

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA – LICENCIATURA**

ANDRÉIA MENGUE CARLOS

O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Porto Alegre

2010

ANDRÉIA MENGUE CARLOS

O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – FACED/UFRGS.

Orientador(a):

Prof. Dra. Dóris Bitencourt Almeida

Porto Alegre

2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Aldo Bolten Lucion

Diretora Faculdade de Educação: Prof. Johannes Doll

Coordenadoras do Curso de Graduação em Pedagogia – Licenciatura na modalidade a distância/PEAD: Profas. Rosane Aragón de Nevado e Marie Jane Soares Carvalho

AGRADECIMENTOS

A todas as pessoas que com compreensão, incentivo e paciência, apoiaram, fazendo-me acreditar que seria possível esta caminhada.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
FUNDAMENTAÇÃO TEORICA	10
2.1 CONCEITO DO LÚDICO	10
2.2 O LÚDICO E A EDUCAÇÃO INFANTIL	11
2.3 LÚDICO, SEGUNDO PIAGET	12
2.4 LÚDICO, SEGUNDO PIAGET VIGOSTKY	14
2.5 APRENDER BRINCANDO: O LÚDICO NA APRENDIZAGEM	16
2.5.1 O JOGO NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM	17
2.5.2 DEFINIÇÕES: JOGO, BRINQUEDO E A BRINCADEIRA	18
2.6 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM	18
3 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA	21
4 ANÁLISE DO TRABALHO	24
5 CONCLUSÃO	28
REFERÊNCIAS.....	30
APENDICE A	32
APENDICE B	33
APENDICE C	35

RESUMO

O interesse pelo uso do lúdico, na aprendizagem, não é recente. Há muito se buscam atividades e recursos para tornar as aulas mais atrativas e obter melhores resultados na aprendizagem. Portanto, este trabalho tem a seguinte problemática: De que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem, nas séries iniciais? E também pretendeu-se ressaltar o caráter do lúdico como ferramenta pedagógica na construção de um aprendizado mais significativo e perceber como ele pode ser utilizado em sala de aula, nas séries iniciais. Desta maneira, busquei subsídios para aprimorar a minha ação como educadora, realizando uma reflexão sobre o tema. Para a realização deste trabalho, necessitou-se de leituras constantes que auxiliassem na produção de textos, o aprofundamento do tema foi possível a partir das teorias de Vygotsky, Piaget, Kishimoto entre outros. Utilizou-se como população dos sujeitos pesquisados, professores da rede municipal e estadual de ensino. Escolheu-se uma amostra intencional simples, constituídas de professores das séries iniciais do Ensino Fundamental. Como instrumento de pesquisa, optou-se por uma entrevista qualitativa, onde os entrevistados comentaram e responderam questões norteadoras levantadas na pesquisa.

PALAVRAS CHAVES: Aprendizagem, lúdico

ABSTRACT

The interest in the toy, learning is not new. It has long been seeking activities and resources to make lessons more attractive and better learning outcomes. Therefore, this study has the following problems: Deck the playful way can be used in the construction of learning, in the early grades? It also aims to highlight the character of the play as a pedagogical tool in building a more meaningful learning and understand how it can be used in the classroom, in the early grades. Thus, I intend to get grants to improve my action as an educator, promoting a discussion on the topic. For this work, is needed constant readings that would help in the production of texts, deepening the theme was possible from the theories of Vygotsky, Piaget, Kishimoto and others. Population was used as the subjects studied, teachers of the municipal and state schools. Chose a sample intentionally simple, consisting of teachers of early grades of elementary school. As a research tool, we chose a qualitative interview, where respondents commented and answered leading questions in the survey.

KEYWORDS: Learning, leisure

INTRODUÇÃO

O conceito de infância que temos nos levar a imaginar que se trata de uma fase caracterizada por atividades prazerosas. Diz-se que, nessa idade, o principal trabalho da criança é o de brincar. Pois ela vive em um mundo de fantasia, de encantamento e de sonhos, sendo que todas as emoções, as interações com os outros, as representações e assimilações feitas pelas crianças por meio da ludicidade, serão decisivas para sua formação integral.

Durante a realização do estágio supervisionado, tive comigo uma certeza provisória, da importância de se trabalhar o lúdico em sala de aula, ou seja, percebi, que as crianças têm mais facilidade de aprender brincando. Realizei estágio em uma turma de quarto ano. Os alunos, na sua maioria, tinham dificuldades nas aprendizagens que envolvessem saberes da matemática, por exemplo. Estavam habituados a resolver os cálculos matemáticos, sem realizar nenhum tipo de relação com material concreto ou, com jogos matemáticos. Passei a fazer uso dessas ferramentas em sala de aula e pude perceber o crescimento dos alunos. Foi a partir daí que senti a necessidade de desenvolver esta pesquisa para problematizar o papel do lúdico para a aprendizagem. Senti que os alunos já vêm dos anos interiores sem ter muito contato com o lúdico para auxiliá-los na aprendizagem.

Sendo assim, minha pesquisa desenvolveu um papel fundamental na reflexão crítica sobre esse tema, assim como também, verificou a forma que o lúdico é utilizado na construção da aprendizagem nas séries iniciais, e qual a real importância do papel do lúdico para o processo de aprendizagem. Através desta pesquisa também, busquei identificar e analisar as necessidades existentes dentro da escola para implantar a cultura do lúdico, como também reconhecer as dificuldades, se elas existem, apontando os benefícios das atividades lúdicas.

Este trabalho tem como objetivo analisar a ludicidade em várias escolas do município de Morrinhos do Sul, percebendo como os professores das séries iniciais vêem esse assunto. O estudo em questão busca investigar as formas como o professor lida com as atividades lúdicas. Entende-se o lúdico enquanto um suporte na aprendizagem para o desenvolvimento das potencialidades afetiva, criativa, cognitiva e social da criança e como elemento básico para um crescimento

equilibrado e consciente.

Por fim, esta investigação espera contribuir para o aprofundamento da reflexão sobre a postura do professor em sala de aula, frente à utilização do lúdico na sala de aula.

Para dar sustentação aos assuntos abordados nesta pesquisa, recorreu-se a vários autores, como Vygotsky, Piaget, Kishimoto, entre outros.

Este trabalho de pesquisa teve início com estudos dos autores citados acima, fornecendo um embasamento teórico para uma síntese sobre a importância da ludicidade nas séries iniciais. Após foi realizado o desenvolvimento da pesquisa e análise dos dados. Onde foi realizado um trabalho de campo com aplicação de entrevistas com professores das séries iniciais de algumas escolas do município de Morrinhos do Sul.

Para isso, apresentar-se-á, no capítulo um, o conceito do lúdico e sua importância para o ensino-aprendizagem, com também definições de jogo, brinquedo e brincadeira. No capítulo dois será abordado a pesquisa de campo realizada com professores rede municipal e estadual de ensino. No capítulo seguinte será realizada a análise dos dados coletados na pesquisa, com base nos autores estudados.

FUNDAMENTAÇÃO TEORICA

2.1 Conceito do lúdico

A Educação Infantil espelha muito bem o benefício que o lúdico traz para a construção da aprendizagem da criança, percebe-se que ela aprende brincando. Isso acontece porque com o lúdico a criança se envolve de maneira prazerosa, com mais significado. Sendo assim, as atividades lúdicas têm outro valor para a criança, ou seja, elas se identificam mais com essas atividades.

A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras. Os jogos apresentam múltiplas possibilidades de interação consigo mesmo e com os outros. (LUCKESI, 1998, p. 29)

Sendo assim, acredito que uma das metodologias muito importantes a serem trabalhadas em sala de aula, é desenvolver atividades lúdicas, pois elas apresentam grandes benefícios à educação, auxiliando no desenvolvimento afetivo e cognitivo da criança, através de brincadeiras elas desenvolvem suas habilidades, obtém estímulo para seu crescimento e ajuda em sua competitividade, além de proporcionar uma agradável estimulação corporal.

Como as crianças aprendem melhor brincando, deve-se ter cuidado para que sejam atividades significativas. O brincar proporciona aprendizagem e integra os alunos socialmente. Com a ludicidade espera-se que o professor consiga tornar suas aulas mais produtivas e estimuladoras. Segundo Pires

Através de atividades lúdicas, como as brincadeiras, os jogos, as cantigas etc..., as crianças aprendem a refletir suas ações e a dos adultos, experimentam situações novas e criam soluções para os desafios do se cotidiano. Lima (1992) nos diz que o brincar é a forma de atividade humana que tem grande predomínio na infância e sua utilização promove o desenvolvimento dos processos psíquicos, dos movimentos físicos, acarretando o conhecimento do próprio corpo, da linguagem, da socialização e a aprendizagem de conteúdos de áreas específicas. (2008, p. 03):

Tudo que é lúdico, divertido e alegre conquista as crianças. Mais do que isso, ajuda no desenvolvimento cognitivo. É por essa razão, que por meio da brincadeira, da diversão, da fantasia, elas adquirem os conhecimentos. E é uma necessidade básica da criança, ao brincar que se inicia a descoberta do mundo por ela mesmo.

Por meio do lúdico, a criança reproduz seu desenvolvimento cognitivo.

Representam conceitos, tudo ocorre de modo que contribua para que a criança tenha aprendizagem em seu desenvolvimento.

2.2 O lúdico e a educação infantil

Espera-se que ao ser inserido no contexto escolar, a criança, principalmente na Educação Infantil precisa ter o lúdico bem presente, para que a construção de sua aprendizagem venha a se tornar mais significativa e prazerosa. É uma oportunidade para o seu desenvolvimento, pois brincando ela experimenta, inventa, aprende, além de estimular a curiosidade. É nas atividades lúdicas que ela pode desenvolver todo seu potencial e com isso adquirir sua autonomia e confiança em si mesma.

É no ato do brincar que a criança expõe sua capacidade, expressa o lazer na interação com outras crianças, usa sua imaginação, fantasia, cria, brinca... Desta forma, ela está construindo aprendizagens.

Entende-se que as atividades lúdicas contribuem e dão oportunidade as crianças na Educação Infantil de expor suas criações e é onde acontece a troca de informações e do trabalho cooperativo.

Segundo Aragão

O lúdico exerce um fascínio muito grande, uma vez que é inerente ao ser humano. E o que é melhor, sua parte alegre reporta-se aos momentos em que ele está feliz. O lúdico pode ser manifestar através de jogos que podem ser de estratégia, quando falamos de jogos; de imaginação, quando falamos em histórias; e dramatização ou construção, quando falamos em artesanato. (2007, p. 62):

Sabe-se que o lúdico faz parte da vida das crianças, independentemente da época, cultura e classe social, pois elas vivem num mundo de faz-de-conta, de encanto, de felicidade, sonhos, onde a realidade e a fantasia se confundem.

O lúdico tem um papel importante, pois sua contribuição para o processo de aprendizagem é no exercício da criatividade, construção do sujeito, respeito, a interação da criança com o meio social.

Vigotsky entende que:

É como se ela fosse maior do que na realidade. Com no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de

desenvolvimento. Apesar da relação brinquedo – desenvolvimento o brinquedo fornece ampla estrutura básica para mudanças das necessidades e da consciência. (1988, p. 134)

Quando a criança vivencia o lúdico na educação infantil e tem esse processo bem estruturado e presente no seu cotidiano escolar, espera-se que com essa atitude, originar processos construtivos e expressivos ao seu desenvolvimento cognitivo. A principal implicação educacional do lúdico na educação infantil é a valorização da atividade lúdica, que contribui para o efetivo das crianças e também para o resgate e o direito à infância. O lúdico tenta salvar a criatividade e a espontaneidade da criança.

A brincadeira se aprende e é uma construção social, assim na Educação Infantil desenvolve suas atividades de ensino voltado para o lúdico. Segundo Souza (2007, p. 21): “[...] com a descoberta relativamente recente do potencial da brincadeira na melhoria da aprendizagem, brincar torna-se uma ferramenta pedagógica e, portanto, é algo que cabe aos professores mediar e estimular”.

Nesta perspectiva, percebo a grande ferramenta que temos em nossas mãos, para nos auxiliar para que aprendizagem ocorra mais facilmente e que seja mais prazerosa.

2.3 Lúdico, segundo Piaget

Com relação ao jogo, Piaget (1998) acredita que é essencial na vida da criança. De início o jogo de exercício consistem em repetições de gestos e movimentos simples como agitar os braços, sacudir objetos, emitir sons, caminhar, pular, correr, etc. Embora estes jogos comecem na fase maternal e durem predominantemente até os 2 anos, eles se mantêm durante toda a infância e até na fase adulta. Em torno dos dois, aos seis anos aproximadamente, nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, onde as crianças adquirem a noção de existência de regras e começam a jogar com outras crianças jogos de faz-de-conta.

Em período posterior, surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por conseqüência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social. Para Piaget (1978), o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade.

Segundo Piaget (1978) as manifestações lúdicas estão relacionadas ao desenvolvimento da inteligência, ou seja, estão relacionados aos estágios do desenvolvimento cognitivo. Cada etapa do desenvolvimento está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos. Ele verificou três grandes tipos de estruturas que caracterizam o jogo infantil: o exercício, o símbolo e a regra.

O jogo de exercício é manifestado na faixa etária de zero a dois anos, aproximadamente, e acompanha o ser humano durante toda a sua existência, desde a infância à idade adulta. Representa a forma inicial do jogo na criança e caracteriza o período sensório-motor do desenvolvimento cognitivo. A característica principal do jogo de exercício é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional.

O jogo simbólico ocorre entre os dezoito e vinte e quatro meses, aproximadamente, as atividades sensório-motoras começam a tomar um novo aspecto: o da representação. Começa aí o estágio pré-operatório (dois a sete anos aproximadamente), com o qual surge também o jogo simbólico ou egocêntrico. A criança começa a manipular simbolicamente seu universo, por meio de representações internas ou pensamentos sobre o mundo exterior. Ela aprende a representar os objetos por meio de palavras e manipular mentalmente as palavras, tal como anteriormente manipulava os objetos físicos.

No início desse estágio, é muito comum a criança representar situações de jogos simbólicos em que ela faz de conta que lê ou telefona, copia modelos e, na cópia, é preciso usar gestos já aprendidos. Quando a criança se vê capaz de imitar outra pessoa, quer representar sucessivamente diferentes papéis, ou seja, ela é ela própria e aquele com quem brinca.

Enfim, através dos jogos simbólicos a criança está se desenvolvendo intelectualmente, está consolidando a capacidade de simbolizar situações que são a base do desenvolvimento da linguagem. Para Piaget, o jogo simbólico é uma forma de a criança pré-exercitar a sua imaginação, concebida como uma faculdade a desenvolver a maneira da inteligência.

A brincadeira de faz-de-conta, em que a criança interpreta cenas da vida cotidiana, é a atividade preferida numa fase em que ela confunde os dados da realidade com a fantasia, julga que pode influir magicamente sobre os fatos com a

sua vontade, representa a realidade como desejaria que fosse, substituindo e corrigindo experiências desagradáveis ou frustrantes.

Assim, a função dos jogos simbólicos, de acordo com Piaget (1969, p. 29) consiste em:

(...) satisfazer o eu por meio de uma transformação do real em função dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua própria vida, corrigindo-a à sua maneira, e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade através da ficção. Em suma: o jogo simbólico não é um esforço de submissão do sujeito ao real, mas, ao contrário, uma assimilação deformada da realidade ao eu.

Os jogos de regras ocorrem entre sete e quatorze anos, aproximadamente, a criança irá adquirir um pensamento mais socializado, isto é, não passará mais a brincar ao lado do outro, mas brincar com o outro. Esse é o período das operações concretas, no qual o pensamento da criança evolui para situações cada vez mais concretas. Ela começa a utilizar algumas operações lógicas, como a reversibilidade, a classificação dos objetos por suas semelhanças e diferenças, e também a compreender os conceitos de número e tamanho. Introduce-se, assim, a lógica no processo de pensamento da criança. “Para a inteligência, trata-se do início da construção lógica, que constitui, precisamente, o sistema de relações que permite a coordenação dos pontos de vista entre si” (PIAGET, 1969, p. 44).

Essas estruturas que caracterizam o jogo infantil definidas por Piaget, nos permitem perceber que atividade lúdica se enquadra em cada etapa do desenvolvimento da criança.

2.4 Lúdico, segundo Piaget Vigostky

Já Vygotsky (1998), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Ele não estabelece fases para explicar o desenvolvimento como Piaget e para ele o sujeito não é ativo nem passivo: é interativo. Segundo ele, a criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações: aprendem a regra do jogo, por exemplo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas. Desta maneira, aprende a regular seu comportamento pelas reações, quer elas pareçam agradáveis ou não.

Segundo ele, sempre que brinca, a criança cria uma situação imaginária na qual assume um papel, que pode ser, inicialmente, a imitação de um adulto observado. Assim, ela traz consigo regras de comportamento que estão implícitas e são culturalmente constituídas.

Vygotsky (1984) define a brincadeira como criadora de uma “zona de desenvolvimento proximal”, que seria o caminho que a criança percorrerá para desenvolver funções que estão em processo de amadurecimento e serão consolidadas em um nível de desenvolvimento real. Isso ocorre, já que no brinquedo, a criança age como se fosse mais velha do que é realmente. Para este autor: “No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário, no brinquedo, é como se ela fosse maior do que é na realidade” (Vygotsky, 1984, p. 117).

Vygotsky (1998) considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida, ele não estabelece nenhum tipo de fase para explicar o desenvolvimento, assim como Piaget, para ele, o desenvolvimento se dá pela interação com o meio.

Ainda segundo Vygotsky (1984) diz que “o brinquedo tem um papel importante, aquele de preencher uma atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação.” Neste sentido, ele acredita que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança.

O brincar se relaciona com a aprendizagem. Brincar é aprender; na brincadeira, reside à base daquilo que, mais tarde, permitirá à criança aprendizagens mais elaboradas. O lúdico torna-se, assim, uma proposta educacional para o enfrentamento das dificuldades no processo ensino-aprendizagem.

Para entendermos o desenvolvimento da criança, segundo Vygotsky é necessário observar e respeitar as necessidades das crianças, e os incentivos que colocarão para ação. Esse avanço está relacionado a uma mudança no incentivo e nas motivações, como por exemplo, o que desperta interesse em um bebê, provavelmente não despertará em uma criança um pouco maior.

Para Vygotsky (1998), a imaginação surge originalmente da ação.

“definir o brinquedo como atividade que dá prazer é insuficiente, porque existem outras experiências que podem ser mais agradáveis à criança. O que atribui ao brinquedo um papel importante é o fato de ele preencher uma atividade básica da criança, ou seja, de um motivo para ação.”

Sendo assim, a situação imaginária de qualquer brincadeira está vinculada de normas de comportamento. Desta maneira, pode-se concluir que não existe nenhum tipo de brinquedo sem regras, pois, por exemplo, uma criança que se imagina sendo mãe de uma boneca, neste caso, existe a presença de obedecer a regras, que nesse caso é a do comportamento maternal.

De acordo com Vygotsky (1988), o aprendizado e desenvolvimento estão relacionados desde o primeiro dia de vida. Sendo assim, quando a criança chega à escola, ela já tem uma vivência, uma história prévia, ou seja, a criança passou por algo parecido, ao qual pode tirar experiências, para Vygotsky a aprendizagem está relacionada à interação social. (OLIVEIRA, 1995, p. 57).

Desta forma, é possível entender que o brincar auxilia a criança nesse processo de aprendizagem, já que ele proporcionará situações imaginárias em que ocorre o desenvolvimento cognitivo, como também, a socialização com pessoas, e isso trará uma contribuição para o crescimento da aprendizagem. Sendo assim, acredito ser fundamental e indispensável à utilização de brincadeiras no meio pedagógico.

Fazendo um paralelo, entre Piaget e Vygotsky, referentes às brincadeiras e aos jogos percebem que Piaget concentrou seus estudos nos estágios de desenvolvimento do ser humano, nos seus aspectos adaptativos, considerando o desenvolvimento da inteligência e do pensamento. Já Vygotsky, considerou as relações sociais e procurou fundamentar sua teoria nas relações do homem com o meio e do homem com o próprio homem.

2.5 Aprender brincando: O lúdico na aprendizagem

Por acreditar que o uso do lúdico em sala de aula é uma ferramenta muito importante para o desenvolvimento da aprendizagem, realizo esta pesquisa, identificando se a sala de aula se faz uso desta prática e qual a real importância do papel do lúdico para a aprendizagem, e para isso precisamos compreender, como isso se dá realmente.

Desta maneira, apresento algumas definições importantes sobre o jogo no processo de aprendizagem, diferenciando o jogo, da brincadeira e do brinquedo, mostrando a importância do lúdico nesse processo de ensino-aprendizagem.

2.5.1 O jogo no processo de aprendizagem

Desde os mais remotos tempos, em qualquer povo, o brincar, o jogar sempre estiveram presentes, pois são ações indispensáveis à saúde física, emocional e intelectual.

Acredito que através deles, a criança desenvolve a linguagem, o pensamento, a socialização, a iniciativa e a auto-estima, preparando-se para ser um cidadão capaz de enfrentar desafios e participar na construção de um mundo melhor. Pois segundo Piaget (1988, p.160)

O jogo desenvolve as percepções da criança, sua inteligência e sua tendência à experimentação. Por esta razão quando o jogo é utilizado na inicialização da leitura, ao cálculo ou à ortografia, verifica-se que as crianças se envolvem facilitada. O próprio Piaget define o jogo nas suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo como uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu.

Sendo assim, percebo que o jogo é mais importante das atividades da infância, pois a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar para manter seu equilíbrio com o mundo. A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe ao professor. Brinquedos não devem ser explorados somente para o lazer, mas também como elementos bastante enriquecedores para promover a aprendizagem. Vejo que através dos jogos e brincadeiras, o educando encontra apoio para superar suas dificuldades de aprendizagem, melhorando o seu relacionamento com o mundo. Os professores precisam estar cientes de que a brincadeira é necessária e que traz enormes contribuições para o desenvolvimento da habilidade de aprender e pensar.

Diante disso, lembro-me da minha prática de estágio, onde, obtive ótimos resultados com o uso do lúdico, na aprendizagem de cálculos matemáticos, enfim, nos conhecimentos gerais.

Percebi que a criança aprende com mais facilidade, pois ela tem interesse, demonstra curiosidade em descobrir determinado jogo, por exemplo, desta maneira, aquilo tem um grande significado, pois ela está descobrindo por ele mesmo, está sendo parte ativa no processo de aprendizagem.

2.5.2 Definições: jogo, brinquedo e a brincadeira

Segundo Kishimoto (2001) tentar definir o jogo não é uma tarefa nada fácil, pois a mesma pode ser entendida de várias maneiras, como por exemplo, jogos políticos, jogos de adultos, de crianças, xadrez, contar histórias, brincar de mãe e filha, quebra cabeça etc.

Os jogos recebem a mesma dominação, no entanto, cada um deles tem suas especificidades. Por exemplo, no jogo de xadrez existem regras padronizadas para o funcionamento do mesmo, no faz-de-conta, existe uma forte presença da situação imaginária.

Ainda segundo Kishimoto (2001), a complexidade de elaborar um conceito para o jogo aumenta quando levamos em consideração as diferentes culturas existentes, pois para cada uma pode ser atribuído como jogo ou não. Um observador externo vê uma criança indígena que se diverte atirado com arco e flecha em animais para ela pode ser considerada uma brincadeira, mas, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça.

Deste sentido, Kishimoto destaca que “todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.” Sendo assim, difícil elaborar uma definição para jogo que englobe a multiplicidades de suas manifestações concretas.

Diferentemente do jogo, o brinquedo não existe regras para sua utilização. É utilizado de forma mais livre. Segundo Kishimoto (2001) “o brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas.” Sendo assim, pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los.

Já a brincadeira, segundo Kishimoto (2002) é a descrição de uma conduta estruturada com regras implícitas e explícitas.

2.6 A importância do lúdico na aprendizagem

Nos dias atuais, os educadores se deparam com diversos problemas de ensino-aprendizagem, em virtude de vários motivos causadores que desencadeiam esse problema. Eu mesma me deparei com uma situação assim, na realização do estágio supervisionado, com uma turma de quarto ano, os alunos em sua maioria eram desinteressados, esperavam e pediam respostas prontas e tinham muitas

dificuldades na aprendizagem. A meu ver, os alunos não estavam sendo estimulados a agirem de outra forma.

Percebi, nas observações das aulas, que realizei antes do início do estágio, que os alunos não tinham muito contato com o lúdico, e quando iniciei meu estágio, comecei a introduzir atividades lúdicas, e pude verificar na prática um aumento de interesse pela realização do mesmo.

Creio que é necessário tentar chamar à atenção do aluno, despertar nele o interesse a curiosidade, mas essa não é uma tarefa muito fácil, necessita de insistência na parte do professor, pois não serão nas primeiras tentativas que o professor irá mudar o aluno, é um trabalho que exige certo tempo. Como aconteceu em meu estágio, percebi uma turma sem motivação, então resolvi recorrer a atividades que pudessem proporcionar prazer aos alunos, busquei metodologias diferenciadas, tudo para cativar o aluno e incentivá-lo a prender prazerosamente.

Acredito que a criança tem necessidade de brincar e jogar para se orientar no espaço, para pensar, para comparar, para perceber e sentir. "Vamos brincar!". É a frase mais repetida pela criança. Brincando ela descobre o mundo, integra-se com o meio em que vive, constrói o seu conhecimento, socializa-se. Os aspectos afetivos são determinantes na construção da personalidade e eles se revelam de forma explícita no jogo.

O jogo é, para a criança, a via para ela experimentar, organizar suas experiências, estruturar e construir sua inteligência e sua personalidade.

Conforme, Kishimoto

"a criança vê no jogo uma identificação com a vida. É sua resposta a realidade que a rodeia. Jogando, ela imita o que observa e aprende sobre ela mesma e sobre o mundo. Fazendo assim, pode expressar as emoções que mostra, se está feliz ou triste. Desse modo, as atividades lúdicas são, geralmente, uma forma de auto-expressão." (1998, pg. 140)

Através das atividades lúdicas, num jogo, por exemplo, observando os alunos, conseguimos identificar na criança muitos fatores, como suas emoções. E como ela faz do jogo uma identificação de sua vida, podemos conhecer melhor o aluno.

Percebo que a brincadeira é considerada por muitos como "perda de tempo", pois muitos professores ainda temem o brincar, por ser considerada por muitos pais uma atividade não importante na construção da aprendizagem do aluno.

O que se quer e se precisa para a educação não são momentos somente de brincadeira, de jogos isolados. Mas atividades que englobem os conteúdos que

estão sendo trabalhados pelo professor de forma lúdica. O professor deve contar com a brincadeira e o jogo como mais uma forma de qualificar seu trabalho.

Desta maneira, acredito que a criança cria e recria através de uma brincadeira ou jogo, aí está uma grande oportunidade de utilizarmos este recurso dentro da escola, favorecendo uma educação de qualidade, através de um recurso muito utilizado pela criança.

O brincar é próprio da criança, e não deve ser utilizado dentro da sala de aula como uma forma isolada de todo o processo de educação, ou seja, ele deve estar presente em sala de aula como forma de auxílio para a aprendizagem, como ferramenta pedagógica auxiliando o professor em sua prática no cotidiano escolar.

3 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada com oito professoras, que lecionam do primeiro ao quarto ano de duas escolas do município de Morrinhos do Sul, sendo uma municipal e a outra estadual, com o objetivo de coletar dados a respeito da importância do lúdico como facilitador da aprendizagem. (Anexo 1)

Todas as entrevistas foram realizadas nas casas dos entrevistados, pareciam estar bem à vontade, falaram com firmeza e determinação.

Como instrumento de pesquisa, foi realizada uma entrevista, deixando o entrevistado falar livremente como é a relação do lúdico na sua prática pedagógica, e de que forma o lúdico pode auxiliar na aprendizagem. No decorrer da conversa, fui introduzindo algumas perguntas, a fim de instigar as entrevistadas a falarem mais sobre o tema em questão.

Pode-se observar que das oito entrevistadas, cinco, percebem o lúdico como uma ferramenta que auxilia na aprendizagem, a maioria destes destacou que os alunos se sentem mais motivados ao realizarem as atividades lúdicas. E três entrevistadas falaram que faz pouco uso do lúdico em sala de aula. Destes três, dois comentaram usar o lúdico somente nas aulas de educação física.

Ao serem questionadas, se elas percebem o lúdico como uma ferramenta pedagógica, cinco das oito pessoas, afirmaram que sim, porque o lúdico auxilia nas aulas, uma entrevistada comentou: "... o lúdico é um grande aliado do professor." As outras três responderam que não, e dessas três, uma complementou dizendo que como quase não faço uso de atividades lúdicas, não vejo ele como uma ferramenta pedagógica em minha sala de aula.

Das oito entrevistadas, apenas duas pessoas comentaram que o lúdico não ajuda no dia-a-dia escolar, as demais pessoas disseram que o lúdico é uma importante ferramenta muito importante, e que ela auxilia muito o professor no processo de ensino-aprendizagem, porém, das seis pessoas que deram essa resposta, apenas uma disse que se sente bem à vontade em usar essa ferramenta, ou seja, cinco professores sabem e compreendem a importância do lúdico para o processo de aprendizagem, mas por alguma razão, não faz uso do mesmo em sala de aula, como gostaria.

Ao serem questionadas, quais atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula por elas, trouxeram resultados positivos, ou seja, o lúdico como auxílio na aprendizagem. Das oito entrevistadas, cinco disseram que sim, os alunos ficam mais participativos. Duas entrevistadas disseram que não se lembravam de nenhuma atividade para mencionar e a outra entrevistada respondeu que não gosta de fazer uso do lúdico em sala de aula, pois segundo ela: "... os alunos ficam muito agitados, não se concentram, e só fazem bobagem", ou seja, os alunos não levam a sério as atividades lúdicas, não conseguem fazer referências aos conteúdos que estão sendo estudados, ou seja, para esta professora o lúdico não ajuda no processo de aprendizagem, já que, ele "dispersa" a atenção do aluno. Posso perceber que esse depoimento vem totalmente contra com que a maioria das professoras comentaram nas entrevistas e com vários estudos já realizados a cerca deste assunto. Pois durante as leituras de pesquisa realizadas por mim, posso dizer que esse pensamento desta professora, se deva ao despreparo dos profissionais da área da educação, que deixam este importante recurso de lado, desconhecendo a importância de brincar, ou seja, desconstrói, de certa forma, um grande processo de desenvolvimento. Pois acredito, que durante as brincadeiras, as crianças adquirem iniciativa e autoconfiança, quando lhes é permitido ter autonomia e liberdade. Proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. No que diz respeito à socialização, as crianças exercem a liderança ou passividade, ou seja, desenvolvem a personalidade e o controle da mesma.

As atividades mais desenvolvidas e citadas por essas cinco entrevistadas foram contação de história, jogos de leitura e matemáticos, teatro de fantoche e brincadeiras de rodas. As professoras comentaram que acreditam que o lúdico contribui para o fomento da criatividade, interesse, participação e envolvimento dos alunos nas aulas, além de tornar o aprendizado mais dinâmico tanto para os alunos como para os professores.

Quando, questionei as entrevistadas, se elas percebem que os alunos aprendem com mais facilidade com o uso de atividades lúdicas? Duas entrevistadas afirmaram que não notam diferença, elas não percebem mais aprendizagem com o lúdico, e uma delas ressaltou, "... os alunos ficam muito agitados, eles se concentram mais com cópias, leituras de textos..." As demais entrevistadas responderam que o lúdico ajuda muito na aprendizagem do aluno, pois se envolvem mais com as atividades, assim elas se tornam mais significativas. Sendo assim,

percebo que a maioria dos professores tem consciência da importância do uso do lúdico como processo de aprendizagem, e tentam fazer uso desta importante ferramenta para auxiliá-las nesse processo.

No entanto, quase todos os entrevistados comentaram que sentem dificuldades em usar o lúdico em sala de aula, exceto uma professora, que comentou que gosta muito de trabalhar com a ludicidade, ela diz ter um envolvimento muito grande na preparação das atividades, pois se identifica muito com esse trabalho, ela comentou: "... faço isso porque adoro minha profissão". As demais entrevistadas comentaram que se sentem inseguras, com receio da atividade não dar certo, uma professora enfatizou, que sente dificuldade em preparar as aulas, pois segundo ela, trabalhar com o lúdico em sala de aula envolve certo tempo de pesquisa do professor, coisa que é muito difícil. Ela também entende que o lúdico vai se perdendo a partir do segundo e terceiro ano, que as atividades lúdicas são mais condizentes a educação infantil ou primeiro ano. Senti na fala da maioria das professoras que elas têm receio de trabalhar com atividades lúdicas por medo do desconhecido. Acredito que cada vez mais se deve investir na educação, na formação de professores para que eles se sintam cada vez mais preparados ao se depararem com situações em sala de aula. Mesmo que esse seja um processo lento, é necessário, pois o professor tem que tentar inovar, ousar na educação.

Todas afirmaram que a escola possibilita vários recursos lúdicos que podem ser utilizados em sala de aula. Porém, das entrevistadas que fazem uso mais freqüente do lúdico em sala de aula, disseram que preferem confeccionar o material com os alunos ou elas mesmo.

4 ANÁLISE DO TRABALHO

A ludicidade, atualmente, é vista como uma poderosa ferramenta para o processo ensino-aprendizagem e para o desenvolvimento infantil, graças, principalmente, às teorias como a de Piaget e Vygotsky, que provaram que o lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança.

Analisando os dados da pesquisa, verificamos que as professoras já possuem certo conhecimento sobre o lúdico, e a maioria compreende a importância para a construção do conhecimento.

Neste sentido, a maioria dos dados da pesquisa vem ao encontro da teoria de Yygotsky (1991), que ajudam a compreender as contribuições do lúdico na vida da criança. Deixando de ser apenas consideradas como atividades que dão prazer, que servem apenas divertir e passam a ter um papel fundamental no desenvolvimento e na aprendizagem infantil, ou seja, elas auxiliam na aprendizagem.

De acordo com essa afirmação, Kishimoto (2000) diz que o lúdico não pode ser visto apenas como divertimento ou uma forma para desgastar energia, mas que ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, social e moral. Desta forma, podemos perceber os benefícios que o lúdico pode trazer no processo de ensino aprendizagem, como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, a imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, o levantamento de hipóteses.

Sobre atividades lúdicas, um professor comentou: “é uma atividade lúdica que pode ser desenvolvida em todas as disciplinas do currículo, tornando, com certeza, as aulas mais atraentes, facilitando a aprendizagem e o desenvolvimento do educando”. Nota-se pela fala do educador, que o brincar além da recreação, pode ser utilizado para facilitar e ajudar na apropriação do conhecimento, bem como, contribuir para o desenvolvimento da criança.

De acordo com Piaget (1978), quando a criança brinca, imagina e assimila o mundo da sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois, sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui. Por meio dos jogos e brincadeiras, os professores podem trabalhar qualquer conteúdo, possibilitando, assim, que a criança desenvolva suas capacidades

psicológicas e se aproprie do conhecimento escolar, de forma dinâmica e significativa. Porém, a maioria dos professores citou sentir dificuldades em usar o lúdico como uma ferramenta pedagógica. Acredito que isso possa vir a ocorrer, por falta de qualificação continuada e também pelo comodismo, pois uma professora citou na entrevista que fazer uso do lúdico necessita dedicação e tempo do professor.

Para Vygotsky (1991), o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Sabe-se da importância da ludicidade para a aprendizagem e desenvolvimento das crianças em idade escolar. No entanto, através das entrevistas percebe-se que na maioria das escolas, o lúdico ainda é pouco utilizado como uma ferramenta pedagógica, embora a maioria das professoras entrevistadas reconheça o grande benefício que o lúdico pode proporcionar para a aprendizagem.

A utilização do lúdico, em sala de aula, depende e envolve um planejamento e uma sequência didática, os jogos e brincadeiras sejam considerados como parte de um processo, e não um fim em si mesmo, pois mais que brincar, é preciso que a criança aprenda e se envolva.

Nota-se essa preocupação quanto à contribuição que o uso do lúdico traz para o processo de ensino-aprendizagem, na fala dos professores, que dizem: “[...] quando o aprender se torna prazeroso, ele é mais duradouro e a participação da criança é mais efetiva, melhorando o seu grau de conhecimento e relacionamento humano”. Nesse sentido, pode-se dizer que há uma preocupação e um esforço dos professores pesquisados em colocar instrumentos lúdicos no cotidiano escolar, mas segundo eles existem algumas barreiras que atrapalham, como a falta de tempo, medo da atividade não dar certo, insegurança do professor, dificuldade em inserir as atividades lúdicas no planejamento das aulas relacionado aos conteúdos.

Segundo Volpato (2002), as intervenções pedagógicas podem e deve dar-se a todo o momento, inclusive nos momentos que a criança está brincando ou jogando, porque apoiados no conhecimento do professor, o aluno constrói seu conhecimento de maneira reflexiva e significativa.

Kishimoto considera:

Os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado – calcular, ler e escrever. (2000, p. 100)

Nesse sentido, o autor em questão (1997, p. 37) também afirma que, além da função lúdica, o brinquedo tem uma função educativa. Segundo ele, “o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo”.

O lúdico só contribuirá para o aproveitamento escolar dos alunos, se os professores compreenderem-no como uma atividade humana significativa, por meio da qual os sujeitos se compreendem como sujeitos culturais e humanos. De acordo com isso, um dos professores expressa que: “O lúdico contribui para o rendimento escolar, porque estimula a atenção, a capacidade intelectual, a espontaneidade, a imaginação, a observação, a percepção e o relacionamento social”.

Wallon (1981) enfatiza que a interação com o meio e com o objeto é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois é nas relações que a gente se faz, ninguém se faz sozinho. Assim podemos perceber a necessidade das atividades lúdicas onde os alunos poderão criar situações e a maneira como elas podem ser resolvidas.

Tornar a escola um lugar atraente e prazeroso requer a reflexão sobre os métodos utilizados pelos professores ao ensinar e os resultados obtidos pelos mesmos neste processo. Nesse sentido, é necessário, portanto, ressignificar a prática educativa.

Conforme Almeida (1981), é fundamental que os professores se aperfeiçoem, que busquem conhecimentos capazes de lhe darem coragem para enfrentar o novo com segurança. Nesse contexto, Assmann enfatiza que:

[...] é preciso substituir a pedagogia das certezas e dos saberes pré-fixados por uma pedagogia da pergunta [...] por uma pedagogia da complexidade, que saiba trabalhar com conceitos transversais, abertos para a surpresa e o imprevisto. (2001, p. 33)

Então, pode-se dizer que se deve utilizar a ludicidade na aprendizagem, no cotidiano escolar, mas mediante jogos e situações lúdicas que proporcionem não apenas a reflexão sobre conceitos matemáticos, lingüísticos ou científicos, mas também a formação integral do indivíduo. Para isso, é preciso colocar o lúdico no

real espaço que ocupa no mundo infantil. Ao se incorporarem atividades lúdicas na prática educativa estarão proporcionando novas e interessantes relações e interações entre as crianças e destas com os conhecimentos.

5 CONCLUSÃO

O assunto abordado nesta pesquisa proporcionou uma visão mais profunda sobre a importância da utilização do lúdico para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Pois, partindo do princípio de que o brincar é da natureza de ser criança e que por meio dele, pode-se perceber as múltiplas formas das mesmas verem e interpretarem o mundo, é que se pode dizer que a ludicidade contribui imensamente para o desenvolvimento integral do educando.

Pensar o brincar como forma e um espaço de apropriação e construção de conhecimentos, habilidades e competências, são fundamentais para que este seja incorporado integralmente na prática educativa.

A partir desta pesquisa, podemos perceber que a maioria dos professores “obtem” certo conhecimento sobre o tema, porém observamos ainda que é necessário tanto na escola da rede municipal quanto na estadual, uma maior conscientização no sentido de desmistificar o papel do “brincar”, que não é apenas um mero passatempo, mas sim um objeto de grande valia na aprendizagem e no desenvolvimento das crianças.

Sendo assim, a escola deveria considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

O lúdico, pelos relatos dos professores, se faz presente na maioria das salas de aula, mas ainda não se tornou o fio condutor para o processo de ensino-aprendizagem, pois os professores possuem e encontram dificuldades de utilizarem o lúdico para ensinar. Segundo eles, essas dificuldades estariam principalmente relacionadas à falta de tempo para preparar e confeccionar materiais lúdicos, pois muitos trabalham quarenta horas.

Outro fator que ficou evidente na pesquisa, é que embora alguns professores entrevistados saibam da importância da ludicidade, na hora de sua prática pouco a utilizam, por falta de segurança para aplicá-la.

Já está comprovado por inúmeros autores que o lúdico contribui não só para o desenvolvimento cognitivo, como também para o desenvolvimento afetivo e social da criança. E, pelo fato de ela passar boa parte de seu tempo dentro da escola, deve-se ressaltar ainda mais a importância das atividades lúdicas dentro do cotidiano escolar.

Para que estas sejam vivenciadas pelos educadores, procurando mostrar-lhes que, ao se utilizarem do lúdico para ensinar, tornarão suas aulas mais atrativas, alegres. E, acima de tudo, permitirão aos seus educandos ter um bom rendimento escolar, além, é claro, de respeitar o direito da criança de brincar e contribuirão, de maneira significativa, para seu total desenvolvimento.

Desta forma, então, acredita-se que o lúdico é um ingrediente indispensável no cotidiano escolar, pois ele favorece o relacionamento entre as pessoas, a afetividade, o prazer, o autoconhecimento, a cooperação, a autonomia, a imaginação, a criatividade. Permite que a criança construa, por meio da alegria e do prazer, seus conhecimentos, abrindo caminhos para que elas possam reconhecer-se como sujeitos e autores sociais plenos, fazedores da própria história e da história do mundo que as cercam.

Nesse sentido, espera-se que este trabalho sirva aos educadores e a todas as demais pessoas que dele se utilizarem, para que busquem uma educação mais emancipadora e humanizadora, tornando a aprendizagem um processo prazeroso, visando à compreensão e a construção do educando como um agente transformador de seu meio. A partir deste estudo, acredita-se que a verdadeira educação libertadora é aquela que permite às pessoas deixarem de serem “objetos” para se tornarem “sujeitos” de sua própria história e da história da sociedade.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1981.

ASSMANN, Hugo. **Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

ARAGÃO, Janaina de Souza. **Metodologia e Conteúdos Básicos de Comunicação e Artes**. Indaial: Ed ASSELVI, 2007.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Desenvolvimento dos Estados de Consciência e Ludicidade**. Cadernos de pesquisa, do núcleo de FAGED/UFBA, vol2, n.21, p. 19-30, 1988.

MOÇO, Anderson. Quanto coisa eles aprendem! **Nova escola**. Brasília: Ed. Moderna, p.42-50, n°XXV, abril. 2010.

MARÇAL, Mônica Teresinha e PEIXE, Débora Cristina de Sampaio. **Lúdico na Educação Infantil**. 1 ed. Florianópolis: UDESC/NEAD. 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1996

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.) - **Jogos tradicionais infantis do Brasil**. São Paulo: Feusp, 1992.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: **Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. 3. ed. São Paulo: Scipione, 1995.

PIAGET, J. (1946). **A Formação da Simbologia na Criança**, Rio de Janeiro: Zahar,

1978.

PIRES, Gisele Brandelero Camargo. **Lúdico e Musicalidade na Educação Infantil**. Indaial: Ed. ASSELVI, 2008

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984

VOLPATO, G. **Jogo, brincadeira e brinquedo**: usos e significados no contexto escolar e familiar. Florianópolis: Cidade Futura, 2002.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação infantil**. Lisboa: Estampa, 1981.

APENDICE A

Roteiro para Entrevista com professores de séries iniciais.

Iniciarei a entrevista pedindo para a professora comentar como ela trabalha o lúdico em sala de aula, de que forma as atividades são realizadas?

Em seguida, abordarei algumas questões mais específicas, caso o professor ainda não tenha falado sobre o assunto.

1. Você percebe o lúdico em sala de aula como uma ferramenta pedagógica?
2. Ele te ajuda no dia-a-dia escolar? Como?
3. Poderia nos dar exemplos de atividades lúdicas que desenvolveu em sala que trouxeram resultados satisfatórios, ou seja, o lúdico como auxílio na aprendizagem?
4. Com que frequência você usa o lúdico em sala de aula como ferramenta pedagógica?
5. Em sua turma, você percebe que os alunos aprendem mais facilmente com o uso do lúdico? Por quê?
6. Você encontra dificuldades para trabalhar com ludicidade em sala de aula? Quais?
7. A escola dispõe de recursos lúdicos para serem oferecidos aos seus alunos? Quais?

OBS: Estas questões podem sofrer alguma alteração, conforme o andamento da conversa. Já que muitas vezes o entrevistado pode já ter respondido alguma questão sem a necessidade de sua abordagem, como também, poderão surgir novas perguntas, a fim de complementar a resposta.

APENDICE B



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu _____, Identidade n.º _____ declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA”, desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da

presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências por terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo de pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

APENDICE C



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Dinara Borges Carlos Identidade n.º 4035949314 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA”, desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Dinara Borges Carlos



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Marisa Carlos Cândido, Identidade n.º 1042031235 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA”, desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Marisa Carlos Cândido



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Ângela Carlos Bernardino, Identidade n.º 5056774796 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA”, desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Ângela Carlos Bernardino



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Simone Carlos Kandler dos Santos, Identidade n.º 4070135514 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA”, desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Simone Carlos Kandler dos Santos



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Christiane Carlos Martins, Identidade n.º 6079822182 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA”, desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório "O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA" o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Jaqueline Schütz Pereira, Identidade n.º 6055811654 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente "O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA", desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração.

Jaqueline Schütz Pereira



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA” o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Dalvana I. B. Pereira, Identidade n.º 1088322308 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente “O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA”, desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração.

Dalvana Iteffen Cardoso Pereira



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
TERMO DE CONSENTIMENTO INFORMADO

Sob o título provisório "O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA" o estudo, que culminará na elaboração de um trabalho de conclusão de curso (TCC), tem como objetivo analisar a importância da atividade lúdica, e de que forma o lúdico pode ser utilizado na construção da aprendizagem. Os dados e resultados individuais da pesquisa estarão sempre sob sigilo ético, não sendo mencionados os nomes dos participantes em nenhuma apresentação oral ou trabalho escrito que venha a ser publicado, a não ser que o/a autor/a do depoimento manifeste expressamente seu desejo de ser identificado/a. A participação nesta pesquisa não oferece risco ou prejuízo à pessoa entrevistada. O pesquisador responsável pela pesquisa é a graduanda Andréia Mengue Carlos do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. A mesma se compromete a esclarecer devida e adequadamente qualquer dúvida ou necessidade de informações que o/a participante venha a ter no momento da pesquisa ou posteriormente, através do telefone (051) 9927-9519.

Após ter sido devidamente informado/a de todos os aspectos da pesquisa e ter esclarecido todas as minhas dúvidas, eu Maquiel Selau Borges, identidade n.º 6074717684 declaro para os devidos fins que cedo os direitos de minha participação do questionário e depoimentos para a pesquisa realizada na Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), junto ao Curso de Graduação em Educação intitulada provisoriamente "O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA", desenvolvida pela graduanda Andréia Mengue Carlos, sob a orientação da Profa. Dra. Dóris Almeida Bitencourt, para que sejam usados integralmente ou em partes, sem restrições de prazos e citações, a partir da presente data. Da mesma forma, autorizo a sua consulta e o uso das referências a terceiros, ficando vinculado o controle das informações a cargo destes pesquisadores do Curso de Graduação em Educação (Pedagogia) da UFRGS. Abdicando direitos autorais meus e de meus descendentes, subscrevo a presente declaração,

Maquiel Selau Borges