



GERMANA DE SOUZA BEZERRA ALENCAR

Curso de Psicopedagogia



**LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: RELATO
DE PROFESSORES SOBRE O LÚDICO EM SALA DE AULA**

Orientador (a): Prof. Ms. Andréia Dutra Escarião

Universidade Federal da Paraíba

JOÃO PESSOA

2015

GERMANA DE SOUZA BEZERRA ALENCAR

LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: RELATO DE PROFESSORES
SOBRE O LÚDICO EM SALA DE AULA

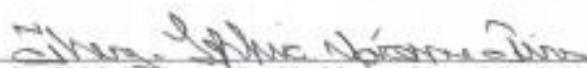
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
curso de Bacharelado de Psicopedagogia do
Centro de Educação da Universidade Federal da
Paraíba, como requisito parcial para a obtenção
do grau de Bacharel em Psicopedagogia.

Orientador(a): Prof.^a. Ms.^a. Andréia Dutra Escarião

Aprovado em: 25/11/2015.

BANCA EXAMINADORA

Andréia Dutra Escarião
Prof.^a. Ms.^a. Andréia Dutra Escarião (Orientador)
Universidade Federal da Paraíba


Prof.^a. Ms.^a. Thereza Sophia Jáccone Pires (Membro)
Universidade Federal da Paraíba

LUDICIDADE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM: RELATO DE PROFESSORES SOBRE O LÚDICO EM SALA DE AULA

RESUMO

Resumo: A atividade lúdica é um recurso que contribui de forma significativa na aquisição e construção de conhecimento. Diante desse panorama o presente estudo tem como objetivo geral verificar as opiniões dos professores sobre o lúdico e como fazem uso deste em sala de aula. Especificamente, busca-se identificar se existe alguma e quais as dificuldades encontradas na aplicação de atividades lúdicas; Observar se a escola disponibiliza materiais para trabalhar o lúdico; Descrever qual a reação dos alunos diante das ações lúdicas segundo o professor; e por fim, relatar as contribuições do lúdico para o rendimento e interesse dos alunos. Desse modo utilizou-se uma pesquisa de campo de caráter quantitativo e qualitativo, tendo como instrumento de coletas de dados um questionário com 28 questões no total, sendo 04 (quatro) questões abertas e 14 (catorze) fechadas destinadas a 17 (dezessete) professores que atuam no 1º ano fundamental nas escolas da rede pública e privada da cidade de João Pessoa. Os dados foram analisados qualitativa e quantitativamente e confirmaram que o uso do lúdico em sala de aula é de fato uma necessidade para a educação, que trás ganhos significativos para o processo de aprendizagem e que os professores participantes, concordam de maneira unânime com essa verdade.

Palavras-chaves: Ludicidade. Aprendizagem. Ensino Fundamental.

1 INTRODUÇÃO

O processo de aprendizagem do ser humano envolve vários fatores ligados a afetividade, emoção, cognição, social, motor, cultural, entre outros. Essa aprendizagem pode ser compreendida multidisciplinarmente, trazendo implicações e ferramentas de várias áreas da educação. Os desafios existem, tendo em vista, que cada ser tem sua forma de aprender, seu tempo e ritmo, dessa forma, se faz necessária a busca por recursos que facilitem a aquisição e construção de conhecimento (CABRAL, 2008).

Desde o nascimento até a vida adulta o brincar está presente. O sujeito recebe estímulos e grandes influências do ambiente no qual faz parte, como cita o autor “na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora.” São várias as experiências e vivências que o cercam, ocasionando muitas mudanças, nesse processo a escola, os professores, as aulas, são de grande valia na formação dessa criança, o uso do lúdico no contexto escolar, facilitará esse processo, uma peça importante para a socialização, comportamento e construção dos valores (ROLOFF, 2013).

Podemos observar a atividade lúdica no contexto escolar como algo envolvente, integrador e facilitador da aprendizagem, “como um reforço positivo, que desenvolve processos sociais de comunicação, expressão e construção de conhecimento; melhora a conduta e a auto-estima; explora a criatividade e, ainda, permitem extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade, capaz de aumentar a freqüência de algo bom” (ROLOFF, 2013).

Dessa forma, essa pesquisa surgiu da necessidade de trazer contribuições acerca do lúdico, ampliando o repertório sobre esse tema, tendo em vista sua importância no desenvolvimento da criança, principalmente no contexto escolar, promovendo a construção ou potencialização de conhecimentos de maneira eficaz, como também contribuir para a superação nas dificuldades de aprendizagem. Diante desse panorama, o presente estudo tem como objetivo geral verificar as opiniões dos professores sobre o lúdico e como fazem uso deste em sala de aula. Especificamente, busca-se identificar se existe alguma e quais as dificuldades encontradas na aplicação de atividades lúdicas; Observar se a escola disponibiliza materiais para trabalhar o lúdico; Descrever qual a

reação dos alunos diante das ações lúdicas segundo os professores; e por fim, relatar as contribuições do lúdico para o rendimento e interesse dos alunos.

A metodologia da pesquisa é de caráter descritivo, baseada em um questionário, onde objetiva verificar aspectos relativos ao lúdico e seu uso em sala de aula, como também, analisar o relato dos professores sobre a reação dos alunos diante das atividades lúdicas, tendo como participantes 17 educadores do 1º ano fundamental de escolas públicas e privadas da cidade de João Pessoa – PB.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

SOBRE O LÚDICO

Em uma busca feita nos dicionários online Dicio, Wiktionary, Priberam, Significados, Dicionário inFormal, da língua portuguesa foi visto as seguintes definições sobre o lúdico: Serve para divertir ou dar prazer; Relativo a jogo ou divertimento; Algo recreativo; Relativo à brincadeiras e jogos; Não tem outra finalidade senão a diversão; Que faz referência a jogos ou brinquedos: brincadeiras lúdicas. Que tem o divertimento acima de qualquer outro propósito. Que faz alguma coisa simplesmente pelo prazer em fazê-la. *Psicanálise*. Refere-se à manifestação artística ou erótica que aparece na idade infantil e acentua-se na adolescência aparecendo sob a forma de jogo.

A palavra lúdico tem origem do latim “*ludus*” que quer dizer jogo, ele esteve presente em vários períodos da história, havendo muitas características e interpretações diferentes sobre sua função, nos dias atuais a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo e se tornou inerente a natureza humana (MENESES, 2009).

Para Albrecht (2009) “o jogo pode significar desde movimentos simples que a criança realiza em seus primeiros anos de vida, como o de agitar objetos, até atividades mais ou menos complexas, como jogos tradicionais ou o desporto institucionalizado, porém sem afastar o sentido do brincar, da atividade lúdica.”

“Uma forma frequente de caracterização de ludicidade, é dizer que lúdico é aquilo que dá prazer, traz alegria. Podemos entender nessa perspectiva que a ludicidade seria a atmosfera de alegria que se estabelece entre as pessoas em determinadas situações. Também se pode falar de ludicidade entre uma pessoa e um animal, uma criança e um brinquedo, ou seja, o lúdico está atrelado às situações agradáveis que nos proporciona bem estar. Então, nos perguntamos: qual a

definição de lúdico? Uma pergunta difícil de responder! É um campo vasto e complexo como tudo que se relaciona a atitude, comportamento humano e Educação” (SILVA, 2011. p. 12).

De acordo com Meneses (2009) A atividade lúdica, o uso dos jogos, faz parte da vida do ser humano há muito tempo, na Grécia antiga, idade média, seu uso era associado à diversão, não tinha um caráter sério. Aos poucos essa visão tem sido retirada. Nos dias atuais o lúdico já é visto como um grande instrumento da educação, vários estudiosos como Froebel, Vygotsky, Kishimoto, Dewey e Piaget fizeram análises onde comprovam a importância da presença do jogo na vida do ser humano, afirmam que trás benefícios não só para aprendizagem, mas também na interação social, no seu desenvolvimento em geral.

Atualmente, muito tem sido as pesquisas sobre o tema, tendo em vista a importância que ele tem no desenvolvimento do ser humano, como também, contribui para a superação nas dificuldades de aprendizagem, concentração, atenção, raciocínio, promovendo a construção ou potencialização de conhecimentos de maneira eficaz (ALBRECHT, 2009).

Para Piaget (1967) *apud* Tavares (2006), o jogo não se resume apenas em diversão, em uma simples brincadeira, mas sim, favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral, é por meio dele que se processa a construção do conhecimento, “o desenvolvimento da criança acontece através do lúdico, ela precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo”. Tavares (2006) complementa da seguinte forma, “Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e seu tempo, desenvolvendo a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas para usar a inteligência, pois querem jogar bem, esforçam-se para superar obstáculos tanto cognitivos como emocionais.”

Segundo Kishimoto (1996) as atividades lúdicas “proporcionam subsídios para a compreensão da brincadeira como ação livre da criança e o uso dos dons, objetos.” Também afirma ser uma ferramenta de grande valia para prática dos professores, enriquecendo assim o trabalho em sala de aula, onde a aquisição de habilidades e conhecimentos acontece de maneira mais eficaz. Afirma ainda “que utilizar o jogo na

Educação Infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.”

Ainda sobre o lúdico, Santos (2013) e Kishimoto (1996) apresenta a visão de alguns autores referente às atividades lúdicas, em primeiro lugar temos Froebel que foi um dos primeiros a utilizar o lúdico na educação infantil e também, parte fundamental no trabalho pedagógico, para ele o jogo é como uma dimensão educativa, suporte da aprendizagem e espelho da vida, é onde o sujeito consolida a primeira representação de mundo. Já segundo Vygotsky *apud* Santos (2013) a brincadeira possui papel importante na construção do pensamento infantil, onde por meio da brincadeira o aprendente “reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu pensamento.” Afirma ainda que a brincadeira e a aprendizagem andem juntas, são ações com objetivos semelhantes. É importante observar o valor do brincar nas atividades educativas da criança, mesmo que não seja um fator predominante da infância, contribui ricamente no desenvolvimento infantil.

Nessa perspectiva, Cebalos (2011) conclui que “a criança passa por vários estágios de desenvolvimento e cada fase traz novas experiências de movimentos e possibilidades de comunicação e aprendizado. O universo lúdico, neste contexto, pode contribuir para que o desenvolvimento da criança aconteça de maneira saudável e prazerosa, pois seu caráter educativo está inserido às brincadeiras, jogos e brinquedos.”

DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA DOS 6 AOS 11 ANOS

O Desenvolvimento é um processo que ocorre através de sucessivas variações, sendo estas qualitativas e quantitativas, adquiridas das estruturas cognitivas precedentes. Assim o indivíduo constrói e reconstrói progressivamente as estruturas que o tornam cada vez mais equilibrado. Piaget enfatiza quatro períodos, que são considerados importantes no processo evolutivo da espécie humana, sendo estes caracterizados por suas especialidades apresentadas em suas faixas etárias no decorrer do desenvolvimento, são eles: *Período Sensório-Motor (0 a 2 anos); Período Pré-Operatório (2 a 7 anos); Período Operações Concretas (7 a 11-12 anos); Período Operações Formais (11-12 anos em diante)*. Essas fases são caracterizadas por formas diferentes de organização mental. No entanto, todos os indivíduos passam por essas fases sequencialmente, sendo que o início

e o término de cada uma podem sofrer variações em função da estrutura biológica e dos estímulos ocasionados pelo meio ambiente em que se encontram (TERRA, 2002).

Sobre o período operatório concreto Terra (2002) afirma que:

“Neste período o egocentrismo intelectual e social (incapacidade de se colocar no ponto de vista de outros) que caracteriza a fase anterior dá lugar à emergência da capacidade da criança de estabelecer relações e coordenar pontos de vista diferentes (próprios e de outrem) e de integrá-los de modo lógico e coerente. Outro aspecto importante neste estágio refere-se ao aparecimento da capacidade da criança de interiorizar as ações, ou seja, ela começa a realizar operações mentalmente. Contudo, embora a criança consiga raciocinar de forma coerente, tanto os esquemas conceituais como as ações executadas mentalmente se referem, nesta fase, a objetos ou situações passíveis de serem manipuladas ou imaginadas de forma concreta” (TERRA, 2002).

Nesse período das operações concretas Tourret (2009) coloca que o pensamento da criança parte do particular para o geral; ela consegue efetuar operações concretas, ou seja, vivenciadas. Já consegue interiorizar as ações, entende e adquiri o processo da reversibilidade dos fatos, sabendo que algo pode voltar ao seu ponto de partida. É nesse estágio que a criança pode reorganizar de fato o pensamento, começa a ver o mundo de uma forma mais realista, já diferencia a realidade da fantasia. Nessa fase já é possível compreender a noção de volume, peso, espaço, tempo, classificações, operações numéricas, entre outras, já sendo capaz de relacionar diferentes aspectos.

- *Espaço* - A criança vai conhecendo os vários espaços nos quais interage, organizando-os;
- *Tempo* - não há reversibilidade do real, o tempo existe apenas no nosso pensamento, os acontecimentos sucedem-se num determinado espaço, e o tempo vai agrupando-os;
- *Peso* - para que a criança domine este conceito é fundamental que compare diversos objetivos para poder diferenciá-los;
- *Classificação* - primeiro a criança tem que agrupar os objetos pela sua classe e tamanho, depois os classificar e consequentemente adquirir conceitos;

- *Operações numéricas* - primeiro a criança aprende o conceito de número e seriação, por volta dos sete anos, depois a classificação da realidade, mas essa classificação vai variando conforme a aprendizagem que ela vai fazendo ao longo do tempo.

No operatório concreto, a criança começa a dar valor ao grupo de pares, por exemplo, sair com os amigos, adquiriu valores como a amizade, companheirismo, partilha etc. Aos poucos vai desenvolvendo a capacidade de se colocar no lugar do outro. O pensamento é cada vez mais estruturado devido ao desenvolvimento da linguagem. Já desenvolve a capacidade de estar concentrada, e por algum tempo interessada em realizar determinada tarefa (TOURRET, 2009).

De acordo com Magalhães (2013) existem algumas características da criança na terceira infância (6-11anos), são elas: capacidade de raciocinar corretamente sobre proposições em que acredita ou não; de inferir as consequências; acontece plena transformação física e psicológica; desenvolvimento das operações de raciocínio abstrato; desenvolve noções de tempo, espaço, velocidade, ordem, casualidade, etc.; resolve problemas logicamente – aqui e agora; gosta de representar. Improvisa com seus brinquedos acidentes, combates, encarna as personagens dos filmes que viu ou dos livros que leu.

Nessa mesma linha de pensamento, aponta o início dos processos de pensamentos hipotético-dedutivos; desenvolvimento de novas capacidades essenciais (ler, escrever, criar, competir em jogos, etc.); as mudanças de humor são rápidas e de curta duração; avalia seus próprios resultados, pode ficar aborrecida ou apreensiva com suas ações (julgamento moral); podem abandonar alguns interesses anteriores e, ao mesmo tempo, intensificar outros; novos impulsos, novos sentimentos, novas ações, devido a modificações profundas no sistema nervoso; socialização fora do ambiente da família (escola, amigos, jogos em grupos, etc.); identificação com professores e outros adultos (permitindo ampliar desempenhos e internalizar novos valores) (MAGALHÃES, 2013).

Diante do que foi apresentado acima, vale ressaltar, que cada criança tem sua forma de aprender, seu ritmo, seu tempo, destacando que as habilidades e características de cada fase ou nível, não será um fator determinante, um padrão comum a todos, mas que pode variar.

LUDICIDADE NO ESTÁGIO OPERATÓRIO CONCRETO

As crianças nessa fase acabaram de ingressar à escola, especificamente no período de alfabetização e começam um processo de aprendizagem praticamente sistemático. O que precisa ser considerado, é que mesmo nesse processo “elas continuam sendo, em primeiro lugar, crianças que têm necessidades intrínsecas de brincar, criar, sujar-se, movimentar-se, correr, exercitar a sua fantasia e imaginação” (MOLON, 2012).

No estágio das operações concretas aparecem os jogos com regras, aonde esses vão passando de criança para criança. É por meio dos jogos de regra que o sujeito apresenta informações sobre o que ele sabe, ou seja, conhecimentos e conceitos adquiridos. Bardine (2012) classifica esses níveis de conhecimentos em: Motor, Egocêntrico, *Cooperação e Codificação de Regras*. Geralmente a *cooperação* acontece por volta dos 7 a 8 anos. Nos jogos de regras a compreensão das normas do jogo estão consolidadas, passando o foco agora para a vitória, onde o objetivo principal é ganhar. Já a *codificação das regras*, surge a partir do 11 a 12 anos, onde boa parte das crianças começam a entender que as normas geralmente são ou podem ser criadas pelo grupo, como também, podem ser alteradas, porém nunca eliminadas ou ignoradas. Elas começam a entender que as regras são fundamentais para que o jogo aconteça.

“As vivências das crianças dessa idade em relação às brincadeiras são muito importantes no decorrer de seu desenvolvimento psicossocial. É importante que o seu direito de brincar seja primordialmente assegurado em todas as instâncias de suas vidas, principalmente dentro do contexto escolar, no qual elas acabam de se inserir como curiosas exploradoras. Nesta investigação, percebeu-se que as professoras primam por ações pedagógicas que trabalham com o lúdico na mesma medida em que constroem com as crianças um ambiente alfabetizador. Além disso, muitas vezes há a dedicação de tempo livre para brincadeiras na própria sala de aula, além da extensão do tempo do recreio. Essa metodologia permite que não se faça um rompimento brusco entre a Educação Infantil e os anos iniciais, um fazer necessário para essa nova realidade escolar” (MOLON, 2012).

De acordo com Vygotsky, *apud* Bardine (2012), vai dividir a brincadeira em níveis: “durante a primeira fase a criança começa a se distanciar de seu primeiro meio social, representado pela mãe, começa a falar, andar e movimentar-se em volta das coisas. Nesta fase, o ambiente a alcança por meio do adulto e pode-se dizer que a fase estende-se até em torno dos sete anos. A segunda fase é caracterizada pela imitação, a criança

copia os modelos dos adultos. A terceira fase é marcada pelas convenções que surgem de regras e convenções a elas associadas.”

As brincadeiras, mas comuns nessa fase, vão passando de geração em geração, são elas: pular corda, pular elástico, brincar de polícia e ladrão, de casinha, de boneca, de família, jogar bola, andar de cavalinho de pau, amarelinha, bambilê, chicotinho queimado, e tudo mais que o faz-de-conta permitir (BARDINE, 2012).

O BRINCAR E O APRENDER NO CONTEXTO ESCOLAR

O brincar precisa ser visto como um modo de ser e estar no mundo, expressão legítima e única da infância, a brincadeira como uma forma de conhecer a criança, um tema que precisa ser incluído nos debates pedagógicos, na formação continuada, como também, no planejamento escolar. “A experiência do brincar cruza diferentes tempos e lugares, passados, presentes e futuros, sendo marcado ao mesmo tempo pela continuidade e pela mudança” (Beauchamp, et. al. 2007).

Dessa forma, a criança vai internalizar experiências culturais e sociais durante a brincadeira, na interação que se tem com os outros inseridos no seu ambiente. Essa experiência não é reproduzida, mas sim, recriada diante dos conhecimentos e vivências trazidos pela criança, onde essa não se caracteriza como um ser passivo, mas ativo e construtor de saberes (Beauchamp, et. al. 2007).

Por meio da brincadeira, a criança acumula “experiências, melhora sua interação social, seu relacionamento com os outros, desenvolve a criatividade, percepção, maturidade para a solução de conflitos e problemas, melhora seu vocabulário, aprende a controlar suas emoções.” A ludicidade precisa ser vista como fator educacional essencial no processo de aprendizagem e desenvolvimento dos sujeitos, uma técnica didática, uma proposta inovadora e prazerosa, que promove resultados eficazes e satisfatórios na educação (PESSOA, 2012).

O professor em sala de aula é o mediador, transmissor de conteúdos, é a referência do aluno, esse precisa desenvolver atividades divertidas, atraentes, diferentes, sem cair na rotina, buscar recursos que resultem na qualidade do ensino, adquirido assim um excelente resultado na aprendizagem dos alunos, trazendo pontos positivos nessa relação.

Esse precisa se comprometer com o sucesso de seu aprendente, respeitando sua individualidade (NEVES, 2010).

A aprendizagem presente no jogo relacionada a questões sociais e da vida, também estão presentes nesses estudos, em que Frobel comprehende o jogo e a brincadeira como ações que estão intimamente ligadas à aprendizagem, não fazendo referência apenas a educação dita formal, que trata de conteúdos, mas também a social, já que nela a criança acaba por reproduzir situações já vivenciadas e observadas em situações anteriores (MENESES, 2009, p.21).

A atividade lúdica pode ser um grande recurso que irá contribuir de forma significativa na ação do professor em sala de aula, uma estratégia didática facilitadora da aprendizagem, que torna esse momento prazeroso, construindo laços entre o professor e o aluno, melhorando cada vez mais essa relação. A busca por caminhos inovadores deve ser constante, tendo como foco, o desenvolvimento e formação desses sujeitos, permitindo assim, seu crescimento social, emocional, afetivo e cognitivo, promovendo alegria e bem-estar (RIBEIRO, 2011).

O professor precisa levar em consideração a individualidade de cada aluno, garantir que este seja atendido nas suas necessidades aprender/brincar, “ver, entender e lidar com as crianças como crianças e não apenas como estudantes”, reconhecer as especificidades dessa fase, por exemplo, poder de imaginação, fantasia, criação, a brincadeira vista como experiência de cultura. “Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direito, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista” (KRAMER, 2007).

É possível perceber que as crianças apresentam necessidades e características próprias, tendo a escola um papel importante nesse aspecto, é nela que se forma cidadãos, que se adquiri conhecimento, informação, saberes, tendo à escola a missão de oferecer um espaço favorável, fazer uso de atividades lúdicas associando a situações de aprendizagem que sejam significativas, promovendo assim um desenvolvimento agradável e saudável (RIBEIRO, 2011).

“Se educar é libertar, então a ação de educar não pode estreitar-se à simples preocupação com as estruturas mentais, mas também com a enunciação do corpo em sua totalidade. Os processos que determinam esta ação educativa devem oferecer propostas concretas para que a idéia seja praticada com eficiência. Nas atividades lúdicas a criança constrói seu espaço de compreensão, desenvolvendo suas habilidades através do

brincar, aprendendo a enfrentar o mundo real, formando seus valores, conteúdos e conceitos. Entretanto propomos aos educadores, transformar o brincar em conteúdo pedagógico, como professor mediador, assumir o papel reflexivo, um currículo que privilegie o ensino, a prática do lúdico na aprendizagem. Que a ludicidade com seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, seja uma proposta efetiva nas escolas” (MARÇAL, 2010).

Para refletir, Beauchamp (et. al. 2007) afirma que “muitas vezes nos sentimos aprisionados pelos horários e conteúdos rigidamente estabelecidos e não encontrados espaços para a brincadeira. Cabe então a pergunta: é possível organizar nosso trabalho e a escola de outra forma, de modo que esse espaço seja garantido?” Quando se fala na escola como um universo de construção da socialização, é importante o aumento de espaços de brincadeira, tempo para o lazer, onde a criança se liberta, ultrapassa seus limites, permiti-la voar, sem perder o controle do vôo, não diz respeito a uma liberdade sem regras, “mas à criação de formas de expressão e de ação e à definição de novos planos de significação que implicam novas formas de compreender o mundo e a si mesmo.”

Dessa forma, podemos ver a ludicidade como um método importante, que precisa ser trabalhado na prática pedagógica, contribuindo assim, para o aprendizado dos alunos, fazendo com que este se envolva mais em sala de aula, “pois cresce a vontade de aprender, seu interesse ao conteúdo aumenta e dessa maneira ele realmente aprende o que foi proposto a ser ensinado, estimulando-o a ser pensador, questionador e não um repetidor de informações” (LISBOA, 2010).

Assim, para Beauchamp, et. al. 2007 o importante não é o tempo que se passa na escola, mas como esse tempo é aproveitado, tendo em vista que as crianças ingressam no universo escolar cheia de expectativas, trazendo histórias e saberes, apresentando formas diversas do ser criança, sendo necessário, que a escola e todos que a compõem:

“se sensibilizem com as especificidades, as potencialidades, os saberes, os limites, as possibilidades dessa criança diante do desafio de uma formação voltada para a cidadania, a autonomia e a liberdade responsável de aprender e transformar a realidade de maneira positiva. A forma como a escola percebe e concebe as necessidades de seus estudantes reflete-se diretamente na organização do trabalho escolar” (Beauchamp, et. al. 2007, p.11).

É preciso que o professor assuma o lugar de mediador do processo ensino-aprendizagem, recriando sempre, buscando assegurar a formação eficiente dos aprendentes, porém, para isso, algumas providências também precisam ser tomadas, para garantir aos “professores, gestores e demais profissionais de educação uma política de formação continuada em serviço, o direito ao tempo para o planejamento da prática pedagógica, assim como melhorias em suas carreiras” (Beauchamp, et. al. 2007, p.8).

Dessa forma, precisa que o lúdico seja assegurado na prática escolar, uma brincadeira que proporciona a iniciativa, autonomia e as interações entre crianças, dispor de materiais e objetos que trabalhem a ludicidade. “Observando-as para melhor conhecê-las, compreendendo, seus universos e referências culturais, seus modos próprios de sentir, pensar e agir, suas formas de se relacionar com os outros” (Beauchamp, et. al. 2007).

Assim, é importante ressaltar que o profissional de Psicopedagogia, também contribui nesse processo, dentro do ambiente escolar, tendo em vista, que tem como objeto de estudo a aprendizagem humana, onde busca compreender “os padrões evolutivos normais e patológicos do processo de aprendizagem, considerando a influência da família, da escola e da sociedade no desenvolvimento.” Agindo “por meio de processos e estratégias que levam em conta a individualidade do aprendente, sendo comprometida com a melhoria das condições de aprendizagem”, atuando não apenas com o aluno, mas também, auxiliando o professor em sua prática docente (VERCELLI, 2012).

À escola cabe oferecer condições para que a criança permaneça na instituição e que sua aprendizagem ocorra de forma eficaz, caso contrário continuaremos a presenciar a exclusão dentro do próprio ambiente escolar cujo espaço tem por meta a inclusão de todos. Assim, cabe ao psicopedagogo institucional, junto com a equipe escolar avaliar os fatores que interferem na aprendizagem dos alunos e suas causas, prevenindo as dificuldades de aprendizagem e, consequentemente, o fracasso escolar (VERCELLI, 2011. p.73).

Podemos ver o campo da Psicopedagogia Institucional como uma ação preventiva importante, onde tem como meta “fortalecer a identidade do grupo e transformar a realidade escolar”, contemplando a instituição como um todo, uma ação centrada no diálogo entre os envolvidos, troca de saberes e experiências, “uma visão flexível, aberta ao novo e ao imprevisível”, sugerindo mudanças para que a aprendizagem aconteça com

qualidade, onde o aluno apresenta respostas positivas, avanços significativos no seu desenvolvimento de forma geral (VERCELLI, 2012).

3 MÉTODO

3.1 Delineamento

A proposta de estudo apresentada configura em caráter descritivo, buscando conhecer e descrever de forma direta, o conhecimento dos professores sobre o lúdico e como fazem uso dele em sala de aula, sendo esta realizada por meio de um levantamento de informações, originando-se assim uma pesquisa exploratória de caráter qualitativo e quantitativo.

3.2 Participantes

A pesquisa contou com a colaboração de 17 professores do 1º Ano Fundamental, divididos em escolas da rede pública e particular de ensino na cidade de João Pessoa-PB. Para responder ao objetivo desta pesquisa, a escolha da amostra para este estudo foi por conveniência.

3.3 Instrumentos

Para a construção e realização desta pesquisa foi utilizado um *Questionário* com 28 itens sendo, 6 deles com fins de caracterização da amostra, e os demais representando informações sobre o lúdico e seu uso em sala de aula.

3.4 Procedimentos

No primeiro momento foi apresentado o projeto às instituições escolhidas a fim de solicitar as devidas autorizações para a coleta dos dados. Após a concordância das escolas, os professores serão convidados a participar da pesquisa de aplicação de um questionário em sala de aula e no ato será informado à voluntariedade da participação, do caráter anônimo e confidencial de todas as informações. Uma vez tendo concordado com a participação no estudo, os respondentes assinarão o *Termo de Consentimento Livre e Esclarecido*, baseado nos preceitos éticos vigentes para a realização de pesquisas com seres humanos, defendidos pela Resolução n. 466/12 do CNS/MS. Após explicar todas as dúvidas surgidas será informado que os dados coletados ou resultados ficarão disponíveis

para os interessados. O questionário deverá ser respondido de forma independente por cada participante e terá uma duração média de 10 minutos.

3.5 *Analises de dados*

Para a constituição da pesquisa todos os dados obtidos através do instrumento e procedimento acima relacionados foram organizados sistematicamente. Foi realizada uma análise qualitativa e quantitativa que possibilitará caracterizar o grupo amostral (percentuais), saber o nível de conhecimento que os professores tem sobre o lúdico e como faz uso deste em sala de aula, verificar as diferenças das respostas em função da idade, tempo de atuação, quantidade de escolas que trabalha. Para o levantamento dessas informações foi utilizado o programa Microsoft Office Excel 2007.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Com o objetivo de conhecer a opinião dos professores sobre o lúdico e como fazem uso dele em sala de aula, foi aplicado um questionário com 28 itens, 6 deles com fins de caracterização da amostra, e os demais representando informações sobre o lúdico e seu uso em sala de aula. Contamos com a participação de 17 professores do 1º ano fundamental de escolas públicas e particulares. Os professores foram receptivos à realização do questionário, esse foi aplicado individualmente.

Em virtude do objetivo da pesquisa optou-se por uma pesquisa qualitativa e quantitativa, tendo como foco a análise da importância da ludicidade no contexto escolar e na prática do professor, como também no processo de ensino-aprendizagem. As pessoas que participaram em sua totalidade constituíam-se de mulheres.

A idade variou entre 23 e 54 anos. O tempo de atuação como professor, 12% atua a *menos de 1 ano*, 18% *entre 3 e 6 anos* e 70% está na ativa há *mais de 6 anos*. Com respeito à formação acadêmica adquirida por esses professores foram encontradas as seguintes informações: apenas com *Graduação* 48% e com *Especialização* 52%. Com relação à quantidade de escola que trabalham, foram obtidos os seguintes resultados: 69% trabalha apenas em *uma escola*, 30% *em duas* e 1% escolheu a opção *4 ou mais escolas*.

A primeira parte do questionário traz 10 definições sobre o lúdico, onde o respondente deveria optar pelas seguintes alternativas: *Concordo Totalmente, Concordo,*

Nem concordo nem discordo, Concordo e Concordo Totalmente. Os resultados são apresentados na Tabela-1 a seguir:

Tabela 1 – Definições sobre o lúdico

| QUESTÕES | CT | C | NCND | D | DT | SR |
|---|-----|-----|------|-----|-----|----|
| 1. Forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. | 82% | 18% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| 2. Educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. | 82% | 18% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| 3. Atividades que despertam o prazer. | 70% | 30% | 0% | 0% | 0% | 0% |
| 4. A ludicidade vai além de o simples brincar, jogar. | 58% | 41% | 0% | 0% | 0% | 1% |
| 5. Ensinar e mediar conhecimentos de forma dinâmica. | 58% | 41% | 0% | 0% | 0% | 1% |
| 6. Diz respeito ao ensino tradicional que acontece de forma enfadonha e monótona. | 12% | 11% | 29% | 30% | 18% | 0% |
| 7. Dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. | 54% | 25% | 20% | 0% | 0% | 1% |
| 8. Abrange atividades despretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia, livre de pressões e avaliações. | 24% | 11% | 30% | 24% | 11% | 0% |
| 9. Ferramenta tediosa e maçante. | 0% | 0% | 11% | 47% | 42% | 0% |
| 10. Referente a jogos, brinquedos e brincadeiras na educação. | 58% | 42% | 0 | 0 | 0% | 0% |

Nota: CT – Concordo Totalmente; C – Concordo; NCND – Nem concordo nem discordo; D – Discordo; DT – Discordo Totalmente; SR – Sem resposta. **Fonte:** Tabela da Pesquisa.

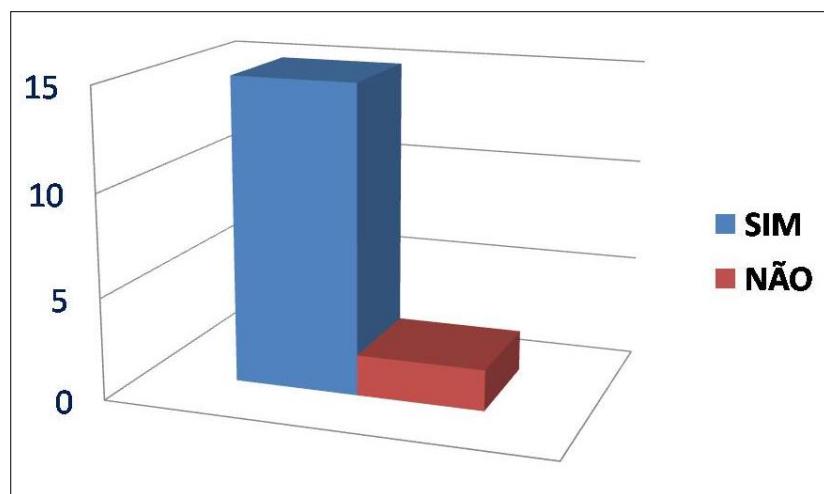
A leitura da Tabela 1 mostra que, em termos gerais, nas definições que traziam informações positivas sobre o lúdico, as respostas variaram em *Concordo Totalmente* na sua grande maioria ou apenas *Concordo*. Já nas afirmativas negativas sobre o lúdico, onde ele é apresentado como uma ferramenta tediosa, maçante, enfadonha e monótona, as opções utilizadas foram *Discordo* e *Discordo Totalmente*, algumas controvérsias, onde a participante concorda com a afirmação.

Segundo Cardia (2011) fez uma pesquisa sobre o lúdico nas séries iniciais, e afirma, nos últimos anos, o lúdico, o brincar, tem sido estudado consideravelmente por vários pesquisadores e pensadores. Existe certo consenso por parte deles que estas ferramentas constituem-se como ações essências para o desenvolvimento da criança. Esse

consenso também foi observado nessa pesquisa, todos os participantes concordam que a ludicidade trás ganhos significativos para a educação, onde é vista como uma forma de desenvolver a criatividade, facilita a aquisição do conhecimento, ou seja, o ensino apresentado de maneira dinâmica, com o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras que evocam os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação, atividades despretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia, livre de pressões e avaliações.

O Gráfico 1 apresentado abaixo, mostra que a maioria dos professores tiveram acesso a informações e materiais sobre o lúdico em sua formação acadêmica, 88% afirma que sim e 12% que não teve acesso.

Gráfico 1 – Acesso a textos teóricos na formação acadêmica



Fonte: Dados da pesquisa

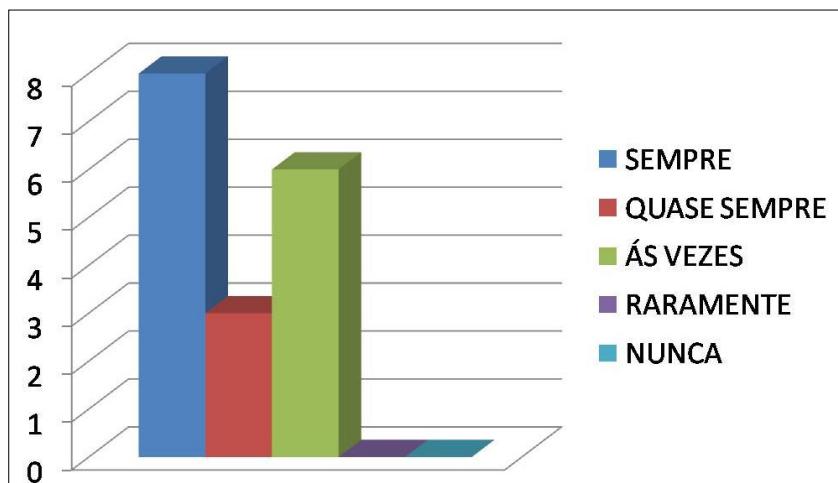
Quando perguntado se algo os chamou a atenção nessa fase da formação acadêmica, os professores relatam que tudo que desenvolvem em sala sobre o lúdico, foi adquirido no processo de formação, “[...] apesar da teoria não corresponder com a prática [...]”; (professor 2) outra destacou que “O que me chamou atenção foi à possibilidade de alfabetizar os alunos através de jogos, deixando um pouco de lado o tradicional e inovando de uma forma prazerosa”. (professor 5)

Ainda com relação aos textos teóricos vistos na graduação ou especialização dos entrevistados, os conteúdos e temas citados foram: modelos de jogos para alfabetização, para o ensino da leitura, escrita, matemática; o uso da dança e da música em sala de aula; artigos e pesquisas que comprovam a importância do lúdico na aprendizagem. De todos

os questionários, apenas uma professora relatou que o acesso a esse tema foi bastante superficial e outras duas deixaram a questão em branco.

O Gráfico 2 mostra a frequência com que os professores utilizam o lúdico. Os resultados mostram que 47% *sempre* usam o lúdico em sala de aula, 18% *quase sempre* e 35% afirma que o uso só acontece *ás vezes*.

Gráfico 2 – Uso do lúdico em sala de aula

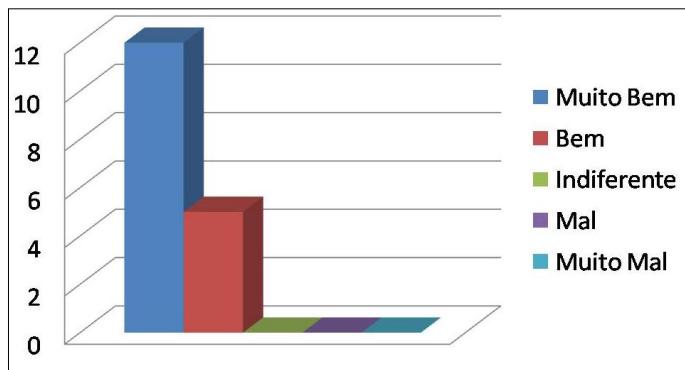


Fonte: Dados da pesquisa

A presença do lúdico em sala de aula tem se mostrado muito forte e intensa nos últimos anos, tendo em vista que é uma ferramenta essencial para o processo de aprendizagem, facilitando o dia a dia do professor na transmissão dos conteúdos, na interação professor-aluno, tornando o momento de aprender, mas prazeroso. Os professores entrevistados de um modo geral entendem e consideram o lúdico como um meio de aprendizagem e que esse faz diferença no rendimento e interesse dos alunos.

O Gráfico 3 mostra claramente quão positiva é a reação dos alunos quando os professores se utilizam desse recurso em sala de aula.

Gráfico 3 – Reação dos alunos frente às atividades lúdicas



Fonte: Dados da pesquisa

As reações dos alunos observadas pelos professores em sala de aula foram às seguintes: alegria, prazer, interesse, participação, atenção, curiosidade, diversão, interação, assimilação dos conteúdos por completo.

No relato dos professores 48% afirmam que a presença do lúdico no seu planejamento é uma exigência da escola, já 52% vai dizer que a instituição não exige, que o uso acontece por opção própria. Dentro desse panorama, ainda foi questionado se eles sentiam dificuldades na utilização das atividades lúdicas, 82% afirma que não e 18% que sim, as dificuldades citadas para os que responderam sim foram: “*O espaço físico é insuficiente (problema da estrutura da escola e não apenas da sala) e a acústica das salas*”; (professor 4) “*Devido às crianças que são bastante dispersas, as dinâmicas às vezes ficam comprometidas*”; (professor 7) “*A interação das crianças, que em uns são mais outras menos, falta de prazer em fazer de alguns*”. (professor 14)

Não foi citada nenhuma queixa com relação à disponibilização de materiais para trabalhar o lúdico, inclusive 82% afirma que a escola libera esses materiais, com exceção de 18% que afirma o contrário.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

De acordo com os dados obtidos na pesquisa, a partir da visão dos professores entrevistados, foi possível concluir que, de um modo geral, todos entendem e consideram o lúdico como um meio de aprendizagem e que esse faz diferença no rendimento e interesse dos alunos. Isso é comprovado na frequência com que utilizam o lúdico, descrito nos resultados, que mostram que 47% *sempre* usam o lúdico em sala de aula, 18% *quase sempre* e 35% afirmou que o uso só acontece *ás vezes*. Outro ponto muito relevante é as diversas reações dos alunos observadas pelos professores em sala de aula, por exemplo,

alegria, prazer, interesse, participação, atenção, curiosidade, diversão, interação, assimilação dos conteúdos por completo.

Dessa forma, foi observado que em linhas gerais, existe um consenso, onde todos os participantes concordam que a ludicidade trás ganhos significativos para a educação, onde é vista como uma forma de desenvolver a criatividade, facilita a aquisição do conhecimento, ou seja, o ensino apresentado de maneira dinâmica, com o uso de jogos, brinquedos e brincadeiras que evocam os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação, atividades despretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia, livre de pressões e avaliações.

Foi possível observar que os professores possuem um bom conhecimento sobre o tema abordado, porém, faz se necessário, uma maior conscientização com relação ao verdadeiro sentido, papel do “brincar”, que não se resume apenas em um simples passatempo, mas sim, que seja visto como uma rica ferramenta para o desenvolvimento e aprendizagem do ser humano.

Por fim, verificamos também, que a maioria dos entrevistados afirmaram não ter dificuldades para aplicação das atividades lúdicas, que a escola dispõe de materiais e estruturas físicas para tais práticas.

Dessa forma é necessário refletir sobre a realidade da educação, do sistema escolar como um todo, como também, do processo ensino-aprendizagem praticado em sala de aula, e o psicopedagogo também contribui nesse processo, onde irá apresentar propostas para a construção de um conhecimento capaz de atuar nas diferentes formas de pensar e agir dos alunos e em sua realidade, motivando-os a permanecerem na escola com sucesso, diminuindo a evasão. É um desafio a vencer, onde todos precisam colaborar, não só os que compõem a escola, mas a família também pode e deve contribuir nesse processo do aprender.

É preciso pensar na psicopedagogia como um “campo do saber”, cujo alvo é o ser cognoscente, ou seja, o sujeito que aprende, pensante, levando em consideração as diversas estruturas que compõe esse sujeito, seja ela emocional, cognitiva, orgânica e relacional, garantindo assim sua inserção como ser social. É importante que todos os profissionais da educação percebam que a cada dia esses alunos trazem algo novo juntamente com seu carinho e amor por aquele ambiente e as pessoas que fazem parte

dele, essa ação precisa ser valorizada e retribuída, pois se trata de crianças carentes de atenção, não apenas passagem de conteúdo, mas de algo mais, que as façam refletir de como é bom estudar e ir à escola.

Refletindo sobre o que foi apresentado, vemos que a escola, o psicopedagogo, a família, todos tem uma grande e desafiadora missão, contribuir e participar ativamente do desenvolvimento dessa criança, levando em consideração sua individualidade, seu ritmo, seu tempo, suas habilidades e potencialidades, respeitando suas limitações, enfim, buscar conhecê-la, assegurando o padrão de qualidade do processo ensino-aprendizagem.

A partir do exposto podemos concluir, por meio das informações aqui apresentadas, que a pesquisa realizada sobre “Ludicidade No Processo De Aprendizagem: Relato De Professores Sobre O Lúdico Em Sala De Aula” foi de grande valia, oferecendo ricas informações para a nossa vida acadêmica e prática profissional.

PLAYFULNESS IN THE PROCESS OF LEARNING : REPORT ON THE LUDIC TEACHERS IN THE CLASSROOM

ABSTRACT

The playful activity is a great feature that makes a significant contribution in the acquisition and construction of knowledge. Against this background the present study has the general objective to verify the teachers' opinions on the playful and how to make use of this in the classroom. Specifically, it seeks to analyze the results of public and private schools tests; Identify if there are and what difficulties encountered in implementation of recreational activities; Observe whether the school offers materials to work the playful; Describe what the reaction of the students before the playful actions according to Professor; and finally, report the playful contributions to income and interest of students. Thus we used a quantitative and qualitative field research, with the data collection instrument a questionnaire with 28 questions in total, with 04 (four) open questions and fourteen (14) closed designed to twenty (20) teachers operating in the 1 key year in schools of public and private network of the city of João Pessoa. Data were analyzed qualitatively and quantitatively and confirmed that the use of playfulness in the classroom is indeed a need for education, which brings significant gains for the learning process,

Keywords: Playful. Learning. Teachers.

REFERÊNCIAS

- ALBRECHT, T. D. **Atividades Lúdicas No Ensino Fundamental: Uma Intervenção Pedagógica.** UCDB - Campo Grande – MS, 2009.
- BARDINE, R. R. **Jean Piaget.** 2012.

BEAUCHAMP, J.; PAGEL, D.; NASCIMENTO, A. R. **Ensino Fundamental de nove anos:** orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

CABRAL, G. **Aprendizagem.** Disponível em: <http://www.mundoeducacao.com/psicologia/aprendizagem.htm> - 2008. Acesso em: 24 out. 2015.

CARDIA, J. A. P. **A Importância Da Presença Do Lúdico E Da Brincadeira Nas Séries Iniciais:** Um Relato De Pesquisa. Revista Eletrônica de Educação. Ano V. No. 09, jul./dez. 2011.

CEBALOS, N. M.; MAZARO, R. A. **Atividade lúdica como meio de desenvolvimento infantil (Brasil)** 2011.

KISHIMOTO, T. M. **Froebel e a concepção de jogo infantil.** FEUSP - 1996

LISBOA, M. **A importância do lúdico na aprendizagem, com auxílio dos jogos.** Disponível em: <<http://brinquedoteca.net.br/?p=1818>> - 2010. Acesso em: 02 fev. 2015.

MAGALHÃES, S. **Desenvolvimento Infantil:** Aspectos Gerais. 2013

MARÇAL, R. A. R. **Educação Infantil:** A Importância Do Brincar Na Educação Infantil – ESAB - Vila Velha – ES – 2010.

MENESES, M. S. **O Lúdico No Cotidiano Escolar Da Educação Infantil:** Uma Experiência Nas Turmas De Grupo 5 Do Cei Juracy Magalhães. *Salvador* – 2009.

MOLON, S. I. **O Primeiro Ano Do Ensino Fundamental De Nove Anos:** Desafios E Implicações Educacionais Para As Crianças E As Professoras. FURG - CNPq 2012.

NEVES, D. S. **O Brincar E Sua Função Na Intervenção Psicopedagógica Em Instituições Escolares:** O Que Dizem Os Psicopedagogos? Faculdade SENAC - 2010

PESSOA, M. A. **O Lúdico Enquanto Ferramenta No Processo Ensino – Aprendizagem.** *Fortaleza* – 2012.

RIBEIRO, M. F. “**A Atividade Lúdica É Essencial Para Manter O Interesse Do Aluno**”: Relatos de professores de língua francesa sobre o uso do lúdico em sala de aula. UFPB – 2011.

ROLOFF, E. M. **A importância do lúdico em sala de aula.** Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul – Rio Grande do Sul – Brasil. 2013

SANTOS, V. R.; SILVA, R. M. G. **O Lúdico No Processo De Ensino E Aprendizagem no Infantil V Em Uma Escola Da Rede Pública Municipal Em Sobral – CE.** 2013. Disponível em: <<http://www.webartigos.com/artigos/o-ludico-no-processo-de-ensino-e-aprendizagemno-infantil-v-em-uma-escola-da-rede-publica-municipal-em-sobral-ce/110251/#ixzz3qQHayNTt>>. Acesso em: 03 nov. 15.

SILVA, A. G. **Concepção De Lúdico Dos Professores De Educação Física Infantil.** Londrina – 2011.

TAVARES, J. M. et. al. **Aprender Brincando:** O Lúdico na Aprendizagem. Disponível em: <<http://www.profala.com/arteducesp140.htm>>. Acesso em: 03 nov. 2015. João Pessoa - 2006.

TERRA, M.R. **O desenvolvimento humano na teoria de Piaget.** Disponível em: <<http://www.unicamp.br/iel/site/alunos/publicacoes/textos/d00005.htm1>> - 2002 Acesso em: 12 out. 2015.

TOURRET, Catherine ; GUIDETTI, Michèle. **Introdução a Psicologia do desenvolvimento:** do nascimento à adolescência . TRADUÇÃO DE Guilherme Teixeira.- Petrópolis, Rj : Vozes, 2009

VERCELLI, L. C. A. **O trabalho do psicopedagogo institucional.** Revista Espaço Acadêmico, 2012.

APÊNDICES

QUESTIONÁRIO

Parte 1*Dados Pessoais (Sociodemográfico)*

1. Sexo

- a) () Masculino
- b) () Feminino

2. Qual a sua formação acadêmica?

- a) () Graduação
- b) () Especialização
- c) () Mestrado
- d) () Doutorado

3. Há quanto tempo atua como professor?

- a) () Menos de 1 ano
- b) () De 1 a 3 anos
- c) () De 3 a 6 anos
- d) () Mais de 6 anos

4. Em que tipo de escola você trabalha?

- a) () Pública
- b) () Privada

5. Em quantas escolas você trabalha?

- a) () apenas em uma escola.
- b) () em 2 escolas.
- c) () em 3 escolas.
- d) () em 4 ou mais escolas.

Parte 2*Perguntas sobre o Lúdico*

| Definição (ões) sobre o lúdico <i>(Marque apenas UMA posição em cada linha)</i> | Concordo Totalmente | Concordo | Nem concordo nem disordo | Discordo | Discordo Totalmente |
|---|------------------------|----------|-----------------------------|----------|------------------------|
| | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 1. Forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de jogos, música e dança. | | | | | |
| 2. Educar, ensinar, se divertindo e interagindo com os outros. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 3. Atividades que despertam o prazer. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 4. A ludicidade vai além de o simples brincar, jogar. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 5. Ensinar e mediar conhecimentos de forma dinâmica. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 6. Diz respeito ao ensino tradicional que acontece de forma enfadonha e monótona. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 7. Dimensão humana que evoca os sentimentos de liberdade e espontaneidade de ação. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 8. Abrange atividades despretensiosas, descontraídas e desobrigadas de toda e qualquer espécie de intencionalidade ou vontade alheia, livre de pressões e avaliações. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 9. Ferramenta tediosa e maçante. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |
| 10. Referente a jogos, brinquedos e brincadeiras na educação. | (A) | (B) | (C) | (D) | (E) |

11. Na sua formação acadêmica, você teve acesso a textos teóricos sobre o uso do lúdico na aprendizagem?

Sim Não

12. Se sim, algo lhe chamou atenção de forma específica?

13. Você costuma utilizar o lúdico em sala de aula?

| Sempre | Quase sempre | Às vezes | Raramente | Nunca |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| <input type="checkbox"/> |

14. A presença do lúdico no seu planejamento é uma exigência da instituição?

Sim Não

15. Há dificuldade(s) em aplicar atividades lúdicas em sua sala de aula?

Sim Não

16. Se sim, quais?

17. A escola disponibiliza materiais para trabalhar o lúdico?

() Sim () Não

18. Você entende que o lúdico pode ser considerado um meio de aprendizagem?

() Sim () Não

19. De que forma?

20. Como os alunos reagem às atividades lúdicas?

| Muito bem | Bem | Indiferente | Mal | Muito Mal |
|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|------------------------------|
| (<input type="checkbox"/>) |

21. Você percebe diferença no rendimento e no interesse dos seus alunos pelas atividades quando estas dispõem de suporte lúdico?

() Sim () Não

22. Se sim, quais?
