

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM PRÁTICAS EDUCACIONAIS
EM CIÊNCIAS E PLURALIDADE**

JANAINA DE LORENO

LUDICIDADE: A PEDAGOGIA DO BRINCAR

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

DOIS VIZINHOS

2018

JANAINA DE LORENO



LUDICIDADE: A PEDAGOGIA DO BRINCAR

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade – Polo UAB do Município de Tio Hugo, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR. – Câmpus Dois Vizinhos.

Orientadora: Prof^a. Me. Luciana Boemer Cesar Pereira.

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

DOIS VIZINHOS

2018



TERMO DE APROVAÇÃO

Ludicidade: A Pedagogia do Brincar

Por

Janaina de Loreno

Esta monografia foi apresentada às 10h e 30min do dia 22 de setembro de 2018 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Práticas Educativas em Ciências e Pluralidade – Polo de Tio Hugo, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Câmpus Dois Vizinhos. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho

Prof^a. Me. Luciana Boemer Cesar Pereira
UTFPR – Câmpus Dois Vizinhos
(orientadora)

Prof Me. Henry Charles Albert D Naidoo Terroso De Mendonca Brandao
UTFPR – Câmpus Dois Vizinhos

Prof^a. Maristela Dalazeri Dalbosco
UTFPR – Câmpus Polo UAB Tio Hugo.

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso-.

Dedico esta pesquisa e trabalho a todos
que de uma forma ou outra me
incentivaram e acreditaram em minhas
capacidades de elaborar, criar um
trabalho que trouxe muitas aprendizagens
e conhecimento!

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus pais, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Ao meu esposo Silvio e minha filha Lavínia pela compreensão e apoio de sempre.

A minha amiga que possuindo muita experiência em formatação e regras me ensinou e auxiliou na finalização do trabalho.

A minha orientadora professora Me. Luciana Boemer Cesar Pereira pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade, professores da UTFPR, Câmpus Dois Vizinhos.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância, bem como a coordenadora do Polo UAB de Tio Hugo, que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

Os nossos pais amam-nos porque somos seus filhos, é um fato inalterável. Nos momentos de sucesso, isso pode parecer irrelevante, mas nas ocasiões de fracasso, oferecem um consolo e uma segurança que não se encontram em qualquer outro lugar (BERTRAND RUSSELL).

RESUMO

LORENO, Janaina de. **Ludicidade: A Pedagogia do Brincar**. 2018. 34f. Monografia Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Dois Vizinhos, 2018.

O presente trabalho de conclusão de curso teve como objetivo investigar os caminhos para promover um processo educativo de qualidade por meio da atitude lúdica. Onde a temática: “Ludicidade” encontra como problemática: “Qual o caminho para promover um processo educativo prazerosos, motivador, interessante e de qualidade por meio da atitude lúdica?” Para atingir o objetivo foi realizado um estudo para detectar, a partir das atuações em sala de aula o pelo que os alunos mais se interessam e lhe traz mais prazer, entusiasmo, aprendizagens, e ainda, quais métodos e técnicas lhes agradam e lhes fazem aprender melhor. Especificamente buscou-se: adquirir uma atitude lúdica, trazendo todos os professores, comunidade escolar e os conteúdos do currículo para essa nova pedagogia do brincar e aprender com prazer e diversão, tornando aprendizados e conhecimentos bagagem para a vida inteira, realmente apreendida e não vistos e decorados por algum tempo sem significação. Conseguimos isso com a participação dos pais, que juntamente com seus filhos confeccionaram jogos, brinquedos para enriquecer nossa brinquedoteca. Foram realizadas muitas feiras de criatividade e ludicidade, os momentos das aulas mudaram sempre acrescentando um tempinho para a troca de saberes e a ludicidade. Para referenciar teoricamente a pesquisa foram utilizados autores que discorrem sobre o brincar como Carvalho (2001), Chateu (1987), Fantin (2000), Freire (1996), Friedman (2005), Kramer (1982), Lopes (2006), Oliveira (2000 e 2002), Piaget (1968 e 1974) e Rousseau (1995). Esta pesquisa foi qualitativa, do tipo pesquisa de campo com cunho descritivo. Conclui-se que é papel do professor moderno e antenado ao novo modelo de aluno e sociedade buscar diferentes estímulos e técnicas voltadas ao ensinar com ludicidade e prazer, buscando a autonomia do aluno construir seu aprendizado voltado a realidade e troca de experiências, sempre estimulando sua constante participação e diversão, nesse aprendizado significativo e verdadeiro.

Palavras-chave: Educação. Brincadeiras. Desenvolvimento. Integral. Criança.

ABSTRACT

LORENO, Janaina de Loreno. **Ludicidade: The Pedagogy of Play**. 2018. 34f. Monografia (Especialização em Práticas Educacionais em Ciências e Pluralidade). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Dois Vizinhos, 2018.

The present work of course conclusion had the objective to investigate the ways to promote a quality educational process through the playful attitude. Where the theme: "Ludicidade" finds as problematic: "What is the way to promote a pleasant, motivating, interesting and quality educational process by means of the playful attitude?" To reach the objective was realized study to detect, from the performances in classroom and what the students are most interested in and they bring you pleasure, enthusiasm, learning, which methods and techniques please you and make you learn better. Specifically we sought to: acquire a playful attitude, bringing all teachers, school community and contents of the curriculum to this new pedagogy of play and learn with pleasure and fun, making learning and knowledge whole-life baggage, actually seized and unseen and decorated for some time without meaning. We achieved this with the participation of parents, who together with their children made games, toys to enrich our toy library. There were many fairs of creativity and playfulness, the moments of the classes changed always adding a little time for the exchange of knowledge and playfulness. In order to refer theoretically to the research, we used authors that talk about playing as Carvalho (2001), Chateu (1987), Fantin (2000), Freire (1996), Friedman (2005), Kramer (1982), Lopes (2000 and 2002), Piaget (1968 and 1974) and Rousseau (1995). This research was qualitative, of the research type of field with descriptive character. It is concluded that it is the role of the modern teacher and attuned to the new model of student and society to seek different stimuli and techniques aimed at teaching with playfulness and pleasure, seeking the autonomy of the student to build their learning focused on reality and exchange experiences, always stimulating their constant participation and fun, in this meaningful and true learning.

Keywords: Education. Just kidding. Development. Integral. Child.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 A EDUCAÇÃO DESDE O NASCIMENTO PARA TODA A VIDA.	13
2.2 SE APROPRIANDO DA ATITUDE LÚDICA PARA EDUCAR.	15
2.3: A LUDICIDADE E O ENFRENTAMENTO DAS DIFICULDADES.	17
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	19
3.1 LOCAL DA PESQUISA	19
3.2 TIPO DE PESQUISA.....	19
3.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS.....	20
3.4 ANÁLISES DOS DADOS	20
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	22
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	31
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	32
APÊNDICE.....	34

1 INTRODUÇÃO

A educação perdura um longo período na vida de qualquer pessoa, todos passam e buscam por ela em sua vida, como meio de sempre evoluir, então por si só se explica a importância de torná-la, fazê-la de forma leve e prazerosa. Tornando parte essencial do ser, significativa e interessante.

Apresentando e trabalhando a educação com características lúdicas precisa-se apossar-se de uma postura, ter atitude lúdica, tanto professor quanto aluno, sendo a todos os momentos mais receptivos, afetivos, viver com animação, euforia e prazer, sem a preocupação dos resultados finais, valorizando os momentos de troca, encontros com o outro e consigo mesmo, distinguir fantasia e realidade e a expressividade.

Sabendo da importância da educação como parte fundamental do ser e sendo parte integrante da transformação do mundo, propõe-se encontrar soluções para tal problema: Qual o caminho para promover um processo educativo prazeroso, motivador, interessante e de qualidade por meio da atitude lúdica?

Educar! Tarefa das mais difíceis! Ainda mais nos dias de hoje com tantas atividades extras, tecnológicas, digitais roubando o interesse dos alunos que já não se sentem motivados a ir para uma escola serem educados de uma forma catequizadora, eles querem é conquistar o seu conhecimento e de forma lúdica, transformar essa busca do conhecimento pertencente e cativante, para competir com as atividades extras que tanto lhes agradam e interessam, seria uma proposta de transformação e sucesso para a educação.

O ser humano vive na busca pelo saber, pelo conhecimento e é de sua natureza o brincar, iniciando sozinho e após necessitando do outro para brincar, socializar no coletivo, formando-se um vice versa entre o brincar e o aprender e entre o divertir e o desenvolver e esse contexto educacional torna-se uma ferramenta de ensino, se criar cada vez mais condições para a brincadeira em todos os momentos de nossas aulas.

Diante de tal realidade, sente-se a necessidade de renovação da escola, ser mais moderna, tecnológica, lúdica e deixar de acreditar que o professor é detentor único do saber e apostar numa escola democrática e lúdica, onde crie um espaço de compartilhamento de saberes, onde o que eu (aluno) sei, transponho da minha

forma, mais simples, leiga aos meus colegas, que me ensinam também com uma linguagem mais clara e fácil o que eles aprenderam ou sabem. Eles passam a se conhecer por inteiro e se aperfeiçoarem para interagir com o outro.

E é valorizando esse trabalho coletivo, participativo, interativo com a ludicidade que desenvolveremos nos alunos as habilidades necessárias para a aprendizagem se efetivar, apostando num amadurecimento cognitivo que se alcança com atividades de encontro com o eu, construindo a consciência de si, o autoconhecimento, vivências do aqui e agora, imaginação, memorização, concentração, atenção, integrando a ação, participação, sentimento, pensamento e “jogo de cintura”, mudanças de planos, de ideias para se alcançar resultados.

Como objetivo geral deste trabalho, busca-se investigar os caminhos para promover um processo educativo de qualidade por meio da atitude lúdica. Sendo os objetivos específicos:

- Analisar como é uma atitude lúdica e como se adquire a mesma;
- Constatar como se dá o processo educativo, pelas crianças;
- Investigar quais são os interesses dos alunos e onde o prazer se encontra com a aprendizagem;
- Identificar os benefícios do brincar para o desenvolvimento da aprendizagem e para sanar possíveis dificuldades educativas;
- Compreender o que é e como fazer uma educação de qualidade;
- Verificar quais aspectos, momentos, ações dos educadores motivam os educandos a investirem, interessarem-se, apostarem e gostarem da educação.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A EDUCAÇÃO DESDE O NASCIMENTO PARA TODA A VIDA.

Desde nosso nascimento, iniciam-se as aprendizagens em contato com a educação, muito no começo se dá pela intuição, instinto e interação com a mãe e o pai. Aprendizados muitos significativos e muito bem assimilados que se leva para a vida inteira e que se fazem necessários para a manutenção da vida. Precisa-se tomar, por exemplo, esse fato real do início da vida de todo ser, para se basear numa mudança e ação efetiva para todo ato educativo que acontecerá daqui por diante. Que seja afetivo, natural, venha da alma humana, da sua essência e perdure, seja significativo, de valor para toda a vida. “A educação do homem começa no momento do seu nascimento; antes de falar, antes de entender, já se instrui”. (JEAN JACQUES ROUSSEAU, 1979, p. 09).

Quando se nasce todos são como um livro em branco, pronto para ser escrito a mais bela história de uma personalidade, essa educação é adquirida de três fontes: da natureza, dos homens e das coisas. Da natureza parte os órgãos e do desenvolvimento interno das faculdades. Dos homens é o ensino de como usar e o que fazer desse desenvolvimento. Das coisas é a aprendizagem, experiências que extraí-se sobre os objetos do meio e que afetam nosso aprendizado. “O desenvolvimento resulta de combinações entre aquilo que o organismo traz e as circunstâncias oferecidas pelo meio [...] e que os esquemas de assimilação vão se modificando progressivamente, considerando os estágios de desenvolvimento”. (KRAEMER, 2000, p. 29).

As crianças podem até nasceres totalmente indefesos e descoordenados, mas logo iniciam a vida da experimentação, interagem com o mundo ao seu redor, fisicamente. Primeiramente com os lábios e mãozinhas e com o passar do tempo a preparação do corpo para engatinhar e andar e assim a educação é constante, o interesse parte da sua natureza humana, os aprendizados são adquiridos conforme o meio e os objetos com os quais tiveram contato, vivências... Aí se classifica de dois tipos de aprendizados, conforme resultado da interação: A experiência dolorosa- identidade agressiva, maldosa. A experiência prazerosa- identidade afetiva, bondosa. Objetos motivadores, de maior interesse e manipulação- maior

aprendizado. Objetos simples, de pouco interesse e sem interação- baixíssimo aprendizado. As interações são de grande influência no desenvolvimento e aprendizagem da criança ainda mais se promover a troca de saberes entre elas. Segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (1998, vol. 1, p. 21-22):

As crianças constroem o conhecimento a partir das interações que estabelecem com as outras pessoas e com o meio em que vivem. O conhecimento não se constitui em cópia da realidade, mas sim, fruto de um intenso trabalho de criação, significação e ressignificação.

O homem deve ser educado, por sua vez, precisamos ter uma visão diferenciada da infância, recuperando a “natureza” do ser e no crescimento através dos aspectos lúdicos e da interação.

Nascemos fracos, precisamos da força; nascemos desprovidos de tudo, temos necessidade de assistência; nascemos estúpidos, precisamos de juízo. Tudo o que não temos ao nascer, e de que precisamos adultos, é nos dado pela educação. Essa educação nos vem da natureza ou dos homens ou das coisas. (JEAN JACQUES ROUSSEAU, 1979, p.10).

Percebe-se atualmente pela sociedade, que para a construção social e cidadã de qualquer civilização a educação e a criança são fatores importantes e a formação da personalidade se dá desde muito cedo e assim se faz primordial viver a socialização pois é um ser que necessita viver o lúdico, o coletivo, os valores e a socialização com o outro, principalmente na escola.

Bom e com essas alterações na sociedade conseqüentemente houve mudança nas crianças e na educação, surgiram muitos desafios e dificuldades e cabe essa responsabilidade para a sociedade, escolas e à família. Somente se fará a diferença e cativará as crianças com atividades que envolvam o lúdico e a criatividade. E todas as ações em que a criança participa com suas criações para estimular, resgatar os significados de aprender.

Resgatar uma infância com alma, com essência com significado, aquela na qual os pequenos e simples momentos, gestos, atitudes, saberes,

brinquedos, contos, histórias, pinturas produções toques e olhares sejam significativos, valorizados. (FRIEDMANN, 2005, p.11).

Sendo da educação e dos educadores a responsabilidade dessa mudança de metodologias e pensamentos de como se faz e se dá a aprendizagem. De inserir essa criança na sociedade e ser um intermediador dela com o mundo de uma maneira lúdica e agradável, demonstrando com naturalidade como o mundo funciona e estimular essas aprendizagens, partindo dos conhecimentos trazidos pelas crianças, suas hipóteses e suas formulações, fazendo-os participantes dessa aprendizagem.

2.2 SE APROPRIANDO DA ATITUDE LÚDICA PARA EDUCAR.

Brincar é saúde e é universal, facilita o desenvolvimento e crescimento infantil é uma linguagem de comunicação consigo mesmo e com o outro, possibilitando troca de experiências e saberes significativos entre os envolvidos da brincadeira e deve ser considerada a mais importante atividade infantil.

No âmbito sócio cultural, a brincadeira mostra a forma como as crianças assimilam o mundo, pois é uma maneira que elas encontram para explorá-lo sem maiores compromissos, ou seja, é permitido a elas vivenciarem algo sem se comprometer demais com ele e sem serem cobradas também. (PROETTI, 2006, p. 23).

O papel do professor com sua atitude lúdica para educar deve ser consciente de sua ação mediadora de fazê-la quando necessário e quando for do interesse da criança tê-lo na brincadeira e mediar de formas variadas, conhecendo a criança no período de formação em que ela está e não no futuro que terá, ou seja, brincar sem muitas cobranças e julgamentos. De acordo com o Referencial Curricular da Educação Infantil:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeira e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998).

O professor deve ser visto como uma pessoa mais experiente que permite ao educando aprender da forma mais lúdica possível e assim sempre aberto para aprender e se divertir junto nesse processo. E nunca visto como o detentor unitário de todo o saber ou como peça central desse processo de ensino aprendizagem. De acordo com Oliveira:

O ambiente, com ou sem o conhecimento do educador, envia mensagens e, os que aprendem, respondem a elas. A influência do meio através da interação possibilitada por seus elementos é contínua e penetrante. As crianças e ou os usuários dos espaços são os verdadeiros protagonistas da sua aprendizagem, na vivência ativa com outras pessoas e objetos, que possibilita descobertas pessoais num espaço onde será realizado um trabalho individualmente ou em pequenos grupos. (OLIVEIRA, 2000, p.158).

A criança é a principal construtora do seu conhecimento, através de suas interações com a sociedade, meio cultural que está inserida, seja coletivo ou individual. O ambiente e o espaço preparado e formado com a criança devem favorecer a exploração máxima pela mesma, ser curioso, interessante, instigador para uma troca de saberes e interação das aprendizagens, podendo ser livre para ir e vir, de partilhas, individualidades, de prazer e então aprender se divertindo. Carvalho & Rubiano (2001, p.111) dizem que: “A variação da estimulação deve ser procurada em todos os sentidos: cores e formas; músicas e vozes; aromas e flores e de alimentos sendo feitos; oportunidades para provar diferentes sabores”.

Atitude lúdica é propiciar e oferecer riqueza e diversidade de materiais num ambiente aguçando todos os sentidos e temos a certeza que toda a aprendizagem de valor deve encantar, cativar e afetar os sentidos do ser humano. As crianças estarem seguros e confiantes no ambiente promove a autonomia através do emocional. Segundo David & Weinstein citados por Carvalho e Rubiano afirmam que:

Todos os ambientes construídos para crianças deveriam atender cinco funções relativas ao desenvolvimento infantil, no sentido de promover: identidade pessoal, desenvolvimento de competência, oportunidades para crescimento, sensação de segurança e confiança, bem como oportunidades para contato social e privacidade. (CARVALHO E RUBIANO, 2001, p. 109).

O cuidado é a liberdade excessiva no brincar e deixar a criança fazer o que quer e onde quer. Isso não é seguro e nem tão pouco pedagógico, ou promova educação. A brincadeira requer organização, processos recíprocos, de troca de saberes. Se valorizar o agir na ampliação das descobertas e confiar nas crianças estará ao seu lado promovendo momentos riquíssimos.

2.3: A LUDICIDADE E O ENFRENTAMENTO DAS DIFICULDADES.

O brincar e o brinquedo auxiliam a criança a se reencontrar, acreditar em suas capacidades e recuperar a confiança em si mesma, principalmente nas relações sociais, sabendo ser empático na relação com o outro e julgar o convívio. Se nesse ambiente de diversas informações gostarem de estar e demonstrar interesse irá transmitir e adquirir conhecimento, sendo construtores do próprio saber guiados pela experiência de alguém.

Brincando (e não só) a criança se relaciona, experimenta, investiga e amplia seus conhecimentos sobre si mesma e sobre o mundo que está ao seu redor. Através da brincadeira podemos saber como as crianças veem o mundo e como gostariam que fosse, expressando a forma como pensam, organizam e entendem esse mundo. Isso acontece porque, quando brinca, a criança cria uma situação imaginária que surge a partir do conhecimento que possui do mundo em que os adultos agem e no qual precisa aprender a viver. (FANTIN, 2000, p.53).

Buscar a motivação e inclusão no espaço escolar, e sanar problemas atuais como indisciplina, evasão escolar e bullying somente apostando numa educação pautada no diálogo e ludicidade (a vida para tantos alunos é tão dura e a escola será mais carrasca ainda. Alguém precisará amparar esses seres que a cada dia andam mais alienados e desesperados, por afetividade e atenção). Dando ao encontro a solidariedade e a humildade, sendo humano, se colocando no lugar do outro e transmitindo confiança. Professor e aluno cúmplices e respeitosos. Paulo Freire nos faz compreender os benefícios dessa relação:

Juntos, professor e alunos ensinam e aprendem simultaneamente, conhecem o mundo em que vivem criticamente e constroem relações de respeito mútuo, de justiça, constituindo um clima real de disciplina, por relações dialógicas, tornando a sala de aula um desafio interessante e

desafiador a todos os envolvidos. “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (FREIRE, 1996, p. 38).

Diante deste contexto é possível afirmar que cumplicidade, diálogo, compreensão, alegria, igualdade de oportunidades (direitos e deveres) e humildade são as razões da educação.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Entende-se sobre metodologia o direcionamento e norteamento do pensamento para com a prática, diferentes pensamentos de abordagens para as situações em diferentes contextos e análise de qual a forma melhor de ser trabalhada ou aplicada.

Visa-se com este estudo oferecer subsídios para a compreensão que a prática lúdica, atitude lúdica proporcionam novas experiências, maior socialização, vivências com o educar e o cuidar, juntamente com todos os envolvidos na educação das crianças.

3.1 LOCAL DA PESQUISA

Pesquisou-se como se faz a ludicidade nas salas de aula, das turmas do Pré 1 A e B, Pré 2 A e B da educação infantil e 1º ano A e B, 2º ano A e B dos anos iniciais. Sendo um total de 8 turmas, educadores pesquisados. A turma do Pré 1A contempla 13 alunos com faixa etária de 04 a 05 anos, a turma do Pré 1B contempla 16 alunos com faixa etária de 04 a 05 anos, a turma do Pré 2A contempla 13 alunos com faixa etária de 05 a 06 anos, a turma do Pré 2B contempla 12 alunos com faixa etária de 05 a 06 anos, a turma do 1º ano A contempla 16 alunos com a faixa etária de 06 a 7 anos, a turma do 1º ano B contempla 18 alunos com a faixa etária de 06 a 7 anos, a turma do 2º ano A possui 19 alunos com a faixa etária de 8 a 9 anos e a turma do 2º ano B possui 21 alunos com faixa etária 8 a 9 anos, numa Escola Municipal do Município de Tio Hugo.

3.2 TIPO DE PESQUISA

O trabalho abordado na presente pesquisa é do tipo qualitativo de cunho descritivo, possibilitando-nos estudar a teoria e aplicar à prática.

Assim, alguns autores também abordam o conceito de metodologia, da pesquisa qualitativa:

Entendemos como o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade, incluindo simultaneamente a teoria da abordagem (o método), os instrumentos de operacionalização do conhecimento (as técnicas) e a criatividade do pesquisador (sua experiência, sua capacidade pessoal e sua sensibilidade) (MINAYO; DESLANDES; GOMES, 2011, p. 14).

A pesquisa de campo para Godoy (1995) é um método utilizado para observar o ambiente estudado, mas que não enumera os fatos, nem usa de meios estatísticos para analisar os dados, aos quais são adquiridas informações descritivas sobre as pessoas, os lugares e processos interativos através do contato direto do pesquisador com a situação estudada, sendo compreendidas as situações diante dos sujeitos que fazem parte do estudo.

3.3 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Através dos questionários coletaram-se os dados. O questionário foi estruturado. O instrumento foi distribuído para todos os Professores da Educação Infantil e Anos Iniciais de uma Escola Municipal do Município de Tio Hugo. Foram questionadas 8 professoras que atuam na educação Infantil e Anos Iniciais. Após foram analisados e sistematizados, com possíveis conclusões baseadas nos pesquisadores da educação na ludicidade. E assim foi feito uma pesquisa e estudo de caso para fundamentar a monografia com casos reais e aplicáveis na educação.

3.4 ANÁLISES DOS DADOS

A análise dos dados foi realizada por meio da análise textual discursiva, ocorreu por meio da investigação por questionários abertos aplicados a oito professoras, das turmas de educação infantil e anos iniciais a fim de observar e analisar a metodologia e pedagogia lúdica que aplicam em suas aulas com os alunos.

E assim analisamos e procuramos com base em autores, conscientizar e mudar a forma com que aplicamos o brincar na escola e suas respectivas turmas,

não sendo apenas na educação física, final da aula ou momentos que sobram dentre as atividades e sim como ferramenta de facilitar e auxiliar na aprendizagem dos conteúdos. Tornando as brincadeiras lúdicas com intencionalidades também.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A temática da ludicidade como uma pedagogia de ensino vem sendo introduzida na escola brasileira nas últimas décadas, em decorrência de iniciativas, debates e planos nacionais para uma educação na idade certa. Neste sentido as análises, bem como as discussões dos resultados, mediante a pesquisa realizada com os educadores da escola, foram, portanto realizadas visando os objetivos deste trabalho, totalizando 08 pesquisados.

O lúdico utilizado na educação ajuda a criança a formar conceitos básicos, essenciais para sua vida.

<p><i>“Sim ajuda, a imaginação e criatividade usados na brincadeira são pré-requisitos para a construção de autonomia, regras de convivência e formação pessoal. (Professora 1).</i></p>	<p><i>“Sim. Estimula, faz ter interesse pelos conteúdos e pelo aprendizado. Tornando-os pessoas mais alegres e bem sucedidas.</i></p> <p><i>Aprendem a lidar com o mundo, formando sua personalidade e experimentam emoções.” (Professora 5).</i></p>
--	---

Quadro 1- resposta da questão1.

Fonte: autor, 2018.

O lúdico ensina brincando regras de convivências, valores, organização do tempo e espaço pelas crianças, além de promover o desenvolvimento pelas experiências socializadas de uma criança com outra, como o pensamento, a fala e o sentimento. Winnicott:

Enfatiza a importância de brincar e de criar para a criança, principalmente nos primeiros anos de vida na construção da identidade pessoal. Para ele a escola tem por obrigação ajudar a criança completar a transição do modo mais agradável possível, respeitando o direito de devanear, imaginar, brincar. (Winnicott, 2008, p. 13).

O Brincar se faz necessário aplicá-lo no processo de ensino, pelas muitas habilidades, aspectos, conceitos que são abordados e apreendidos pelas crianças nas formações básicas para toda a vida.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória e a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (Lopes, 2006, p. 110).

Portanto a ludicidade e o brincar comprovam seu fundamentalismo, para a obtenção, assimilação de conceitos básicos para a vida, pois oferecem nas suas ações trocas de experiências e experimentação de diversas formas de conviver com pessoas, meio e o mundo.

Para o ensino tornar-se mais atraente e prazeroso, o educador precisa buscar atividades lúdicas que contribua para o desenvolvimento infantil.

<p><i>“Com certeza, é papel de o educador buscar e planejar aulas atraentes e que cativem as crianças a aprender e gostar desse processo e isso só será possível com atividades lúdicas, pois o brincar vem da natureza da criança e aliando prazer com obrigação torna tudo mais compreensível e interessante.” (Professora 2).</i></p>	<p><i>“Sem dúvidas, o professor deve tornar todos os conteúdos ensinados, transmitidos aos alunos lúdicos, para que provoquem encantamento e assim sejam mais bem assimilados, pois tudo que se faz com amor torna-se compreensível.” (Professora 8).</i></p>
--	---

Quadro 2- resposta da questão2.

Fonte: autor, 2018.

Faz-se necessário trazer o lúdico como ferramenta de aula, para todo e qualquer conteúdo, pois os alunos compreendem melhor e tem melhor

desenvolvimento na ludicidade. De acordo com Martins "se a vida é um jogo e o jogo pode se transformar em brincadeira, por que não viver brincando e aprender com a brincadeira?" (MARTINS, 2002).

Trabalhar e apostar em atividades afetivas, emocionais, consegue-se atingir com mais facilidade e êxito a mente e o coração, ainda mais das crianças, das pessoas com que nos relacionamos. Está aí o segredo de uma educação de qualidade: educar para o coração atingirá a mente, a cognição, a real assimilação dos conteúdos apreendidos.

O brincar é a forma mais fácil e real para se estabelecer relações afetivas com a criança. É um meio para transmitir segurança e confiança para que a sua introdução no processo de escolarização seja saudável e prazerosa, sem sofrimentos e culpas. (SILVA JUNIOR, 2005).

Pois a educação passa por questões bem mais emocionais, do que racionais, sendo a emoção fundamental para que o aluno se conheça, conheça e tenha confiança, segurança com o seu entorno familiar, escolar e social. Esse ambiente amoroso, seguro, prazeroso, bom de estar aproxima as pessoas sendo favoráveis as trocas, as aprendizagens e ao amadurecimento intelectual e emocional.

O lúdico ajudando a amenizar as dificuldades de aprendizagem.

<p>“Em minha opinião e me baseando em todos os meus estudos em pesquisadores da educação, sempre acreditei e li sobre o lúdico ser responsável por sanar muitas dificuldades, pois faz os alunos a trabalharem com as emoções, aprendendo a se por no lugar dos outros, conviver com frustrações como ganhar e perder, preparando-os para o enfrentamento dos problemas da vida,</p>	<p>“Sim o lúdico, o brincar quando usado na educação com regras e finalidades tem muito a contribuir para ensinar um conteúdo, mas abordado de diversas linguagens, tornando os conhecimentos mais palpáveis e compreensíveis. Além de ser interessante e prazeroso aprender se divertindo e esquecendo as limitações. Tornando todos os alunos de igual para igual.” (Professora 7).</p>
--	---

do dia a dia.” (Professora 4).	
--------------------------------	--

Quadro 3- resposta da questão 3.

Fonte: autor, 2018.

O lúdico ameniza as dificuldades de aprendizagens, pois é brincando, através de experiências, imaginação e fantasia que a criança constrói alternativas, diferentes formas de agir para solucionar problemas e trabalhar com as diferenças e desafios.

O desenvolvimento pessoal que a ludicidade proporciona, associado aos fatores sociais e culturais, colabora para uma boa saúde física e mental, facilitando o processo de socialização, comunicação, construção de conhecimento, além de um desenvolvimento pleno e integral dos indivíduos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. (OLIVEIRA, 2002).

Os alunos sendo pertencentes ao processo de ensino aprendizagem, ou seja, estando plenamente e integralmente inseridos na construção de seu próprio conhecimento, compreendem melhor os ensinamentos, elabora melhores estratégias de fazer entender e conhecer o conteúdo, tornando-o significativo e real.

O lúdico é a porta de acesso que a criança abre para compreender o mundo que a rodeia, pois, segundo Piaget (1974), o brincar contribui para que ela elabore formas para agir em diferentes situações através de experiências e fantasias. Nessa fantasia é que ela vai desenvolver sua imaginação e perceber tudo a sua volta, pois o brincar está presente na fase mais importante da infância e do desenvolvimento humano. Um trabalho voltado para o lúdico em sala de aula deixa os alunos mais relaxados, com a mente mais aberta para o aprendizado e oferece mais facilidade de fixação. (PIAGET, 1974, p.49).

Adotar um trabalho lúdico em sala de aula relaxa o clima de cobranças e a mente das crianças, facilitando a fixação dos conhecimentos, abrindo as mentes para os aprendizados e acelerando o desenvolvimento. Amenizando as dificuldades, pois sem perceber as crianças aprendem brincando.

Os alunos compreendem melhor os conteúdos quando trabalhados de forma lúdica.

<p><i>“Sim, compreendem melhor pois se identificam com o conhecimento e diversão que esse conteúdo proporciona.” (Professora 3).</i></p>	<p><i>“Sim, pois com o lúdico os conteúdos vem ao encontro a realidade dos alunos e assim tornam-se do interesse e da vida deles. E como se a realidade fosse maleável e de fácil manipulação e acessível a seus pensamentos e imaginação, podendo ser mudada e trabalhada a cada instante.” (Professora 6).</i></p>
--	--

Quadro 4- resposta da questão4.

Fonte: autor, 2018.

O lúdico tem uma prática educativa que destaca e amplia novas competências, explora ambientes, novas emoções e conhecimentos, torna os conteúdos menos rígidos, a metodologia é ativa, onde professores e alunos são construtores de seus conhecimentos.

Segundo Chateau não é possível que se pense em infância sem pensar em brincadeiras e o prazer que as acompanham. Uma criança que em sua infância é privada do brincar futuramente poderá se tornar um adulto com dificuldades para pensar (CHATEAU, 1987).

Infância, portanto, combina com diversão e diversão se encontra na ação do brincar, socializar e criar, todas as ações que são sinônimas e associadas ao processo de ensino aprendizagem. Forma que nasce com o ser humano, vem na sua essência: divertir-se, brincar e assim simultaneamente aprender. “as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando elas participam de um processo que corresponde à sua alegria natural”. (ROUSSEAU, 1968, p.32).

Essa metodologia voltada a ludicidade para o ensino dos conteúdos tem por princípio o respeito aos alunos, suas particularidades, habilidades mais aguçadas e de torná-los reflexivos, agente de transformações. Pois eles compreendem melhor o

conteúdo quando trabalhados de forma lúdica, voltada aos seus interesses e mantendo o objetivo de cada disciplina, pois a aula é provocadora, desafiante, estimulante, os conteúdos se contextualizam com a diversão e a realidade, todos se complementam e englobam os mesmos aspectos se interdisciplinarizando. O ensino se dá e é de qualidade, pois os alunos percebem a utilidade do que aprendem na escola para a sua vida. Conteúdos significativos.

Professores ao fazerem brincadeiras, com seus alunos, participam ativamente das mesmas junto com as crianças.

<p><i>“Não. Incentivo bastante, planejo, organizo materiais, sei que se empolgariam mais se eu participasse, brincando junto, mas não brinco com eles.” (Professora 5).</i></p>	<p><i>“Sim. Sou muito entusiasta. Ao planejar entro na imaginação e criatividade da brincadeira acontecendo, sempre brinco junto com meus alunos e também nos divertimos juntos, sinto neles uma emoção maior de querer me desafiar e me vencer. Além de despertar esse espírito competitivo e de poder, ainda nos tornamos grandes amigos, mexendo com muitas emoções em nossas aulas.” (Professora 4).</i></p>
---	--

Quadro 5- resposta da questão 5.

Fonte: autor, 2018.

Se faz necessário saber da importância de cativar, ensinar pelo exemplo e ser motivador, mas na maioria dos professores e das brincadeiras não participam, apenas organizam, observam e avaliam seus alunos.

Mas as minorias dos professores participam, ao planejar já se animam e se enxergam na brincadeira e analisam suas práticas participativas no lúdico, como despertando sentimentos e emoções nos alunos, pois eles se sentem motivados, querem demonstrar todas as suas competências e habilidades e assim também cada vez as desenvolvendo mais. Pois percebem que um adulto, professor possui mais vantagens e assim concluem que devem colocar todos os seus esforços para se equivaler e terem chances perante seu professor. Assim ensina a aceitarem o mundo à sua volta, a ganhar e perder e os insere na sociedade em que vivem. "sob o olhar de um educador atencioso, as brincadeiras infantis revelam um conteúdo

riquíssimo, que pode ser usado para estimular o aprendizado. Segundo o filósofo "ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender". (BROUGÈRE, 2010).

O estímulo, a diversão e o espírito brincalhão, nascem com o ser humano, mas é necessária a instrução a motivação, o ato de favorecer, oferecer o clima, recursos, ambiente, interesse e proporcionar que esse momento fantástico e fascinante possa acontecer da melhor forma possível, demonstrando o pertencimento, a entrega ao momento e a riqueza da troca de conhecimentos e habilidades entre todos os participantes.

O brincar, conforme a prática docente, a experiência de educador.

<p><i>“Defino o brincar o trabalho das crianças, profissão onde se dedicam o máximo e o fazem com seriedade, acreditam em suas imaginações e criações, possuem muita autonomia e entendem o mundo de acordo com realmente o vê.” (Professora 1).</i></p>	<p><i>“O brincar é a forma divertida e legal de descobrir o mundo real imitando os adultos e usando o faz de conta para tornar tudo que gostaríamos que fosse real em imaginário.” (Professora 2).</i></p>
--	--

Quadro 6- resposta da questão 6.

Fonte: autor, 2018.

O brincar é a ação educativa e divertida que se faz individualmente, ou coletivamente, com o meio, os outros e os objetos (não necessariamente), que desenvolve primeiramente muita autonomia em cada criança para se socializar, aguçar sua curiosidade, demonstrarem seus conhecimentos, gostos, preferências, emoções, atitude, personalidade e sentimentos. Proporcionando uma interpretação do mundo como ela o vê. Aprendendo com o brincar que no mundo existem regras, opiniões diferentes, que devemos compreender dialogar e respeitar os outros.

Brincar é visto como um mecanismo psicológico que garante ao sujeito manter certa distância em relação ao real, fiel na concepção de Freud, que vê no brincar o modelo do princípio de prazer oposto ao princípio da realidade. Brincar torna-se o arquétipo de toda atividade cultural que, como a arte, não se limita a uma relação simples como o real. (KISHIMOTO, 2002, p.19)

Brincar é uma forma de comunicação importante, ainda mais entre diferentes crianças que expõem seus desejos, emoções, anseios e necessidades, construindo aprendizagens pelo menor e mais simples ato lúdico. Estabelecendo uma relação estreita entre crianças, ambiente, objetos, mundo, jogo e a aprendizagem.

Dos materiais que são disponibilizados pela escola, ou pelos professores, aos alunos, para trabalhar o lúdico.

<p><i>“Planejo as brincadeiras e organizo o material, mas várias atividades nem precisam muitos materiais apenas a motivação e organização, precisa músicas e materiais simples como bolas, bambolês, cordas e brincadeiras livres nos brinquedos do parquinho, na quadra e outras atividades que a própria aula pede a confecção de jogos com eles e depois a ação de jogar com os colegas.”</i> (Professora 7).</p>	<p><i>“Procuro organizar a educação física pensando e ocupando os materiais disponibilizados pela escola são poucos mas tem, como: bonecas, carrinhos, peças de montar, kits de cozinha, Caixa de areia, parquinho com escorregador, gangorra, trenzinho, balanços, área verde, quadra de esportes e casinhas, bolas, bambolês, cordas. E jogos, como: quebra-cabeça, da memória, dominó, bilboquê, fantoches e com sucatas.”</i> (Professora 8).</p>
---	---

Quadro 7- resposta da questão 7.

Fonte: autor, 2018.

As escolas disponibilizam poucos materiais, como: bolas, bambolês, cordas, alguns brinquedos, como: bonecas, carrinhos, peças de montar, kits de cozinha. Caixa de areia, parquinho com escorregador, gangorra, trenzinho, balanços, área verde, quadra de esportes e casinhas.

E os professores confeccionam jogos como: quebra-cabeça, da memória, dominó, bilboquê, fantoches e com sucatas.

O que importa não é bastante ou pouco material disponibilizado pela escola ou por professores aos alunos e sim o planejamento diário de alguma brincadeira arranjada, planejada, adaptada com material disponível, ou construído pelos alunos para enriquecer, culminar, assimilar o conteúdo, tema do dia.

Desde os primórdios da colonização a criança brasileira vem sendo criada com cantigas de origem portuguesas. E grande parte dos jogos tradicionais popularizados no mundo inteiro como, jogo o de saquinho (ossinho), amarelinha, bolinha de gude, jogo de botão, pião e outros, chegou ao Brasil, sem dúvida por intermédio dos primeiros portugueses. Posteriormente, no Brasil receberam novas influências aglutinando-se com outros elementos folclóricos como, o do povo negro e do índio. KISHIMOTO (2002, p.22).

Cabe ao professor como o responsável pela aprendizagem, facilitar e buscar recursos de melhor aquisição dos saberes e é dever valorizar a brincadeira como método riquíssimo de desenvolvimento da criança. É seu dever também oferecer espaço e tempo adequado, mesclando brincadeiras, com aula, conteúdo, que proporcione prazer, alegria, movimento e socialização no ato de brincar. Não é ensinar a criança brincar, pois isso ela já traz de suas experiências e espontaneidade, mas sim ter um bom planejamento, organização, diversificando sempre, dando liberdade aos jogadores de escolher seus parceiros, temas e papéis com que vão brincar.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhando assim e acreditando numa metodologia lúdica onde o brincar na educação, dentro de uma escola seja a principal ferramenta para a construção e criação da criatividade, transformando o imaginário infantil em possibilidades de desenvolvimento e socialização, far-se-á uma educação transformadora e revolucionária na questão de melhores entendimentos e aprendizagens relevantes aos alunos.

Analisou-se e descobriu que os professores já estão fazendo o uso da pedagogia do brincar como metodologia educacional, enriquecendo e qualificando suas aulas, onde se percebeu grande sabedoria do valor das brincadeiras para a formação de conceitos fundamentais para a vida dos alunos em sociedade. Também os professores têm consciência da importância de brincarem juntos com seus alunos, os motivando e tornando-os capazes de compreender nosso mundo.

Verificou-se com essa pesquisa que professores acreditam e comprovam em sala de aula os benefícios de se usar o lúdico no processo ensino-aprendizagem, pois como relatam, os alunos ficam mais relaxados, mentes mais receptivas as informações, clima favorável ao desenvolvimento, amenizando as dificuldades de aprendizagem, pois torna o conhecimento compreensível, de utilidade cotidiana e ferramenta de transformação social.

Também fica claro com esse estudo o papel do professor na ludicidade, aquele organizador, que planeja, seleciona as brincadeiras adequadas e desafiadoras a serem aplicadas. Pensando no espaço, tempo e disponibilizando, criando materiais, brincando junto e mediando a exploração de expressões, aprendizados, hipóteses para a aquisição de novos conhecimentos.

A pedagogia do brincar torna os aprendizados prazerosos, é se divertindo que a criança cria, recria seus próprios conhecimentos, aprende, adquire e transmite valores, embasado na cultura e acelera o seu ensino-aprendizado. Brincar não é brincadeira, brincar é coisa séria se encarado não apenas como passatempo, distração e entretenimento e sim como um método riquíssimo de ensino, aprendizagem e desenvolvimento infantil.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Ninguém nasce sabendo brincar. É preciso aprender**. Revista Nova Escola. São Paulo: ano XXV n. 230, p. 32-35, Março 2010.

CARVALHO, Maria Campos de; RUBIANO, Márcia R. Bonagamba. Organização dos Espaços em Instituições Pré-Escolares. In: OLIVEIRA, Zilma Morais. (org.) **Educação Infantil: muitos olhares**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

CHATEU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: SUMMUS, 1987.

FANTIN, Mônica. Jogos e brinquedos e brincadeiras – A cultura lúdica na educação infantil. In: **Síntese da qualificação da educação infantil**. Florianópolis: Prefeitura Municipal de Florianópolis. Secretaria Municipal de Educação: 2000.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**. 42ª. ed. São Paulo: coleção leitura, 1996.

FRIDEMAN, Adriana. **O que é Infancia?**: Pátio Educação Infantil. Porto Alegre: ano II, Nº6, Dez 2004/Marc 2005.

GODOY, A. S. **Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. In: Revista de Administração de Empresas. v.35. n.2. São Paulo: RAE, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KRAMER, S. N. **Política da Pré- escola no Brasil: A arte do disfarce**. Rio de Janeiro: Achiamé, 1982.

_____ (org). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: PR: FAEL, 2006.

MINAYO, M. C. D. S. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

OLIVEIRA, Vera Barros de. **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. Petrópolis: Vozes, 2000.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002

PANIAGUA, Gema; PALACIOS, Jesús. **Educação infantil: resposta educativa à diversidade**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 2ª ed. Rio de Janeiro, Zahar, 1974.

PIAGET, J. **Seis estudos de psicologia**. 24ª. ed. Rio de Janeiro: Forense universitária, 1968.

PROETTI, S. Z. **Brinquedoteca: desenvolvimento das múltiplas inteligências**. São Paulo: Edicn, 2006.

ROUSSEAU, J.J. **Emílio ou Da Educação**. São Paulo: Martin Fontes, 1995.

SILVA JÚNIOR, Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade/ Afonso Junior**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

TOZONI-REIS, Marília Freitas de Campos. **Metodologia de pesquisa**. Curitiba: IESDE, 2006.

WINNICOTT, D.W. **O brincar e a realidade**. São Paulo: Imago, 1971.

_____. **Em defesa da imaginação**. Revista Nova Escola. São Paulo: ano XXIII n. 218, p. 24-26, Dezembro 2008.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. **O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação**. Londrina, PR: O autor, 2005.

APÊNDICE

APÊNDICE A – PESQUISA APLICADA AOS EDUCADORES DA EDUCAÇÃO INFANTIL E ANOS INICIAIS DA ESCOLA

1) O lúdico ajuda a criança a formar conceitos básicos, essenciais para sua vida? Por quê?

2) Para o ensino tornar-se mais atraente e prazeroso, você concorda que o educador precisa ir buscar atividades lúdicas que contribua para o desenvolvimento infantil? Por quê?

3) O lúdico ajuda amenizar as dificuldades de aprendizagem? Dê sua opinião.

4) Em sua opinião, os alunos podem compreender melhor os conteúdos quando trabalhados de forma lúdica?

5) Você professor quando faz brincadeiras, com seus alunos, participa ativamente das mesmas junto com as crianças?

6) Defina o brincar. Conforme a sua prática docente, sua experiência de educador?

7) Que tipo de materiais são disponibilizados pela escola para trabalhar o lúdico, ou que você Professor, disponibiliza para seus alunos?