

Glaucimar Rodrigues Bittencourt
Mariana Denise Moura Ferreira

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Belém / Pará
Universidade da Unama
2002

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Glaucimar Rodrigues Bittencourt
Mariana Denise Moura Ferreira

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia do Centro de Ciências Humanas e Educação da Universidade da Amazônia, como registro para obtenção do Grau de Pedagogo, orientado pelo Prof. Dr. José Guilherme.

Belém / Pará

Universidade da Amazônia
2002

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Glaucimar Rodrigues Bittencourt
Mariana Denise Moura Ferreira

Avaliado Por: _____

Data : _____ / _____ / _____

Belém / Pará
Universidade da Amazônia
2002

EPÍGRAFE

Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los, sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Drummond

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho ao nosso orientador Prof. Dr. José Guilherme pela compreensão, apoio, incentivo e ensinamentos que guardaremos para sempre e aos nossos amigos que sempre nos atenderam, diretamente ou indiretamente, que nos auxiliaram a desenvolver este trabalho.

AGRADECIMENTOS

Eu, Mariana Ferreira, agradeço à Deus por ter me iluminado a todos os momentos, à minha família, pai, irmãos e principalmente a minha mãe pelo seu amor e sua compreensão, em especial ao Alysso, presença sempre marcantes nessa minha caminhada como pedagoga.

Eu, Glaucomar Bittencourt, agradeço este trabalho aos meus pais, meus avós e principalmente a Deus por ter me concedido a graça de caminhar em busca de um conhecimento maior e mais profundo, proporcionando o firmamento e a base da minha caminhada na profissão como pedagoga.

Apresentação

O tema atual serve de estímulo a todos aqueles que, envolvidos com o processo de alfabetização, procuram alcançar a profícua relação entre as que pensam e o que vivem pela via da pesquisa sobre o cotidiano, buscando sempre refletir sobre sua prática pedagógica.

O trabalho bem orientado pelo professor de nossa instituição, demonstra de maneira inovadora a importância das atividades lúdicas nas práticas educativas da alfabetização.

A evolução da leitura e da escrita, tendência natural, expressiva e criativa da criança, pode ser facilitada pelo educador por meio de atividades lúdicas como apoio ao processo de aquisição da linguagem escrita e falada. Jogar e brincar são atividades que, bem orientadas certamente, contribuirão no desenvolvimento da psicomotricidade no contexto do processo escolar.

Sumário

Introdução	11
1.REFERENCIAL TEÓRICO	13
1.1- O Lúdico na Educação Infantil	13
1.2 - O Lúdico na Perspectiva dos Teóricos.....	13
1.3 - Os Benefícios e os Estágios do Lúdico para o Desenvolvimento Infantil	16
1.4 - A Utilização do Lúdico no Processo no Ensino-Aprendizagem da Leitura e da Escrita.....	17
2. METODOLOGIA	20
3. ANÁLISE DOS RESULTADOS	21
Considerações Finais	29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	33
ANEXOS	34

Resumo

Esta pesquisa objetivou coletar dados que demonstrassem a importância das atividades lúdicas na alfabetização, visto que jogos e brincadeiras são, conforme os estudiosos, experiências afetivas que se correlacionam ao ambiente e devem ser aplicadas nas crianças em fase escolar. Respalhada por expressivos referenciais teóricos, a proposta de trabalho apresentada permite afirmar a existência de jogos e brincadeiras infantis, que se bem aplicadas, certamente ajudarão no desenvolvimento da educação psicomotora e conseqüentemente, no processo escolar. A conclusão final permitiu ressaltar os principais aspectos da pesquisa que certamente farão com que os educadores motivem-se para a realização de novos estudos sobre o tema abordado.

Palavras-Chaves: Atividades lúdicas ; alfabetização; jogos e brincadeiras; psicomotricidade; processo escolar;

Introdução

O presente trabalho tem por finalidade conscientizar o educador de que os problemas referentes à alfabetização estão relacionados às práticas educativas (métodos de ensino).

Percebe-se que os educadores da atualidade precisam utilizar-se do lúdico na educação infantil, pois ao separar o mundo adulto do infantil, e ao diferenciar o trabalho da brincadeira, a humanidade observou a importância da criança que brinca.

Os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação lúdica como metacomunicação, ou seja, a possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno.

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

O brincar permite, ainda, aprender a lidar com as emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. Mas, é Piaget que nos esclarece o brincar, implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas, apresentando formas diferenciadas de brincar.

Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor poderá utilizar-se, por exemplo, de jogos e brincadeiras em atividades de leitura ou escrita em matemática e outros conteúdos, devendo, no entanto, saber usar os recursos no momento oportuno, uma vez que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída.

As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais. Ao ingressar na escola, a criança sofre um considerável impacto físico-mental, pois, até então, sua vida era exclusivamente dedicada aos brinquedos e ao ambiente familiar.

Na escola, a criança permanece durante muitas horas em carteiras escolares nada adequadas, em salas pouco confortáveis, observando horários e impossibilitada de mover-se livremente. Pela necessidade de submeter-se à disciplina escolar, muitas vezes a criança apresenta uma certa resistência em ir à escola. O fato não está apenas no total desagrado pelo ambiente ou pela nova forma de vida e, sim, por não encontrar canalização para as suas atividades preferidas.

O crescimento, ainda em marcha, exige maior consumo de energia e não se pode permitir que a criança permaneça, por longo tempo, trancafiada na sala de aula, calma e quieta, quando ela mais necessita de movimento.

A escola deve partir de exercícios e brincadeiras simples para incentivar a motricidade e as habilidades normais da criança em um período de adaptação para, depois, gradativamente complicá-los um pouco possibilitando um melhor aproveitamento geral.

Com as atividades lúdicas, espera-se que a criança desenvolva a coordenação motora, a atenção, o movimento ritmado, conhecimento quanto à posição do corpo, direção a seguir e outros; participando do desenvolvimento em seus aspectos biopsicológicos e sociais; desenvolva livremente a expressão corporal que favorece a criatividade, adquira hábitos de práticas recreativas para serem empregados adequadamente nas horas de lazer, adquira hábitos de boa atividade corporal, seja estimulada em suas funções orgânicas, visando ao equilíbrio da saúde dinâmica e desenvolva o espírito de iniciativa, tornando-se capaz de resolver eficazmente situações imprevistas.

Tais questões poderão ser contempladas na elaboração deste projeto, que certamente encontrará um novo caminho para reorientar suas práticas pedagógicas: como o processo lúdico influencia na aprendizagem das crianças na alfabetização?; quais as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização dos jogos em cada sala de aula?; quais os benefícios das atividades lúdicas em uma escola tradicional?

Esta pesquisa tem como objetivo geral , refletir a importância da ludicidade na prática pedagógica como facilitador do ensino, aprendizagem do aluno na alfabetização e, como objetivos específicos, identificar e analisar as necessidades existentes dentro da escola para implantar a cultura do lúdico; reconhecer as dificuldades encontradas pelo professor diante da utilização dos jogos em sala de aula e; apontar os benefícios das atividades lúdicas em uma escola tradicional.

1. Referencial Teórico

1.1 - Lúdico na Educação Infantil

1.2 - O Lúdico na Perspectiva dos Teóricos

Com o pensamento obsessivo de que a alfabetização se limita às quatro paredes da sala de aula e o método adequado dá ao professor o controle da alfabetização de seus alunos, o próprio professor entra em conflito frente à situação de que o número de crianças com acesso à alfabetização aumentou e trouxe, como consequência, o fracasso escolar notável.

Descobriu-se, então, a prática falida e começou o discurso da culpa: alunos submetidos, carentes, deficientes. Escola, máquina de reprodução das relações de poder. Professor mal pago, mal formado, incompetente.

Para Ferreiro (1989), o problema da alfabetização foi sempre uma decisão tomada somente pelos professores, sem considerar, porém, as crianças. Tradicionalmente, as investigações sobre as questões de alfabetização giram em torno de uma única pergunta: “como ensinar a ler e escrever?”.

Segundo Poppovic (1968), “a prontidão para alfabetização significa ter um nível suficiente sob determinados aspectos para iniciar o processo da função simbólica que a leitura e a sua transposição gráfica que é a escrita” (Assunção José & Coelho, 1982, p. 5)

Como a escrita é uma função culturalmente mediada, a criança se desenvolve numa cultura letrada e está exposto aos diferentes usos da linguagem escrita e ao seu formato, tendo diferentes concepções a respeito desse objetivo cultural ao longo de seu desenvolvimento. A principal condição necessária para que uma criança seja capaz de compreender adequadamente o funcionamento da língua escrita, é que essa criança descubra que a língua escrita é um sistema de signos que não tem significado em si. Os signos representam outra realidade, isto é, o que se escreve, tem uma função instrumental, funcionando como suporte para a memória e a transmissão de idéias e conceitos.

Dentro do vasto programa de pesquisas do grupo de Vygotsky (1987), foi desenvolvido um estudo experimental sobre o desenvolvimento da escrita. Foi solicitado às crianças que não sabiam ler e escrever que memorizassem uma série de sentenças faladas por ele. Propositamente, o número de sentenças era maior do que aquele que a criança conseguiria lembrar-se. Depois de ficar evidente para a criança sua dificuldade em memorizar todas as sentenças faladas, o

experimentador sugeriu que ela passasse a “escrever” as sentenças, como ajuda para a memória. A partir da observação da produção de diversas crianças nessa situação, foi delineado um percurso para a pré-história da escrita. As crianças, inicialmente, imitaram o formato da escrita do adulto produzindo apenas rabiscos mecânicos sem nenhuma função instrumental, isto é, nenhuma relação com os conteúdos a serem representados. Obviamente, esse tipo de grafismo não ajudava a criança em seu processo de memorização. Ela não era capaz de utilizar sua produção escrita como suporte para a recuperação da informação a ser lembrada.

Vygotsky (1987), cita que é importante mencionar a língua escrita, como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento dos gestos, dos desenhos e do brinquedo simbólico, pois essas são também atividades da caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados.

“O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras” (Vygotsky, 1987, p.134).

Grandes teóricos como ROUSSEAU, FROEBEL, DEWEY e PIAGET confirmam a importância do lúdico para a educação da criança.

Segundo Rousseau (1968), 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.

Para Froebel, a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão e à socialização seria através do método lúdico.

Já Dewey (1952), pensador norte-americano, afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da

criança. Em suas palavras: **somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.**

Piaget (1973), mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Para Piaget (1973), os jogos e as atividades lúdicas tornaram-se significativas à medida que a criança se desenvolve, com a livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige uma adaptação mais completa. Essa adaptação só é possível, a partir do momento em que em que ela própria evolui internamente, transformando essas atividades lúdicas, que é o concreto da vida dela, em linguagem escrita que é o abstrato.

Se o lúdico é tão discutido por psicólogos e pensadores, não seria este o momento da escola parar e refletir também sobre a importância do lúdico (jogos e brinquedos) para a criança? Quais os benefícios para ela? Como utilizar essas atividades lúdicas para aquisição da linguagem escrita e do conhecimento como um todo? Com o passar dos anos, a deixa o meio familiar e vai ao encontro de uma outra realidade: a escolar. Como será esta escola? O que acontecerá? Como se comporta? São questões que passam pela cabecinha desse pequeno ser que, muitas vezes, encontrará na escola o mesmo ambiente familiar. No entanto, se ela consegue uma escola comprometida com o seu desenvolvimento e que compreenda as suas necessidades de correr, brincar, jogar, de expandir-se em vez de torna-se prisioneira por várias horas, com certeza será uma criança alegre e feliz. A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canalizá-la emocionalmente através de atividades lúdicas educativas. Essas atividades lúdicas, quando bem direcionadas, trazem grande benefícios que proporcionam saúde física, mental, social e intelectual à criança, ao adolescente, até mesmo ao adulto.

1.3 - Os Benefícios e os Estágios do Lúdico para o Desenvolvimento Infantil:

As brincadeiras, para a criança, constituem atividades primárias que trazem grandes benefícios do ponto de vista físico, intelectual e social. Como **benefício físico**, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança. Os jogos lúdicos devem ser a base fundamental dos exercícios físicos impostos às crianças pelo menos durante o período

escolar. Como **benefício intelectual**, o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante.

Illich (1976), afirma que os jogos podem ser a única maneira de penetrar os sistemas formais. Suas palavras confirmam o que muitas professoras de primeira série comprovam diariamente, ou seja, a criança só se mostra por inteira através das brincadeiras.

Como **benefício social**, a criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu. Por exemplo, brincar de boneca representa uma situação que ainda vai viver desenvolvendo um instinto natural.

Como **benefício didático**, as brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão importante é a disciplinar, quando há interesse pelo que está sendo apresentado e faz com que automaticamente a disciplina aconteça.

Concluindo, os benefícios didáticos do lúdico são procedimentos didáticos altamente importantes; mais que um passatempo; é o meio indispensável para promover a aprendizagem disciplinar, o trabalho do aluno e inculcar-lhe comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

Estudar as relações entre as atividades lúdicas e o desenvolvimento humano é uma tarefa complexa, e para facilitar o estudo classificou-se o desenvolvimento em três fases distintas: aspectos psicomotores, aspectos cognitivos e aspectos afetivo-sociais.

Nos aspectos psicomotores encontram-se várias habilidades musculares e motoras, de manipulação de objetos, escrita e aspectos sensoriais.

Os aspectos cognitivos dependem, como os demais, de aprendizagem e maturação que podem variar desde simples lembranças de aprendido até mesmo formular e combinar idéias, propor soluções e delimitar problemas.

Já os aspectos afetivo-sociais incluem sentimentos e emoções, atitudes de aceitação e rejeição de aproximação ou de afastamento.

O fato é que esses três aspectos interdependem uns dos outros, ou seja, a criança necessita dos três para tornar-se um indivíduo completo.

Ainda com respeito às categorias psicomotoras, cognitivas e afetiva, assim como a seriação dos brinquedos, deve-se levar em conta cinco pontos básicos: integração entre o jogo e o

jogador, deixando-o aberto para o mundo para transformá-lo à sua maneira; o próprio corpo humano é o primeiro jogo das crianças; nos jogos de imitação, a imagem ou modelo a ser seguido é importante; os jogos de aquisição começam desde cedo e para cada idade existe alguns mais apropriados; os jogos de fabricação ajudam na criatividade, no sentimento de segurança e poder sobre o meio.

Numa obra sobre ensino de leitura, Duffy, Sherman e Roehler (1977) propuseram um modelo para descrever as relações das operações envolvidas no processo da leitura.

1.4 - A Utilização do Lúdico no Processo do Ensino-Aprendizagem da Leitura e da Escrita.

Leitura (Funcional) é o reconhecimento e compreensão das palavras e frases que são: Código Grafêmico, Código Sintático e o Código Semântico.

O Código Grafêmico refere-se às correspondências entre os sons e os sinais gráficos, ou seja, entender o que se escreve e o que se fala. O Código Sintático trata do problema das ligações entre palavras e frases. O Código Semântico relaciona-se à questão do significado, ao conteúdo das mensagens escritas, sendo que este modelo vale para a leitura e para a linguagem como um todo.

A facilidade com que a criança aprenderá a usar os três códigos dependerá da linguagem oral e da semelhança entre a linguagem da instrução. Para esses três autores, a leitura é um processo aprendido de reconhecimento e compreensão de palavras e frases que se apoiam mutuamente, levando a criança a se interessar por materiais impressos, brincando, recreando-se e descobrindo significados, melhorando dessa forma sua linguagem e sua comunicação com outras pessoas.

Segundo Vygotsky (1987), a escrita é muito mais difícil do que parece, embora sua aprendizagem interaja com a da leitura.

Ao incluir-se a escrita junto com a leitura, vê-se que aprender a ler é uma tarefa difícil para uma criança de 7 anos. Neste momento, as habilidades psicomotoras incluem destreza manual e digital, coordenação mãos-olhos, resistência a fadiga e equilíbrio físico. Fica claro que a escrita é, enquanto conjunto de movimentos coordenados, um exemplo de complexidade para a criança.

Se, para criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita.

Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isto a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos.

Para alguns pensadores, as atividades lúdicas realizadas pelas crianças permitem que elas se desenvolva, alcançando objetivos como a linguagem, a motricidade, a atenção e a inteligência.

O papel da escola é promover a facilitação corporal (conhecimento do corpo e suas potencialidades); exercícios realizados com olhos fechados facilitam esse conhecimento; - espacial, posicionado a criança em espaços diferenciados; - temporal, vivida a partir da marcação rítmica, - escrita, através da movimentação ampla, direção esquerda-direita.

Foi Gouvêa (1967) quem usou a frase; antes das descobertas das numerosas vitaminas, já haviam encontrado a mais importante para as crianças; a vitamina “R” (recreação); para ela a recreação ou atividade lúdica é tudo quanto diverte e entretém o ser humano e envolva a ativa participação.

Bontempo (1972) lembra que as crianças que falam mal são também as crianças que pouco brincam, pois há uma estrita relação entre o brincar e a linguagem.

Em suma, a escola deve aproveitar as atividades lúdicas para o desenvolvimento físico, emocional, mental e social da criança. Linguagem e brincar mostram sua origem comum em vários aspectos. Através do símbolo lúdico corporal e concreto, orienta-se a criança para as palavras.

Chama-se atenção para a possibilidade de o jogo imaginário ser usado para facilitar a aquisição da linguagem, tanto oral como escrita, sendo que, para isso acontecer, deve existir um paralelo entre a linguagem e a ação que envolve, relação entre dois modos de atuar, o lúdico e o lingüístico.

No ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Podem-se também estabelecer relações entre o brincar sócio-dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas destacam-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades de cooperação entre outros.

Para a criança que se engaja no jogo sócio-dramático, mais fácil para ela participar do jogo da vida escolar.

Para Sunttton & Smith (1971), as crianças classificadas como mais lúdicas, são mais engajadas em atividades físicas durante o brinquedo, mais alegres e bem humoradas, mais flexíveis com o grupo, saíram-se melhor em tarefas como: sugerir novas idéias sobre o uso do brinquedo, novos títulos para histórias, listas mais ricas de nome de animais, de coisas para comer, de brinquedos, etc.

Afirma ainda que todas as matérias escolares permitem aproveitar a ludicidade para cada tipo de conhecimento. Sendo assim, para a criança fazer a transposição entre a língua oral e a escrita, é necessário trabalhar primeiramente o concreto, pois para ela a alfabetização torna-se mais fácil através da ludicidade.

A função dos brinquedos, na obtenção de melhor equilíbrio emocional de crianças, foi percebida e utilizada na área educacional, pois atividades físicas e recreativas influenciam positivamente vários outros aspectos afetivo-sociais das crianças.

O brinquedo, como atividade agradável, não pode ser confundido com um jogo de sentido de “partidas competições”, que podem significar obrigação, treinamento, atividade difícil, fanatismo, ansiedade, etc.

Toda vez que a competitividade ou a agressividade superam os demais atributos jogo-brinquedo, este passa a ser jogo-vício ou jogo-obrigação. O jogo-brinquedo é, em essência, de natureza criativa. A maioria dos escritores e artistas criativos apresentam uma atitude bem humorada e lúdica diante da vida.

As crianças com curiosidades mais altas tiveram melhores respostas quando podiam manipular objetos através das atitudes lúdicas, encontrando correlação entre o brinquedo e o comportamento de busca de informação.

2. Metodologia:

Para realizar este trabalho de cunho teórico, acerca da construção de conhecimento, como princípio educativo, resolvemos lançar mão de uma pesquisa prática, utilizando uma abordagem qualitativa descritiva, pois este tem como objetivo identificar a importância do lúdico na educação pré-escolar, direcionada à alfabetização, dando enfoque ao valor psicopedagógico atribuído por educadores em suas práticas educativas.

Este estudo teve, como objetivo inicial, diagnosticar e posteriormente analisar descrevendo a realidade encontrada em escolas particulares, no que diz respeito à incorporação do lúdico na prática concreta de professores e crianças pré-escolares.

Esta pesquisa foi realizada em duas escolas particulares: uma de nome Colégio Marista Nossa Senhora de Nazaré, que será tratada no texto como escola A e a outra de nome Centro de Ensino Clube do Pimpolho, denominada de escola B, localizados nos seguintes bairros e endereços: Colégio Marista Nossa Senhora de Nazaré, Av. Nazaré, nº 902, bairro Nazaré; e Centro de Ensino Clube do Pimpolho, Trav. Alferes Costa, nº 2007, bairro Pedreira, fone 276-6868.

Nos sujeitos desta pesquisa, foram analisadas, em cada uma das escolas, características distintas como: a prática de professores graduados em Pedagogia e com nível médio, com o intuito de caracterizar um paralelo qualitativo de resultados. Foram escolhidas escolas particulares, diante das práticas desenvolvidas diariamente, pelas duas categorias de sujeitos entrevistados. Essas metodologias (pelo menos ao que se parece) mostram-se antagônicas no que se refere às instalações, aos recursos e à clientela.

Em cada escola pesquisada foram investigadas turmas de alfabetização, sendo que, cada uma destas, teve dois educadores com nível de formação diferenciado, isto é, a turma A teve como docente, apenas com o magistério enquanto que a B deverá Ter um professor com graduação em Pedagogia.

Foram entrevistados 2 professores de escolas particulares, e a entrevista foi do tipo semi-aberta, tendo como instrumento um roteiro (anexo 1), com questões que apontam a importância do lúdico e suas funções no cotidiano do educador.

Para que esta pesquisa de campo ficasse mais completa, foi necessário coletar dados dos técnicos responsáveis em analisar os planejamentos e avaliações realizadas nas instituições de

ensino que se deu através de um questionário (anexo 2) aos técnicos, com perguntas mistas, questionando o planejamento e avaliação educacional, para identificar se a psicomotricidade é estimulada dentro dos planos de aula, e como é avaliado o aluno da educação infantil, no que se refere à inserção e ao grau do interesse pelo desenvolvimento através de jogos e brincadeiras.

A partir dos resultados obtidos, foram traçados paralelos qualificativos dos resultados, acerca de metodologias utilizadas, recursos pedagógicos implementados, instalações físicas e clientela.

Estes dados obtidos foram analisados à luz da Tizuko Kishimoto.

Nas considerações finais, abordamos a importância do lúdico na educação infantil, as inferências que o lúdico proporciona a crianças pré-escolares, metodologias, recursos e instalações necessárias para a estimulação de crianças de alfabetização e a formação necessária do educador infantil.

3. Análise e Discussão dos Dados:

As entrevistas serão analisadas de forma quantitativa e as respostas dos professores e dos gestores merecem tratamentos subjetivos.

As professoras entrevistadas apresentam características distintas a primeira graduada a um ano no curso de Educação Infantil, tem 38 anos e atua há vinte anos; a outra tem apenas o magistério com 24 anos e atua há três anos.

As gestoras: a primeira tem 41 anos está concluindo o curso de Pedagogia e atua há dois anos e a outra também tem 41 anos formada a onze anos e atua há três anos.

3.1. Análise das Entrevistas com as Professoras.

1. Você considera importante a pratica do lúdico nas escolas? Comente.

P1. Sim, pois através do lúdico a criança revela o seu verdadeiro sentimento, amplia suas relações sociais, aproxima-se mais do seu mediador de sala e desenvolve suas habilidades de forma prazerosa.

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

Pensar a importância do brincar nos remete às mais diversas abordagens existentes, como podemos observar P₁ que vê o jogo como uma forma de compreender melhor o funcionamento da psique, enfim, das emoções, da personalidade dos indivíduos, já a P₂ analisa a contribuição do jogo para a educação, desenvolvimento e/ou aprendizagem da criança. Portanto, o lúdico deverá estar o relacionamento a cultura da criança para que a mesma tenha prazer em apreender conhecimentos ligados a sua realidade.

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

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

P2. Dominó de palavras e figuras, boliches de palavras e números, etc.

Observa-se que tanto na resposta P1 quanto na P2 elas utilizam atividades que despertem interesse dos alunos, contribuindo para a construção do conhecimento do mesmo, o que na fase da alfabetização, é muito importante, pois o aluno precisa aprender de maneira prazerosa, principalmente o processo da leitura e da escrita. As situações criadas por elas, através dos jogos, imitando a vida real e atuam através na formação de significados permitindo a construção da função simbólica e da construção do pensamento verbal-lógico através de intra e inter pessoais por interagir e construir conhecimentos.

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

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

P2. A minha maior dificuldade é a falta de espaço físico. O número de alunos supera o tamanho da sala de aula, o que prejudica e muito no processo ensino-aprendizagem. Outra dificuldade são os pais, uma vez que os mesmos ainda pensam que aprendizagem só acontece quando as crianças estão caladas, sentadas e escrevendo.

Observa-se que as respostas das professoras são contravérsão, uma vez que a P1 não tem dificuldade para utilizar o lúdico, devido a escola lhe oferecer todos os recursos, espaços e o que lhe for necessário para a prática do lúdico facilitando-a, porém a P2 não tem o mesmo espaço, dificultando os seus objetivos com os jogos além de precisar conscientizar os pais que o conhecimento se alcança também através de brincadeiras.

4- Com qual função a psicomotricidade atua em sala de aula?

P1. A psicomotricidade tem a função de trabalhar nas crianças a mente e o corpo. Em uma sala de aula, quando se trabalha o lúdico, você exercita diversas funções psicomotoras, como a lateralidade, a concentração, o equilíbrio e outras e essas funções são muito importantes na vida da criança pois é o seu corpo com sintonia com sua mente. Sem dúvida, a criança aprende com mais eficiência, quando as suas funções psicomotoras estão bem trabalhadas.

P2. É muito importante que a criança conheça seu corpo e perceba o que ela pode realizar com ele. As atividades de pular, correr, sentar, andar é essencial para o desenvolvimento biopsicosocial do ser humano.

Observa-se que a resposta da professora P1 complementa a resposta da P2, pois as mesmas levam em consideração a importância da função psicomotora e o desenvolvimento das habilidades motoras exercidas em cada atividade realizada pelos alunos. A criança tem um processo contínuo de desenvolvimento que se inicia no seu nascimento. E a primeira forma de relação com o meio é através do movimento que será modificada pelo aparecimento da linguagem oral, que gradualmente substituirá a ação expressa através do movimento. Todo este processo psicomotor prepara a criança aos movimentos refinados da escrita formal.

5 - Através desta metodologia, de que maneira você avalia seus alunos?

P1. Avalio o cognitivo dos alunos, juntamente com o nível de aprendizagem da turma. Mas também avalio o emocional das crianças, a sociabilidade de um aluno com outro, a sinceridade das crianças perante a regra do jogo, o respeito entre os colegas, a interação da turma, a reação daqueles que perdem, o grau de concentração, atenção entre outros.

P2. O aluno que desenvolve essas atividades, com toda a certeza, terá mais facilidade na realização de tarefas feitas no caderno, livro e outros. Propicia o entendimento mais rápido no seu raciocínio lógico, enfim a participação ativa do educando na construção de reconstrução do seu conhecimento trazido de casa.

Percebe-se que as respostas das professoras acabam tendo uma relação entre si a qual a P1 coloca muito bem uma avaliação cognitiva levando em consideração os seus aspectos afetivos, sociais e principalmente a relação com o próximo e a P2 complementa que na hora de avaliar leva em consideração a realidade do aluno fora da escola, melhorando o processo do ensino-aprendizagem

3.2- Análise das Entrevistas com Gestoras.

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

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

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

G2- No planejamento, o lúdico está contido em todas as propostas de trabalho (quando lidamos com as parlendas , trava-língua, poema, jogo motor...), o que ainda precisamos amadurecer é o conhecimento acerca do desenvolvimento da criança, para que possamos na elaboração das atividades de atender a necessidade específica delas (nível maturacional) e favorecer mais oportunidades para o jogo simbólico que não ocupa o devido lugar no cotidiano da prática pedagógica.

É importante principalmente o nível da Educação Infantil, o qual precisa focar as suas ações nessa aprendizagem simbólica da criança, já que ela amplia aí o seu vocabulário, a sua percepção das coisas, caracterizando uma evolução cognitiva acelerante, jamais apreciada em outra fase da vida.

Percebe-se que nas respostas tanto da G1 quanto da G2, o lúdico está inserido no planejamento de suas escolas, levando em consideração a importância do mesmo, na prática

pedagógica o qual se destaca pelo alto valor educativo, pelas possibilidades de exploração que proporcionam às crianças onde estas estabelecem relações lógicas com o ambiente em que vivem.

2 - Que orientação você dá aos seus professores neste sentido?

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

G2- Através do grupo de estudo, sinalizando teoricamente as possibilidades de trabalho. Pela análise do plano de aula (onde questiono e/ ou sugiro outras idéias)

Observa-se nas respostas das gestoras, a importância em capacitar os seus professores para poderem trabalhar com o lúdico que fazem, através de pesquisa e de grupo de estudos, as suas professoras para poder ter o embasamento teórico utilizando na prática do lúdico no processo ensino-aprendizagem dos seus alunos.

3 - Os objetivos são previamente analisados e discutidos? Com qual intuito?

G1- Em alguns momentos sim, mas o ideal seria que o plano fosse construído em parceria com o coordenador. A qualidade estaria mais garantida.

G2- Com certeza, procuramos analisar e discutir para que possamos detectar alguma falha ou erro nos objetivos empregados.

Essa discussão tem como intuito que seja feita uma reflexão sobre o que estamos repassando aos nossos alunos.

Observa-se nas respostas das gestoras, a importância da análise no planejamento e principalmente uma prévia reflexão, antes de colocar em prática o lúdico na sala de aula.

4- Os professores interessam-se mais por qual tipo de atividade?

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

G2- Pelos jogos motores e jogos de linguagem.

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

5- Estes planejamentos estão de acordo com os PCN'S? como?

G1- Sim, na maior parte do planejamento nós nos orientamos através do PCN'S, entretanto, trazemos para a realidade da sua comunidade escolar.

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

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

A educação psicomotora, na idade escolar, deve ser, antes de tudo, uma experiência ativa de confrontação com o meio. A ajuda educativa proveniente dos pais e do meio escolar tem a finalidade não de ensinar à criança comportamentos motores, mas, sim, permite-lhe exercer a sua função de ajustamento, individualmente ou outras crianças.

Todos os jogos e brincadeiras infantis, que parecem apenas passatempos, na verdade, preparam o terreno para um aprendizado posterior.

No entanto, embora brincar seja natural para a criança, não convém dar-lhe liberdade total (quando quer, como quer, onde quer), assim como é contraditório dirigí-la sempre.

O movimento da criança melhora através do pensamento enriquecido pela orientação interna da habilidade melhor desenvolvida e executada, pois inteligência – pensamento e ação constituem um círculo fechado.

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

Educar não é só ensinar a ler, a resolver um problema, a dar forma a um pensamento. É, principalmente, atender às necessidades do desenvolvimento da criança, a fim de prover a plena realização de sua personalidade. Para tal, é preciso que a escola satisfaça os interesses profundos através do brinquedo da aprendizagem e do trabalho.

A necessidade de auto-expressão é mais presente ainda que a necessidade de sobrevivência. Ela se satisfaz nas atividades criadoras, proporcionando expansão as idéias e aos sentimentos, possibilitando assimilar alegrias e eliminar as frustrações de cada dia.

Realiza-se também pela satisfação das curiosidades próprias de cada idade e da necessidade de esforço, bem como pela integração com os grupos através das atividades recreativas e sócio-culturais.

*“O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar e abster-se, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte.” (MACHADO, Dulce V. H. **Folha de São Paulo**, 13/03/83).*

Através do lúdico, mostrará o professor que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e meio social mais amplo.

A atividade lúdica prepara (e é preparada por ela) a alfabetização bem como toda a aprendizagem intelectual ou de relação com o mundo da cultura.

Quando o professor das séries iniciais tiver se conscientizado de que essa educação pelo movimento é uma peça mestre do edifício pedagógico, que permite à criança resolver mais facilmente os problemas atuais de sua escolaridade e a prepara, por outro lado, essa atividade ocupará um lugar privilegiado ao lado da leitura, da escrita e da matemática, matérias ditas com base, à sua existência futura de adulto.

O professor constatará que esse material educativo não-verbal constituído pelo movimento é por vez um meio insubstituível para afirmar certas percepções, desenvolver certas formas de atenção, por em jogo certos aspectos da inteligência, realizando o sonho da criança de, ao caminhar para a escola, encontrar um amigo, um líder, alguém muito consciente que se preocupa com ela fazendo-a sorrir e aprender ao mesmo tempo.

Considerações Finais

Acreditamos ser importante deixar aos leitores algumas considerações a respeito da inteligência da criança.

Entendemos por inteligência: a investigação da novidade com adaptação contínua de situações novas. Quando um bebê tenta passar um objeto por entre obstáculos intercalados (cercados) ele o faz de diversas maneiras, não se dando conta de que o tamanho do objeto influi diretamente no espaço disponível para a passagem do mesmo.

Percebemos também que, quando uma criança vê vários deslocamentos de um objeto sendo escondido por um adulto (em uma brincadeira de esconde-esconde) ela sempre irá procurá-lo onde o viu pela última vez.

Isso significa que as noções de antes e depois estão, apenas iniciando, e futuramente serão aplicadas a acontecimentos externos. Daí vem a importância de observá-las em atividades lúdicas, para a compreensão de tal procedimento infantil.

Quando a criança brinca ou pratica exercícios motores, ela combina diferentes ações motoras entre si, divertindo-se em repetir várias vezes os mesmos esquemas, porém modificando a cada repetição de um movimento.

Em certos movimentos de sua infância, a criança finge ações como: dormir, levar a mão à boca como se estivesse comendo. Esses esquemas simbólicos indicam um esboço de representação ou evocação de uma situação ausente já vivenciada. Esta fase marca o início da representação e, considera os exercícios motores simples e os símbolos lúdicos da brincadeira simbólica.

PIAGET destaca a possibilidade da criança imitar certos sons significativos da língua que ouve. Isto é, possível devido a coordenação progressiva de esquemas vocais já conhecidos e por acomodação, também progressiva, desses mesmos esquemas.

No primeiro ano de vida, a criança começa a esboçar os esquemas fonéticos da língua: PAPÁ para papai, comida, etc. Para PIAGET, o uso que a criança faz destes vocábulos lembra um conjunto de símbolos, definidos subjetivamente, pois pode mudar sua significação em um único dia. Ex.: a criança emite sons diferentes toda vez que vê o mesmo brinquedo (boneca) no decorrer de um único dia. Em outras ocasiões a criança age e em seguida verbaliza algo. Este

comportamento indica que os esquemas verbais são diretamente ligados às ações realizadas sobre o meio.

A construção da noção do tempo exige também o desenvolvimento da representação, pois assim será permitido à criança pegar um objeto e recordar um fato relativo a ele, reconstituindo um acontecimento não mais ligado à percepção direta. Uma vez interiorizada a imitação fornece, aos simples exercícios motores, todo um simbolismo gestual e passa a funcionar na ausência do modelo, evoluindo assim a linguagem. Passando-se para a “fase” da brincadeira simbólica, posteriormente surge o desenho na vida da criança.

Todo esse simbolismo intervém de forma decisiva no desenvolvimento psicológico, enriquecendo as relações interindividuais, antes restritas à imitação de sons e gestos, dando lugar a uma comunicação mais ampla com o meio. PIAGET considera esta passagem um exemplo de generalização construtiva.

Um desenvolvimento harmônico, lúdico, que inclui aprender a ouvir opiniões diferentes e a contra-argumentar, estabelecendo comparações objetivas entre várias maneiras de se compreender um mesmo fato, pouco a pouco vai contribuir para tornar a criança apta a um intercâmbio, real com os outros, favorecendo a troca de experiências, por estar baseada na cooperação e na reciprocidade.

Excluindo a aceitação passiva de idéias ou sugestões mal compreendidas, a criança, quando tem um esquema mais evoluído de linguagem, passa a ser sujeito ativo de suas ações e as defende com conversa com o adulto, sendo “lógico” para ela o que pode ser manipulado e transformado de acordo com sua vivência.

O “fazer” é um dos critérios essenciais a orientar as condutas do professor frente às crianças. Sendo assim, o que realmente importa é selecionar o maior número possível de situações que promovam o desenvolvimento de habilidades variadas, pois o objetivo é sempre a aprendizagem.

A partir do momento em que as atividades começaram a ser oferecidas em sala de aula, notamos um progresso que repercute em todo conjunto, apesar de não ser manifestado imediatamente, mas, o avanço registrado numa situação, logo interfere em outras e, num espaço não muito longo de tempo, as diferenças de progresso (quando a criança é trabalhada de maneira lúdica) vão se somando e darão lugar futuramente ao progresso total, global. Isto justifica a importância de se trabalhar com uma série de atividades lúdicas, pois é o conjunto destas que vai

influir nas transformações que ocorrem à medida em que as crianças são conduzidas a tomar consciência das ações exercidas sobre os objetos.

A criança deve sentir-se sempre capaz de exercitar o que foi proposto. O progresso dos movimentos, do ponto de vista quantitativa, surge através do funcionamento de um esquema. Esse progresso repercute nos demais movimentos, possibilitando a introdução de outras e mais complexas atividades.

Sabemos que a noção de espaço começa a se desenvolver desde o nascimento e está sempre subordinada aos progressos da inteligência. É agindo sobre as coisas que a criança pode construir todo um sistema de relações espaciais referentes aos seus próprios movimentos e aos deslocamentos dos objetos (deslocamentos dos objetos entre si).

E como a linguagem vai ser estimulada ?

Ela evolui porque o professor conversa o tempo todo com seus alunos sobre o que estão realizando (para a comprovação disto basta comparar o início e o fim do ano letivo na primeira série do primeiro grau). As crianças também conversam, se comunicam entre si; elas desenvolvem a linguagem porque e falam.

Somente com a prática do diálogo é que se aprende a dialogar. Pois, se a criança aprende a agarrar, agarrando; a saltar, saltando; entendemos então que dominar uma ação implica em agir sobre o objeto a ser conhecido (processo que também ocorre com a linguagem).

Lembramos aqui, que o objetivo deste relato é fornecer um referencial para que o professor possa compreender a importância das tentativas (desenvolvidas com atividades lúdicas) que conduzem ao desenvolvimento do raciocínio, aprendendo a respeitar a criança e valorizando cada descoberta que esta venha a fazer em sua vida escolar.

O respeito pelas várias etapas deste desenvolvimento constitui uma conduta que, por ser teoricamente refletida, transcende quaisquer que sejam as características do meio imediato. O que realmente interessa é atribuir a cada criança o papel de sujeito ativo na construção de formas cada vez mais aprimoradas de conhecimento, pois somente o indivíduo ativo é capaz de atuar frente às pressões sociais, compreendendo-as para transformá-las.

Não podemos duvidar da influência do meio, mas, sim, procurar uma maneira de intervir também com a preocupação de acelerar o ritmo do desenvolvimento infantil, obedecendo sempre os limites desta evolução. Em nosso trabalho consideramos muito o aspecto “linguagem” por acreditarmos estar nele o princípio da alfabetização.

“Se a única maneira de dominar o diálogo é praticá-lo, dê à criança sua chance” (J. S. BRUNER, p. 225).

E é exatamente esta prática que defendemos: “proporcionar à criança a oportunidade de expor suas idéias”. Porém, se por um lado devemos enfatizar o processo dialógico, partindo desta interação para compreender o funcionamento da linguagem, por outro, precisamos reconhecer que na relação com o meio e com o lúdico, de forma especial, intervêm muitas formas de conhecimento.

O conhecimento lingüístico, social e cognitivo, não constituem formas isoladas, mas aspectos que se relacionam intimamente num fluxo dinâmico de interferências. Relacionando o conjunto destas, enfatizamos as atividades lúdicas e reconhecemos, através de nossas práticas que a aplicação das mesmas ampliam as possibilidades de intervirnos nos aspectos do conhecimento infantil.

Referências Bibliográficas

ARAÚJO, Vânia Carvalho. **O jogo no contexto da educação psicomotora.** Ed. Cortez.

BOCK, Ana M.; FURTADO, Odair; TEIXEIRA, Maria de Lourdes T. **Psicologias: uma introdução ao estudo de psicologia.** Saraiva, São Paulo, 1999.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar na brinquedoteca**

GARCIA, Regina Leite. **Resvivendo o pré-escolar.**

POPOVIC, A. M. **Alfabetização: Disfunções psiconeurológicas.** São Paulo: Vetor, 1968.

RILLO, Glida. **Educação: pré-escolar.** São Paulo: Atica 1982.

RODRIGUES, Maria. **O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo.**

ROSE, Sanny. **Brincar, conhecer, ensinar.**

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** SP: pioneira, 1994.

ANEXOS

Questionário I

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Parte I - Dados Pessoais

a) Sexo: masculino () feminino ()

b) Idade:

c) Tempo de formado :

d) Tempo de atuação:

Parte II - Questões Específicas

1. Você considera importante a prática do lúdico nas escolas? Comente.
2. No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.
3. Quais as dificuldades que você enfrenta dentro da sala de aula para trabalhar com a ludicidade?
4. Com qual função a psicomotricidade atua em sala de aula?
5. Através desta metodologia, de ,que maneira você avalia seus alunos?

Questionário II

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Parte I - Dados Pessoais

a) Sexo: masculino () feminino ()

b) Idade:

c) Tempo de formado:

d) Tempo de atuação:

Parte II - Questões Específicas

1. De que forma o lúdico está inserindo no planejamento e qual a importância possui na prática pedagógica?
2. Que orientação você dá aos seus professores neste sentido?
3. Os objetivos são previamente analisados e discutidos? Com qual intuito?
4. Os professores interessam-se mais por qual tipo de atividade?
5. Estes planejamentos estão de acordo com os PEN'S ? Como ?