Entrega de Bíblias; Atividades onde as Crianças e os Adolescentes possam desenvolver "Liderança Servidora".

ILPI – INSTITUTO DE LONGA PERMANÊNCIA PARA IDOSOS

Na sede da AENPAZ, no município de Abreu e Lima, funciona o Instituto de Longa Permanência para Idosos que abriga cerca de 40 idosos. O Local possui estrutura apropriada para que cada idoso tenha boa qualidade de vida. Banheiros adaptados,

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL

chuveiros elétricos, ar condicionado nos quartos, sala de estar e convivência e enfermaria fazem parte da infraestrutura básica.

Os idosos recebem assistência médica de qualidade e preventiva, sendo acompanhados por uma equipe de saúde 24h, 7 dias por semana.

A AENPAZ detém reconhecimento da comunidade e das autoridades públicas. Prova disso é que o ILPI recebe, inclusive, idosos direcionados pelo próprio Ministério Público Estadual (MPE), principal órgão regulador e fiscalizador de entidades do gênero. Cabe constar também, que importantes parcerias foram firmadas com instituições de renome como a UFPE (através do Núcleo de Terapia Ocupacional).



ANEXO 08 – ATIVIDADES RECREATIVAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

ATIVIDADES RECREATIVAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

No início da vida escolar é um pouco difícil adaptar a criança a nova rotina, não é mesmo? Tudo é novo para elas, o ambiente, as pessoas, o fato de ter que acordar cedo ou não ter mais o cochilo da tarde, mas adapta-las a esse novo mundo pode não ser tão complicado assim quando relacionamos nossos objetivos com os seus interesses. Crianças gostam de brincar, e na fase escolar esse desejo se intensifica. Por isso as atividades recreativas para ensino fundamental se fazem necessárias neste período, elas têm uma importância significativa na formação e desenvolvimento integral das crianças.

As brincadeiras recreativas para o ensino fundamental devem ter como objetivo desenvolver habilidades e capacidades das crianças nestes primeiros anos de vida, sendo assim nada melhor que fazer isso da forma que elas mais gostam, brincando. A partir dos 3 anos de idade, as crianças já conseguem interagir com grupos e é nesse período que elas desenvolvem sua identidade e vínculos afetivos com o mundo. No seu desenvolvimento as crianças tendem a imitar gestos e atitudes de quem os cerca, é importante que as brincadeiras as ajude a criar seus traços específicos.

Os jogos e brincadeiras recreativas dirigidas a estes pequenos devem desenvolver habilidades específicas como coordenação motora, orientação espacial, ritmo, equilíbrio, organização temporal e desenvolver a linguagem como forma de comunicação. Portanto, para um melhor desempenho, as atividades lúdicas para o ensino fundamental podem prever algumas regras mais definidas. Abaixo, deixarei algumas dicas de atividades de recreação educacional que tornarão o aprendizado e desenvolvimento dos pequenos mais divertidos.

1 – CADA UM É DO SEU JEITO (Construção da identidade). Esta atividade visa auxiliar a criança a construir a imagem do próprio corpo, além de trabalhar a autoestima e autoimagem. MATERIAIS: Papel Kraft, canetinhas hidrocor, fita adesiva e tesoura. BRINCANDO: Você irá pedir para cada criança deitar sobre uma folha de papel e em

seguida irá desenhar a silhueta dela. Escreva o nome da criança e entregue a ela. Quando todos estiverem com suas folhas de papel peça que completem desenhando os olhos, o nariz, a boca, os cabelos, etc. Neste momento você pode incentivar a criança a observar o próprio corpo. Quando todos tiverem concluído os desenhos, cole-os lado a lado na parede e peça que eles observem o próprio desenho e o dos coleguinhas, neste momento você deverá estimular a observação, peça que comentem sobre as diferenças nos desenhos (como altura, por exemplo). Aproveite o momento dos comentários para conversar bastante com elas sobre as particularidades de cada uma.

2 – MÚSICA O objetivo desta atividade lúdica é estimular a criança a aprender a ouvir e prestar atenção aos sons. MATERIAIS: Aparelho de Som e CD's com músicas de ritmos variados. COMO FAZER: A forma de elaborar a atividade pode ser variada e fica a critério do professor ou orientador, porém a música deve ser o foco da atividade e não um pano de fundo. Ele deverá estimular as crianças a ouvir os sons presentes na música, como por exemplo, os sons dos instrumentos, dos animais, dos elementos da natureza, elas também podem acompanhar o som batendo palmas ritmicamente ou até mesmo cantando. Se o professor ou orientador souber tocar algum instrumento musical ou cantar, ele pode propor as crianças que escrevam uma música juntos.

3 – CAMINHADA COMPANHEIRA Esta brincadeira desenvolve a ideia da tolerância entre as crianças. Ela deve ser aplicada sempre que houver necessidade de as crianças andarem juntas, como para ir à sala de aula, ao pátio, a quadra, etc. COMO ORGANIZAR A ATIVIDADE RECREATIVA PARA CRIANÇAS: O professor ou orientador deverá colocar as crianças em fila indiana. No início da atividade peça que coloquem uma das mãos sobre o ombro do coleguinha da frente para delimitar um espaço para os passos. Feito isso peça que tirem as mãos e sigam até o destino. A regra é, quem quiser correr ou andar mais rápido que as outras crianças, deve se controlar e aguardar ou quem for mais lento precisa andar mais depressa. Se houver alguma criança com dificuldade de locomoção, os coleguinhas terão de esperá-lo.

4 – CAIXINHA DAS SENSACIONES A caixa das sensações visa trabalhar os sentidos das crianças, através das sensações que os objetos ali dentro colocados despertam nos pequenos. MATERIAIS NECESSÁRIOS: Caixa de papelão (pode ser de tênis)

decorada pelo professor / orientador ou pelas próprias crianças. Objetos variados como tampinhas, lixas, pedaços de pano ou algodão, botões, dentre outros. COMO BRINCAR: A caixa deverá ter um furo em cima na forma de círculo, onde as crianças colocarão a mão e outra abertura onde o professor / orientador colocará os objetos um por um, a fim de que as crianças, com a mão possam identificar o material. Se não tiver uma caixa o orientador / professor pode estar vendando a criança.

5 – BOLA POR CIMA, BOLA POR BAIXO Tem como objetivo trabalhar a coordenação motora, concentração e velocidade. Ótima brincadeira para crianças já com 4 anos de idade e pode ser usada tanto na aula de educação física quanto na sala (caso tenha espaço suficiente). MATERIAIS: Bolas BRINCANDO: O professor / orientador deve colocar os alunos em duas colunas, em fila indiana. Podendo dividir em equipes ou meninos *versus* meninas. Ao primeiro sinal, que pode ser dado com um apito, o primeiro aluno de cada fileira deve passar a bola por cima da cabeça (com as duas mãos), até chegar ao último colega da fileira. Quando este pegar a bola, deverá correr até a frente da fileira e passar a bola por cima da cabeça, dando sequência a atividade. Assim que todas as crianças completarem e o que iniciou a atividade voltar a ser o primeiro, o professor / orientador deve pedir que todas as crianças afastem as pernas e deem sequência a atividade, sendo que desta vez devem passar a bola por baixo, até que todos completem a tarefa. Quando terminar esta sequência, a primeira criança deve passar a bola por cima da cabeça, e a segunda deve pegar a bola e passar por baixo das pernas, a terceira criança deve pegar a bola embaixo e passar por cima da cabeça, até que todos completem a tarefa.

6 – CORRIDA DO SACI Tem como objetivo trabalhar a coordenação motora, o equilíbrio e velocidade. BRINCANDO: O orientador / professor deverá montar um ponto de partida e um de chegada, as crianças deverão ficar posicionadas em fila, cada uma irá segurar uma das pernas flexionadas para trás, na posição de saci. Quando for dado o sinal, elas devem sair pulando até alcançarem a linha de chegada. Deverá ser eliminada a criança que colocar os dois pés no chão (sair da posição de saci) e ganhará ultrapassar a linha de chegada primeiro.



ANEXO 09 – SUGESTÕES DE ATIVIDADES RECREATIVAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

ATIVIDADES RECREATIVAS PARA O ENSINO FUNDAMENTAL

Sugestão de atividades

FORMAÇÃO PESSOAL E SOCIAL

1. Rodinha (relatos cotidianos);
2. Faz-de-conta com a utilização de fantoches, dedoches e etc.;
3. Brincadeiras de casinha, de dar comidinha, banho, etc.;
4. Brincadeira com telefones de brinquedos;
5. Brincadeiras livres com os demais alunos do grupo;
6. Atividade com espelho (crianças fazendo caretas e se reconhecendo);
7. Relaxamento (músicas, massagens, observando ruídos externos e os próprios ruídos);
8. Caixa de reconhecimento (colocam variados objetos dentro de uma caixa e através do tato sem olhar a criança tenta adivinhar o objeto, em seguida, falar sobre suas sensações);
9. Alongamento;
10. Massagem;
11. Brincadeira em dupla: um aluno com os olhos vendados apalpa o colega de vendo reconhecer a parte que está apalpando;
12. Andar ao mesmo ritmo do colega trabalhando o respeito mútuo;
13. Atividade do trenzinho: Os demais alunos do trem imitam os movimentos da criança a frente da locomotiva;
14. Ajudar o colega em determinados exercícios físicos com o auxílio da professora;
15. Atividade da linha: Os alunos enfileirados em um traçado oval riscado no chão tocar a parte do corpo solicitado pela educadora;
16. Estímulos através de contos;
17. Ajudar a arrumar a sala, sendo responsáveis por guardar seus pertences;
18. Trocar sua própria roupa com o auxílio de um adulto;
19. Ajudar a distribuir às atividades para os demais alunos;
20. Arrumar os brinquedos depois de usá-los;

21. Atividades com massa de modelar fazendo diversas explorações;
22. Brinquedos de encaixe;
23. Brincadeiras com materiais de sucatas (frascos e garrafas plásticas, caixas, rolos e etc.). Podemos explorar: abrir e fechar, empilhar, enfileirar e elaborar diversos objetos;
24. Quebra-cabeça para trabalhar concentração, raciocínio, coordenação motora e etc.;
25. Revistas ou encartes: amassar, rasgar, fazer bolinhas, cortar em tiras, etc.;
26. Atividades com balde e bola: esconder a bola sob um balde para criança localizar: aprende que as coisas existem apesar de não as ver;
27. A criança esconde um objeto para as outras crianças do grupo encontrar;
28. Atividade de imitações de animais e de representar diversas emoções (tristeza, alegria, zangado, etc.);
29. Reproduzir diversos sons;
30. Brincadeira de esconde-esconde: uma criança conta e as outras se escondem;
31. Brincadeiras livres;
32. Socialização de diversos brinquedos (sucatas, encaixes, bonecas, carros, etc.);
33. Andar sem fazer barulho;
34. Passar e dar passagem;
35. Lavar e secar as mãos controlando o uso do sabão;
36. Saber quando está sujo ou limpo, trabalhar esses valores na rodinha;
37. Ensinar a lavar as mãos sempre que for ao banheiro;
38. Estimular as falas e indagações das crianças através de conversas;
39. Através de historinhas estimular as crianças a expressar desconforto à presença de fezes e urina;
40. Tirar a fralda das crianças e levá-las ao banheiro em um mesmo intervalo de tempo;
41. Estimular as crianças a pedir para ir ao banheiro;
42. Trabalhar com os alunos a fim de que peguem o alimento sem deixar cair antes de levá-lo à boca;
43. Mastigar e deglutir bem os alimentos.

CONHECIMENTO DE MUNDO

1. Movimento.

EXPRESSIVIDADE

1. O jogo do macaco: os alunos se colocam em filas a partir de quatro componentes. O que fica na frente executa movimentos variados, deslocando-se pelo ambiente. Os que os seguem tentam imitá-lo;
2. O espelho: em duplas. Uma toma a iniciativa e adota posturas diferentes que o outro tem que reproduzir;
3. A educadora brinca de fazer de conta que está dormindo, chorando ou comendo e a criança tenta imitá-la;
4. A educadora de frente para os alunos faz movimentos simples para as crianças imitarem como: levantar os braços, a cabeça para baixo e para cima, levantar e abaixar;
5. Imitar algumas expressões faciais feitas pela educadora;
6. Brincadeiras que envolvem o canto e o movimento;
7. Atrair a atenção da criança para o objeto que produz sons: chocalho, melodia do brinquedo musical pendurado no berço;
8. Dirigir a curiosidade das crianças para os diversos objetos sonoros que existem ao seu redor e que usa frequentemente: a água da torneira, o prato e a colher etc.;
9. Escutar sons do ambiente onde a criança está inserida: telefone, campainha, passos, vozes de crianças, de adultos, canto de pássaros, latido de cachorro, etc.;
10. Brincar de mestre mandou, realizando ações simples como: pular, dançar, pôr a mão na cabeça, etc.;
11. Dramatizar, sem falar, temas como: despedida (acenar, mandar beijos) etc.;
12. Realizar jogos cênicos e dramáticos ao espelho, como é ficar zangado, alegre, etc.;
13. Participar em jogos cantados e em cantigas de rodas acompanhados de gestos próprios;
14. Fazer caretas, imitar animais com seus sons próprios;
15. Contornar o corpo de cada criança no papel pardo, com o nome de cada uma delas escrito e quantos anos têm;
16. Pedir que as crianças passem pelos contornos identificando as semelhanças e as diferenças;
17. Colocar ao centro da sala fios de lã de cores semelhantes às dos cabelos das crianças. Cada criança deverá identificar a cor da lã que mais parece com o seu cabelo. Depois vão colar os cabelos nos contornos do corpo feitos na atividade anterior;

18. Trabalhar com gravuras e objetos para explorar simetrias e proporcionalidades por exemplo: Estes óculos servem para este boneco? E no seu rosto? Etc.;
19. Criar uma atividade, para qual às crianças devam trocar de roupa (explora cada roupa para cada parte do corpo).

EQUILÍBRIO E COORDENAÇÃO

1. Ajudar a professora a prender suas atividades;
2. Amassar papel utilizando as pontas dos dedos;
3. Trabalhar com pinça;
4. Separar objetos com a mesma cor utilizando os dedos;
5. Pedir que os alunos na hora do relaxamento sentem um de costas para o outro, em duplas, para se apoiarem;
6. Trabalhar com os alunos a sentarem com as pernas cruzadas;
7. Pedir que os alunos sentem com as costas encostadas na parede para trabalhar postura;
8. Ensinar aos alunos a sentarem na cadeira de maneira correta;
9. Deitar os alunos de frente observando algo pendurado no teto;
10. Colocar o aluno de bruços com algum objeto a sua frente que chame a sua atenção;
11. Com um rolo do lado apoiando as costas colocar a criança de lado;
12. Manter-se de mãos dadas com a professora ou colegas;
13. Manter-se em pé apoiado em uma cadeira;
14. Fazer percursos, contornar obstáculos;
15. Brincadeiras com bolas ou objetos que rolem;
16. Empurrar carrinhos e objetos;
17. Brincadeiras como: imitar os bichos e demais movimentos de acordo com os comandos dados pela educadora;
18. Atividades com cordas e fitas: andar por cima, saltá-las de várias maneiras (sobre o chão, balançando-se, girando), fazer chicote, fazer espirais, fazer cobras, lançá-las no ar; enrolá-las em uma parte do corpo; saltar várias cordas ao mesmo tempo; pisar a corda que o colega arrasta;
19. Encher e esvaziar cestas ou sacos com os mais diversos objetos;
20. Transportar líquido de um recipiente para o outro utilizando buchas;

21. Transportar tampinhas de garrafas de um recipiente para o outro, observando as cores;
22. Versar líquidos de uma jarra para um copo até a marca contida no mesmo;
23. Transportar contas com o auxílio de uma pinça;
24. Atividades com aros: passar de um ao outro fazendo-o rodar;
25. Atividade com balões: segurar entre duas crianças sem utilizar as mãos;
26. Atividade com boliche;
27. Brincadeira lá vai à bola, fazendo uma roda, cantando uma música e passando a bola;
28. Brincadeira de esconde-esconde com o grupo;
29. Puxar objetos pelo cordão ou corda;
30. Marchar ao ritmo de músicas, palmas e ao comando da educadora;
31. Andar sobre tábuas para trabalhar o equilíbrio;
32. Enrolar e desenrolar tapetes;
33. Empurrar caixas cheias e vazias de tamanhos variados;
34. Atividade de empilhar cubos, cadeiras, latas vazias, etc.;
35. Fazer torres;
36. Empilhar objetos de acordo com o tamanho;
37. Jogos de lançamento de argolas;
38. Brincar com os materiais no cantinho da construção;
39. Brincar com jogos como cubos de plástico ou de madeira para encaixe;
40. Boliche;
41. Quebra-cabeça simples.

FAZER MUSICAL

1. Atividade com caixa: a educadora pode trabalhar a intensidade do som (forte/fraco), andando ou correndo, pisando forte ou fraco, de acordo com o batuque da caixa;
2. Potes de iogurte ou danoninho e bolinhas de papel imitando um chocalho para trabalhar a duração do som (curto/longo);
3. Trabalhar com garrafa plástica imitando o som de um reco-reco;
4. O educador depois de ter trabalhado, separadamente, as construções dos instrumentos pode formar uma bandinha com as crianças;

5. Fazer uma comparação do som dos instrumentos instrumentais feitos com materiais recicláveis com o som dos instrumentos originais;
6. Trabalhar com a bandinha;
7. Fazer ruídos e sons com: pano, semente e plástico;
8. Fazer com que as crianças repitam sons generalizados, produzidos pelo próprio corpo instrumentais;
9. Dançar ao ritmo das músicas, sozinhos em dupla, trio ou pequenos grupos;
10. Ouvir músicas variadas, com ritmos variados; brincar de dança das cadeiras com diferentes ritmos;
11. Trabalhar com o corpo a partir de ritmos associados a melodias;
12. Brincar de completar a música cantada pela educadora.

APRECIÇÃO MUSICAL

1. A educadora canta melodias curtas, cantigas de ninar, encantados com o que ouvem os bebês tentam imitar e responder com balbúcio;
2. Trabalhar com músicas de rodas e cirandas;
3. Atividades com músicas que utilizam instrumentos de percussão como chocalhos, tambores, etc.;
4. Trabalhar com músicas instrumentais especialmente na hora do relaxamento;
5. Músicas educativas;
6. Trabalhar com as crianças a observação de batimentos rítmicos corporais (palmas, batidas nas pernas, pés, etc.);
7. Escutar com atenção e diferenciar os diversos toques de um telefone;
8. Atividade com bacia e água: encher uma bacia com água. A educadora com as mãos, irá produzir alguns sons fazendo a diferença com o som produzido por uma água correndo;
9. Em um dia de chuva convidar os alunos a escutar o som produzido pela água da chuva no solo;
10. Atividade com papéis de revistas, encartes, etc.: pedir aos alunos para sacudirem os papéis para ouvirem os sons produzidos;
11. Bater palmas marcando o tempo, seguindo a música, ao sinal da educadora parar de bater palmas e cantar;

12. Brincadeira de roda;
13. Brincadeira da Estátua;
14. Fazer teatrinho utilizando a música como tema de acordo com a área de conhecimento a ser explorada;
15. Brincadeira da cadeira.

O FAZER ARTÍSTICO

1. Atividades que podem ser realizadas com argila, papel, massa de modelar, etc.;
2. Fazer bolas amassá-las, furá-las, pressionar com os dedos indicadores e polegar, de dentro para fora, através de um oco central;
3. Fazer rolos independentes e criar uma forma;
4. Sobrepor fileiras de rolos em círculos;
5. Fazer cilindros, construir figuras livres;
6. Produzir tintas naturais, utilizando: carvão de churrasco, beterraba, terra vermelha, etc.
7. Utilizar batons vermelhos. Maquiagens, gravuras ou vídeos de índios e povos que pintam o próprio corpo;
8. Convidar as crianças a observar as cores embutidas na natureza: o verde da folha, cor do céu, da terra, vegetais, etc.;
9. Andar na areia fofa;
10. Atividade com tinta e papel: pintar os pés das crianças e solicitar que pisem em uma folha em branco para fazer a impressão;
11. Pedir para as crianças se pintarem usando diferentes tipos de tintas produzidas por eles;
12. Fazer a impressão digital dos dedos utilizando tintas diversas;
13. Impressão da mão pintada com tinta de pintura a dedo em diferentes posições, com os dedos abertos ou fechados;
14. Atividades de pintura com pincel, rolo ou esponja;
15. Impressões com diferentes elementos: madeira, folhas, pés, mãos, objetos;
16. Fazer respingos e pulverizações na parede (utilizando embalagens plásticas de perfume que tenham pulverizador);
17. Atividade livre com carvão;

18. Espalhar tinta sobre a mesa e com os dedos, os alunos irão desenhar livremente, depois colocar o papel ofício em cima do desenho feito.

Obs.: Deve-se alertar os alunos para os cuidados necessários na realização das atividades propostas.

APRECIÇÃO EM ARTES VISUAIS

1. Leitura de imagens;
2. Leitura de obras de artes a partir da observação;
3. Atividades de apreciação de artes visuais e estabelecimento de correlação com as experiências pessoais;
4. Interagir com atividade de colagem com gravuras ou fotografias;
5. Interagir com atividade buçada;
6. Interagir com atividade de carvão;
7. Produzir murais em conjunto;
8. Troca de desenhos entre os alunos para observação.

LINGUAGEM ORAL

1. Roda interativa;
2. Observar uma gravura apresentada e falar sobre ela,
3. Relato do final de semana: socialização na rodinha;
4. Dramatização simples;
5. Faz-de-conta;
6. Conversas na rodinha;
7. Jogos de associação;
8. Adivinhas;
9. Narração de contos;
10. Leitura frequente, pelo professor, de vários tipos de texto;
11. Atividades utilizando receitas, por exemplo: receita de bolo;
12. Contos;
13. Atividades com listas, ex.: lista de compras;

14. Jornalzinho do dia (pode ser feito com gravuras ou desenhos): expor a atividade na sala;
15. Distribuição de material para os colegas;
16. Atividade no cantinho da leitura;
17. A hora do conto e reconto;
18. Procurar gravuras de acordo com o tema trabalhado em sala para fazer colagem;
19. Escrever o nome das crianças com letras bastonadas, em tamanho, forma e cor e espalhar pela sala;
20. Desafiar a criança a encontrar seu próprio nome em fichas espalhadas pela sala;
21. Trabalhar com a ficha do nome.

NATUREZA E SOCIEDADE

1. Brincadeira de roda;
2. Atividades no cantinho da história;
3. Utilizar fantoches e músicas relacionadas às tradições culturais;
4. Teatro;
5. Trabalhar o uso correto da água;
6. Trabalhar com as crianças o tom de voz para termos um ambiente mais harmonioso;
7. Relato de convivência com bichos de estimação;
8. Quebra-cabeças com figuras de animais e plantas;
9. Terrário;
10. Autorretrato;
11. Trabalhar com relaxamento: pedir que os educandos prestem atenção aos ruídos produzidos pelo próprio corpo;
12. Ginástica: professor de frente para os alunos faz movimentos simples com o corpo como: esticar os braços como quisesse pegar no teto, imitar uma bicicleta com os pés, etc.;
13. Saltar entre várias linhas paralelas desenhadas no chão.

MATEMÁTICA

1. Atividade: em uma caixa colocar objetos e apresentar fichas com o numeral para a criança buscar na caixa o número de objetos correspondente à ficha;
2. Usar o telefone de brinquedo;
3. Que horas são? Atividade com relógio de brinquedo que possibilita o contato da criança com o numeral de forma bem natural;
4. Associar o número à quantidade: de colegas, de meninos, de meninas, de dedos, etc.;
5. Utilizar o calendário da sala para fazer a contagem de quantos dias faltam para acontecer um evento;
6. Atividades de enfileirar objetos;
7. Atividades de construção de torres e pontes;
8. Atividades de transpor obstáculos;
9. Circuito – atividade de percurso de acordo com a turma - obstáculos para subir, descer, pular, rolar.

Brincadeiras regionais

BRINCADEIRAS DO CENTRO-OESTE

1. Corre Cutia;
2. Cinco Marias;
3. Paredão;
4. Mãe da Rua;
5. Força nas pernas e destreza nas mãos em Goiás;
6. Chocolate Inglês;
7. Galinha, Pintinho e Raposa;
8. Balança caixão;
9. Rio Vermelho;
10. Jogos de correr, esconder e cantar.

BRINCADEIRAS DO SUL

1. Elástico;
2. Taco;

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL

3. Boi de Mamão;
4. Caiu na Rede é Peixe;
5. Coelho Sai da Toca;
6. Esconde-esconde;
7. Carrinho de Lomba;
8. Vivo Morto.

BRINCADEIRAS DO NORDESTE

1. Passarás;
2. Trem Maluco;
3. Passa-Anel;
4. Pipa, papagaio ou peixinho;
5. Boca de Forno;
6. Pião;
7. Sete Pecados;
8. Pular corda.

BRINCADEIRAS DO NORTE

1. Caí no Poço;
2. Queimada;
3. Roubo da Melancia;
4. Peteca (bolinhas de gude ou bulita);
5. Quatro Cantos;
6. Tucuxi;
7. Curupira;
8. Perna de Pau.

BRINCADEIRAS DO SUDESTE

1. Pedra, papel e tesoura;
2. Briga de Galo;

3. Amarelinha em Caracol;
4. Giz, pano e mãos à obra em Minas Gerais;
5. Barra-Manteiga;
6. Laranjas Maduras;
7. Eu vi as três meninas;
8. Dom Frederico;
9. Peteca (feita com palha de milho).

Outras atividades recreativas

1. Brincadeiras com bola;
2. Brincadeiras de roda;
3. Brincadeira de amarelinha;
4. Brincadeiras de faz de conta: nas quais meninos e meninas assumem diversos papéis;
5. Brincadeiras de correr (pega-pega e queimadinha);
6. Brinquedos tradicionais: ioiô, pião e peteca;
7. Blocos de construir: brinquedos que estimulam a reflexão sobre formas e tamanhos;
8. Carros, trens e outros brinquedos que reproduzem meios de transporte: permitem a exploração e o planejamento de espaços diversos;
9. Bonecos e bonecas: proporcionam vivências em diversas realidades sociais e a criação das próprias;
10. Avião de papel, pipa, cata-vento e outros brinquedos voadores;
11. Jogo de memória: envolvem estratégias de memorização para acumular pontos;
12. Jogo de alvos e obstáculos: para desenvolver a habilidade de controlar os movimentos;
13. Jogo cooperativo: que desenvolvem as ações em conjunto e estimulam a compreensão de regras estruturadas;
14. Jogo de linhas e colunas: têm como objetivo chegar ao fim de um caminho;
15. Jogo de comparação de quantidades: vence quem consegue reunir a maior quantidade de determinado item;
16. Chão de giz;
17. Variações da amarelinha: ajudam a desenvolver o equilíbrio, a capacidade de saltar e a consciência corporal de crianças na pré-escola;

18. Jogo da cerca: jogo de linhas e colunas para desenvolver estratégias com as crianças do ensino fundamental.

A REVALORIZAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM
NO ENSINO FUNDAMENTAL