



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

**O IMPACTO DA LUDICIDADE NO PACTO NACIONAL PELA
ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA- PNAIC**

JOÃO PESSOA- PB

2018

CHIRLENE MARIA SANTANA

**O IMPACTO DA LUDICIDADE NO PACTO NACIONAL PELA
ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA- PNAIC**

Trabalho de conclusão de curso apresentado em cumprimento às exigências para a obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia. Sob orientação da Professora Eliane Maria de Menezes Maciel.

JOÃO PESSOA-PB

2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

S232i Santana, Chirlene Maria.

O Impacto da Ludicidade no Pacto Nacional pela
Alfabetização na Idade Certa-PNAIC / Chirlene Maria
Santana. - João Pessoa, 2018.

49 f. : il.

Orientação: Eliane Maria de Menezes Maciel Maciel.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Alfabetização, Lúdico, Formação. I. Maciel, Eliane
Maria de Menezes Maciel. II. Título.

UFPB/BC

CHIRLENE MARIA SANTANA

O IMPACTO DA LUDICIDADE NO PACTO NACIONAL PELA
ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA- PNAIC

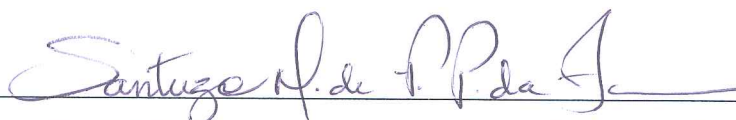
Aprovado em: 09/11/2018

BANCA EXAMINADORA:



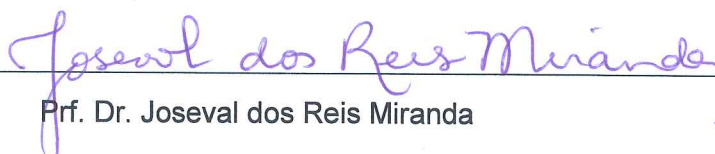
Profª. MS. Eliane Maria de Menezes Maciel

Orientadora



Profª. MS. Santuza Monica de Franca Pereira da Fonseca

Examinadora



Prf. Dr. Joseval dos Reis Miranda

Examinador

Dedico este trabalho aos que me acompanharam nessa longa caminhada, à Deus, aos meus irmãos, ao meu cônjuge e filho, ao meu pai e principalmente a minha mãe que sempre esteve ao meu lado me apoiando, contribuindo para que pudesse concluir meu curso.

AGRADECIMENTOS

À Deus que é a razão da minha existência e o motivo do meu ser e ter. A minha família, pois sozinha não chegaria tão longe. Percebi em seus olhares o orgulho de me ver crescer e vencer, a alegria no coração ao acompanhar mais essa conquista. Nem todas as palavras do mundo são capazes de expressar meu carinho e afeição por todos. Obrigada pelo apoio durante toda minha jornada acadêmica e na vida. É verdade que foram muitos sonhos renunciados em prol do meu maior sonho, minha formação, por isso sou tão grata e também reconheço no olhar de cada um o orgulho que carregam de mim. Obrigada, muito obrigada família pelas palavras doces que me confortaram nos momentos de dificuldades, pelos sorrisos e abraços nos momentos de alegria e principalmente por serem minha fortaleza me sustentando para chegar aqui. Por fim, agradeço a Professora Eliane Maciel que abriu seu coração e dispôs seu precioso tempo me ajudando na organização das ideias que frutificaram esse trabalho.

RESUMO

Um dos maiores desafios da educação pública nos últimos anos tem sido a alfabetizar na idade certa. Para isso, os professores como forma de ampliar seus conhecimentos e levá-los a sua prática educativa, têm passado por diversas formações continuadas, dentre estas destacamos nesta pesquisa o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa- PNAIC, que visa alfabetizar os alunos no primeiro ciclo de alfabetização que envolve do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Com isso, o objetivo deste estudo foi a observação da prática no cotidiano escolar para verificar se professores/as que fizeram a formação do PNAIC estão colocando em prática o que aprenderam, no que se refere a ludicidade. Trata-se, portanto de um estudo de cunho exploratório, desenvolvido, com uma abordagem qualitativa. A amostra foi composta por três professoras alfabetizadoras que participaram do PNAIC, no município de João Pessoa. Utilizei como referência teórica para conceituar o lúdico na educação autores/as como: Piaget, (1984); Vygotsky, (2000); Lara, (2003); Macedo, (2005); Oliveira, (2013); Imbernón, (2010), dentre outros. Por fim, os resultados do questionário foram submetidos à análise de agrupamento de informações, e a partir das análises feitas e concomitantemente com os estudos bibliográficos corporificaram os resultados da fase de discussões do presente trabalho. Ademais, os resultados mostram que o PNAIC é um mecanismo que deu certo no que se refere ao uso da ludicidade na alfabetização dos anos iniciais, tanto na língua portuguesa, quanto na matemática. Por meio da formação continuada, os/as professores/as encontraram subsídios, práticos e teóricos para repensar e transformar situações corriqueiras de sala de aula em atividade lúdicas e que são significativas para o avanço da aprendizagem individual e coletiva. Desse modo, é perceptível que o programa de formação trouxe uma significação aos professores, que visualizam e encaminhar suas práticas de ensino de forma natural na inserção das atividades lúdicas para alcançar seus objetivos.

Palavras-chave: Alfabetização, Lúdico, Formação.

ABSTRACT

One of the biggest challenges of public education in recent years has been literacy at the right age. For this, teachers as a way to broaden their knowledge and take them to their educational practice, have undergone several formations continued, among these we highlight in this research the National Pact for Literacy in the Right Age - PNAIC, which aims to teach students in the first cycle of literacy that involves the 1st to 3rd year of elementary school. With this, the objective of this study was to observe the practice in the school routine to verify if teachers who did the PNAIC formation are putting into practice what they learned, in what refers to playfulness. It is, therefore, an exploratory study, developed, with a qualitative approach. The sample was composed of three literacy teachers who participated in the PNAIC, in the municipality of João Pessoa. I used as a theoretical reference to conceptualize the ludic in education authors such as: Piaget, (1984); Vygotsky, (2000); Lara, (2003); Macedo, (2005); Oliveira, (2013); Imbernón, (2010), among others. Finally, the results of the questionnaire were submitted to the analysis of grouping of information, and from the analyzes made and concomitantly with the bibliographic studies, they embodied the results of the discussion phase of the present study. In addition, the results show that the PNAIC is a mechanism that has worked well with regard to the use of playfulness in literacy in the early years, both in Portuguese and in mathematics. Through continuing education, teachers have found practical, theoretical support for rethinking and transforming classroom situations into playful activity that are significant for the advancement of individual and collective learning. Thus, it is noticeable that the training program has brought meaning to teachers, who visualize and direct their teaching practices in a natural way in the insertion of play activities to achieve their goals.

Key words: Literacy, Playful, Formation.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. PERCURSO METODOLÓGICO DO ESTUDO.....	13
3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.....	14
4. PNAIC: Formação Continuada.....	18
5. ANÁLISES E DISCUSSÕES SOBRE O IMPACTO DO LÚDICO NA SALA DE AULA	22
5.1 Aproximação do campo de estudo.....	22
5.2 Observação das aulas ministradas na ocasião de coleta de dados.....	24
5.3 Uso dos jogos e brincadeiras na sala de aula.....	29
5.4 Pensando e planejando ludicamente.....	30
5.5 Pontos positivos e negativos do uso da ludicidade em sala de aula.....	32
5.6 Aplicação das estratégias do PNAIC em sala de aula....	34
5.7 O jogo como complemento do conteúdo.....	36
5.8 Com ludicidade ou sem ludicidade?.....	37
5.9 Jogos/brincadeiras: retrocessos ou avanços?.....	38
5.10 A importância da formação continuada do PNAIC para o cotidiano escolar.....	39
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	41
7. REFERÊNCIAS.....	43
8. ANEXOS.....	45

1. INTRODUÇÃO

O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC é parte integrante de um conjunto de políticas educacionais para a erradicação do analfabetismo e para a plena garantia dos direitos de aprendizagem nos anos iniciais no primeiro ciclo do Ensino Fundamental. De acordo com o PNAIC, os pressupostos fundamentais para o trabalho pedagógico com as crianças até os oito anos de idade são: o papel do lúdico, do brincar e a necessidade de aproximação do universo da criança, respeitando sua lógica de pensar no processo da construção dos conhecimentos. (BRASIL, 2014, p.9).

Pensando sobre a proposta do brincar e a necessidade de aproximação do universo imaginativo da criança, algo que venha de encontro a esse pensamento pode ser danoso no sentido da aprendizagem, pois as necessidades naturais da criança, que é o brincar e o aprender em um universo de ludicidade, por meio da troca de experiências e do mundo do faz de conta são visivelmente saberes importantes que uma proposta de educação com a inclusão do lúdico fomenta, pois segundo Rosa (2003), a existência de características homogêneas entre alunos/as oferece condições sociais para a aprendizagem.

A aprendizagem se estabelece na dialeticidade entre o professor e o/a aluno/a, por meio de diversos mecanismos que agregam valor significativo ao ato de educar, por consequência desses atos a implementação de uma proposta que fortaleça a responsabilidade de se trabalhar o lúdico de forma natural é bem-vinda, pois cabe, desde já compreender o lúdico como uma ferramenta que se torna indispensável na garantia do universo da imaginação e criatividade da criança.

Não apenas a forma lúdica de ensinar, mas o jogo como objeto disparador importante para despertar o interesse daqueles conteúdos quando expostos de forma não lúdica pode criar expectativas negativas e o desinteresse completo. Os jogos e as brincadeiras são considerados por vários estudos como gatilhos indispensáveis à elaboração de boas hipóteses pelas crianças motivando a aprendizagem.

Segundo Lara (2003), os jogos são meios para se chegar ao conhecimento, pois eles se mostram como formas táticas de aplicação no meio pedagógico, e principalmente, pelo poder que os mesmos exercem na motivação e comprometimento dos/as alunos/as em variadas situações, atenuando comportamentos e motivações em cada aluno/a de forma individual.

Nesse sentido, o lúdico não é apenas algo utilizado para aliviar a dureza das aulas teorizadas as práticas na sala de aula, pelo contrário ele se faz necessário para que se possa desenvolver vários outros aspectos de interação e aprendizagem de cada criança, como por exemplo: imaginação, criatividade, liderança, respeito as regras, cooperação, atenção, linguagem não violenta, respeito, comunicação, levantamento de hipóteses, resolução de conflitos, apropriação de conceitos dentre outros variados aspectos que estão presentes na interação social que um jogo pode proporcionar se incorporado ao ensino, seja ele de forma interdisciplinar ou não.

No contexto de sala de aula é necessário que os/as professores/as proponham aos seus/suas alunos/as atividades que os estimulem no seu cotidiano, tais como arranjo jogos e brincadeiras que levem os/as alunos/as a usarem a lógica para chegar ao resultado Smole, Diniz e Milani (2007) consideram o emprego de jogos no processo pedagógico algo que, embora não seja nenhuma novidade, abre um leque de possibilidades para o ensino aprendizagem de muitas áreas.

Entre essas áreas está a matemática, que para muitos ainda é considerada rígida e assustadora. Mas, esse paradigma pode ser desconstruído com a vivência de diversos materiais estruturados e alternativos que envolvem o lúdico, tornando uma possibilidade de reinventar e tornar atrativa a disciplina.

Nas aulas de Matemática, os conteúdos podem estar aliados às atividades lúdicas, saindo um pouco do tradicionalismo do ensino e avançando de forma positiva em seus objetivos. Assim sendo, o jogo possibilita uma interação relacional na aquisição de conhecimento, promovendo a capacidade de exercitar o levantamento das hipóteses e o raciocínio lógico, na resolução de determinados problemas. Além de desenvolver a imaginação, a criatividade

a liderança, o respeito as regras, a cooperação, a atenção, a linguagem não violenta, o respeito, a comunicação, a resolução de conflitos, a apropriação de conceitos. Dessa forma o/a aluno/a se sentirá realizado e motivado a buscar e alcançar muitos outros objetivos, seja na vida escolar como na vida social.

Na Educação Matemática o grande desafio atual é a quebra de um paradigma que tem a matemática como uma disciplina que já carrega um estigma de ser uma das mais inacessíveis do currículo escolar, de modo que se possa torna-la relevante e cheia de significado, por meio da abordagem lúdica no ensino.

Nesse sentido, o PCN (Parâmetro Curricular Nacional), na área de matemática salienta a necessidade de uma apropriação e articulação crítica e dialética com a realidade social que o/a aprendiz está inserido, a saber que:

Recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadoras, computadores e outros materiais têm um papel importante no processo de ensino e aprendizagem. Contudo, eles precisam estar integrados a situações que levem ao exercício da análise e da reflexão, em última instância, a base da atividade matemática. (BRASIL, 1998, p. 19).

Os recursos são importantes no processo de assimilação e acomodação das ideias, pois compreendem também aspectos de interação social entre as crianças partícipes do processo de aprendizagem, uma vez que, considerar aspectos que vão além do exercício cognitivo é essencial para que se tenha sucesso na aplicação dos jogos e das brincadeiras.

Dentre todos os aspectos positivos que o lúdico e a apropriação dos jogos provoca no ambiente da aprendizagem, a formação inicial dos/as professores/as, bem como a formação continuada é necessária como garantia de aplicação consistentes e que atendam a demanda da resolução de problemas, principalmente no ensino de matemática.

Nessa perspectiva de entendimento da importância também da formação continuada, os/as professores/as alfabetizadores/as são importantes ressaltar que os mesmos tinham momentos de estudos nos quais foram definidos os conteúdos que iriam atender os direitos de aprendizagem dos educandos no ciclo de alfabetização pautados nos cadernos distribuídos pelo MEC.

Para Santos (1997), contemplar os conteúdos lúdicos nos cursos de formação se faz necessário, uma vez que, é por meio das brincadeiras e o conhecimento sobre as mesmas que a/o professor/a tem a oportunidade de entender e ter uma visão crítica da importância do jogo e do brincar na vida das crianças.

Busco como objetivo nesse estudo verificar se as professoras que lecionam do 2º ano do primeiro ciclo do Ensino Fundamental das Escolas: (A, B e C). Os nomes das respectivas escolas foram substituídos para que resguardássemos a identidade de cada uma delas. Escolas no Município de João pessoa-PB, estão pondo em prática aquilo que aprenderam na formação continuada oferecida pelo MEC no programa do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, no que se refere a ludicidade. Busquei compreender se a ludicidade é contemplada de forma significativa nos recursos e estratégias no efetivo exercício da docência em sala de aula.

2. PERCURSO METODOLÓGICO DO ESTUDO

Em um estudo de cunho exploratório e qualitativo, subsidiado por levantamento bibliográfico. Desenvolvi em primeiro plano atividades de observação nas salas de aulas das escolas já citadas acima, afim de coletar dados que conseqüentemente se tornaram subsídios para a fase de escrita dos resultados deste estudo. O segundo passo foi a realização de entrevistas semiestruturadas com as professoras dos 2º anos do Ensino Fundamental. O terceiro passo foi a aplicação de uma segunda entrevista gravada em áudio, posteriormente a transcrição destas entrevistas e a análise da fala de cada uma delas. Por fim, fiz a escolha das professoras alfabetizadoras e participantes do PNAIC, programa desenvolvido no Município de João Pessoa-PB e que teve sua última edição no ano de 2017. Para facilitar a compreensão e a organização das falas dos sujeitos componentes deste trabalho achei por bem criar logo abaixo um quadro com as características gerais das entrevistadas e suas respectivas escolas, vejamos:

Entrevistada 01: Professora A Escola: A Série que leciona: 2º ano Tempo que leciona na série: 3 anos
Entrevistada 02: Professora B Escola: B Série que leciona: 2º ano Tempo que leciona na série: 1 ano
Entrevistada 03: Professora C Escola: C Série que leciona: 2º ano Tempo que leciona na série: 2 anos

Por fim, para abordar o tema, este trabalho está dividido em quatro tópicos. No primeiro apresento a introdução e o objetivo, no segundo tópico a

metodologia deste estudo. No terceiro, trato da importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem. O quarto item trata-se da organização e proposta formadora do PNAIC junto com a formação continuada. O quinto, trago as análises das entrevistas feitas com as professoras escolhidas para fazer o estudo. E no sexto e último ponto as considerações finais deste estudo.

3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

Para entender o papel da ludicidade na educação escolar das crianças, é preciso, sobretudo compreender que a primeira socialização com o conhecimento externo se dá pelos estímulos e a curiosidade que cada criança tem em responder questões que são originadas no seu universo imaginativo. Segundo Gomes (2004), o primeiro brinquedo da criança é seu próprio corpo, que passa por processo de descobertas, em seguida a criança passa a explorar o meio onde está inserida e os objetos que colaboram para os objetos que dão estimulações auditivas, visuais e sinestésicas.

Segundo Mendonça (2010, p. 3) a palavra “lúdico” vem do latim *ludus* e significa brincar. E ainda complementa dizendo que neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daqueles que joga que brinca e que se diverte. Assim, tais aspectos podem fazer com que a criança saiba trabalhar em grupo e por meio da colaboração, no ato de “ganhar ou não” aprenda viver e se desenvolver na sociedade. (CARDOSO, 2012, p. 2).

No universo imaginativo da criança a fantasia é a primeira porta para a inserção da ludicidade na vida da criança, nas atividades escolares não deixa de ser diferente, pois a criança se dedica ao brincar da mesma maneira que se esforça para aprender a andar, falar, comer, escrever e etc. Os interesses e a aprendizagens ocorrem de forma gradativa e evolutiva, pois na medida em que se vai avançando na aprendizagem existe a necessidade do aumento dos desafios. Corroborando com esse pensamento, Macedo (2005), ressalta que as crianças precisam encontrar nos estímulos propostos do/a professor/a, sentidos explicáveis para elas mesmas e para seu grupo, além de condições favoráveis à construção de novos sentidos e à valorização do uso de muitas formas de expressão das elaborações construídas.

Nesse sentido é mister pensar que desde quando nasce à criança tem uma grande tendência a aprender. Cada ato, brincadeira e momentos que são vivenciados são transformados em experiências que atuam no seu

desenvolvendo e aprendizagem. É, portanto, por meio também dos jogos que as crianças aprendem regras e limites e conseqüentemente agreguem cada vez mais conhecimento.

A ludicidade como fio condutor do processo de aprendizagem nas brincadeiras e jogos, possibilita aprender com prazer e descontração. Sobre a distinção do brincar por brincar e o jogo como ferramenta para a aprendizagem Friedmann afirma que:

Brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar e a atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores. (FRIEDMANN, 2011, p.2).

Logo, o interesse relacionado à atividade lúdica na escola tem-se mostrado cada vez maior por parte de pesquisadores e, principalmente, de professores que buscam alternativas para o processo ensino aprendizagem (PEDROZA, 2005, p. 62). Com todos os benefícios que o lúdico possui, vem cada dia mais sendo inserido na educação de crianças.

Essa tendência do aprender brincando segundo Cordazzo e Vieira (2007) é consideravelmente um ganho na educação pois o jogo é um processo lúdico e criativo que possibilita ao sujeito da ação modificar imaginariamente a realidade, pois funciona como elo integrador entre os três domínios do conhecimento o psicomotor, cognitivo e o afetivo-social.

O domínio afetivo-social, ao meu ver é peça chave, pois envolve a motivação cujo objeto disparador deve ser carregado de sentido na construção e no levantamento das hipóteses e na associação que as crianças fazem com o próprio conteúdo, pois as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade.

A criança desenvolve diversas habilidades durante a sua vida escolar como: ser esperta, curiosa, independente, ser confiante e ter iniciativa para construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como exprimir seu pensamento com convicção são características que fazem parte da personalidade integral da criança. (FRIEDMAN, 1996).

O ato de brincar é uma atividade que as crianças gostam e que é necessária para sua vida, pois, assim como o ato de comer ou dormir, a brincadeira exerce uma função orgânica no desenvolvimento da criança. Também, é por meio da brincadeira que a criança constrói conhecimento sobre o mundo e sobre si mesma. Ao brincar, a criança interage com as pessoas, compartilhando seus valores culturais, éticos e morais.

Segundo Piaget (1978), “A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. O jogo tem o poder de dar sua contribuição para uma aprendizagem significativa, pois tem um grande valor como recurso pedagógico servindo para enriquecer o processo ensino-aprendizagem. Complementado a importância e o papel do jogo, Mello (1989, p. 63), afirma que: “o jogo é a razão de ser da infância, da importância vital e condicionadora da inteligência e do desenvolvimento.

Com as atividades lúdicas, os jogos e as brincadeiras as crianças passam a compreender as regras e os comportamentos e experimenta os mais diversos sentimentos: dor, tristeza, alegria, perda, desejo, prazer. Para a criança, a brincadeira é uma atividade completa, pois favorece as descobertas e os desafios necessários para o seu desenvolvimento.

O lúdico e seus aspectos positivos fazem parte da tendência da ludoeducação, principalmente nas aulas de matemática, onde as estratégias, a resolução de conflitos e a tomada de decisão são alicerces para a obtenção de posicionamentos pertinentes em vários outros âmbitos sociais de interação. Segundo Piaget, 1984:

“O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade” (PIAGET, 1984, p. 44).

O lúdico além de ajudar no processo de aprendizado, ajuda o/a professor/a ensinar e aplicar determinadas regras dentro do sistema de ensino, pois isso é um fator difícil de ser trabalhado, uma vez que, muitas crianças

ainda não estão habituadas a viver em um mundo cheio de regras e normas pré-estabelecidas.

Por fim, entende-se que os conteúdos são assimilados de forma mais consistente quando as crianças se interessam pelo conteúdo e respeitam as regras estabelecidas, seja em qualquer disciplina, especialmente na matemática onde tais regras são fundamentais para a resolução dos problemas.

A resolução de problemas na prática do jogo, seja na matemática ou em outras disciplinas é interessante e prazeroso para o aprendizado, pois dá ressignificação para os conteúdos abordados durante o processo ensino aprendizagem, pois é no ato de brincar e experimentar o jogo que as crianças interagem, questionam, levantam suas hipóteses e chegam aos possíveis resultados. A identificação das necessidades dos/as alunos/as parte da vivência diária em sala de aula, sempre no levantamento das questões que serão pertinentes para se discutir na formação continuada de professores, por isso, esse passo do processo de ensino é tão importante, pois uma vez que, se consegue discutir teoricamente na pretensão de buscar possíveis soluções coletivamente o trabalho na sala de aula se torna substancial e de qualidade.

4. PNAIC: Formação Continuada

A formação continuada no cenário educacional tem sido atrelada à qualidade da educação e, do mesmo modo, à qualidade de ensino. Essa associação acena para a complexidade desse processo, que requer atenção, planejamento e perseverança, pois é no exercício da prática pedagógica e na articulação entre teoria e prática por meio da formação continuada como um canal para que os/as professores/as possam refletir sobre seus processos de ensino e suas metodologias.

Segundo Candau (1997), existem três aspectos fundamentais para o processo de formação continuada dos/as professores/as: a escola, como *locus* privilegiado de formação; a valorização do saber docente; e o ciclo de vida dos/as professores/as, ou seja, a bagagem que carregam de suas experiências do exercício do ensino. Isto significa dizer que a formação continuada precisa: primeiro, partir das necessidades reais do cotidiano escolar do/a professor/a; depois, valorizar o saber docente, ou seja, o saber curricular e/ou disciplinar, mais o saber da experiência; por fim, valorizar e resgatar o saber docente construído na prática pedagógica (teoria + prática).

Nessa perspectiva de formação que prioriza as experiências vividas no espaço escolar na *práxis* pedagógica, surge o PNAIC, como um acordo formal assumido pelo governo federal, Estados, municípios e entidades para firmar um compromisso de alfabetizar crianças em até no máximo oito anos de idade ao final do ciclo de alfabetização, acordo foi criado em 2012 para atender as necessidades formativas dos professores alfabetizadores.

O Pacto apresenta quatro eixos de atuação: Formação continuada presencial para professores alfabetizadores e orientadores de estudo; Materiais didáticos, como: obras literárias, obras de apoio pedagógico, jogos e tecnologias educacionais; Avaliações sistemáticas, processo pelo qual o poder público e os/as professores/as acompanham a eficácia e os resultados do Pacto nas escolas participantes; Gestão, controle social e mobilização com monitoramento.

A portaria do MEC, esclarece no artigo 5º, que as ações do pacto têm por objetivo:

I - Garantir que todos os estudantes dos sistemas públicos de ensino estejam alfabetizados, em Língua Portuguesa e em Matemática, até o final do 3º ano do ensino fundamental; II - Reduzir a distorção idade-série na Educação Básica; III - Melhorar o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB); IV - Contribuir para o aperfeiçoamento da formação dos professores alfabetizadores; V - construir propostas para a definição dos direitos de aprendizagem e desenvolvimento das crianças nos três primeiros anos do ensino fundamental. (BRASIL, Nº 867, Art 5º, 2012).

O compromisso com a alfabetização das crianças está expresso no caderno de apresentação do PNAIC com a seguinte argumentação: É com a intenção de assegurar uma reflexão minuciosa sobre os processos de alfabetização e sobre a prática docente, garantindo que todas as crianças estejam alfabetizadas até oito anos de idade, no final do 3º ano do ensino fundamental, foi para fazer isso valer que surgiu o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. (BRASIL, 2012a, p. 27).

De acordo com PNAIC (2012, p. 5), este Pacto é constituído por um conjunto integrado de ações, materiais e referências curriculares pedagógicos a serem 23 disponibilizadas pelo MEC, tendo como eixo principal a formação continuada de professores alfabetizadores.

O Pacto desencadeia por meio da formação continuada uma série de atividades, tanto teóricas quanto práticas nas disciplinas de linguagem e matemática, afim de atingir o objetivo de alfabetização na idade certa.

Compreende ações que suplementam as series iniciais do ensino fundamental. A proposta é a reflexão acerca da formação contínua e no assessoramento dos profissionais que atenderam e atendem os anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio de cadernos que viabilizam o entendimento e a aplicação das propostas do Pacto.

No material do PNAIC, distribuídos em cadernos complementares de formação o lúdico é apresentado tanto por meio de relatos de experiências, de reflexões sobre como pode ser inserido em sala de aula; quanto no desenvolvimento de atividades envolvendo o sistema de escrita alfabética e a

matemática. Contribuindo assim em diversos aspectos, seja para a organização do grupo, seja no trabalho com outros componentes curriculares dentro da formação continuada.

Além disso, percebi que o material oferece complementos teóricos para a compreensão das contribuições dos jogos não apenas no aspecto da aprendizagem de conteúdos escolares específicos, mas na capacidade de trabalhar com a socialização, a interação, a questão das regras e outras intervenções.

Nessa perspectiva o/a professor/a precisa se responsabilizar pelo seu planejamento utilizando os jogos, enquanto recursos metodológicos de ensino, que permita-lhe trabalhar de forma sistematizada com as especificidades da linguagem e da matemática.

Portanto, a proposta do PNAIC compreende a dinâmica da sala de aula quando propõe que os diversos jogos podem servir para os mesmos propósitos, por meio de abordagens diferentes, com objetivos específicos diversos.

As atividades pós-formação são as mais variadas possíveis, os/as professores/as criam e desenvolvem atividades de alfabetização de linguagem e matemática lúdicas a partir das necessidades de suas turmas e de acordo com os objetivos que pretendem alcançar, bem como o desenvolvimento das atividades e os objetivos que pretendem alcançar, seja como objeto disparador de um tema, seja para iniciar/ou reforçar determinado conteúdo.

Por fim, o PNAIC é considerado por muitos/as estudiosos/as e formadores/as um dos maiores programas de formação de professores/as alfabetizadores/as implementado em nosso País. Os programas de formação continuada estão sujeitos a uma série de variáveis políticas, sociais, culturais e pedagógicas, dessa forma, compreender como os cursos melhoram a qualificação de professores/as e as práticas de ensino e aprendizagem dos/as alunos/as é um desafio e também uma necessidade para avaliarmos a efetividade de qualquer política pública nessa área.

Sendo o PNAIC um programa voltado para a formação continuada dos docentes, dentre outros pontos é necessário observar que o programa se apresentou promissor para a superação de lacunas de formação ou reconstrução/ressignificação dos conhecimentos dos/as professores/as, haja vista que atualmente a velocidade com que a sociedade vem se transformando é enorme e sem uma constante atualização estes profissionais estarão longe de atender as necessidades de ensino e aprendizagem com o fim na qualidade de suas propostas.

5. ANÁLISES E DISCUSSÕES SOBRE O IMPACTO DO LÚDICO NA SALA DE AULA

O presente estudo é fruto da observação e da coleta de dados qualitativos em três escolas da Rede Pública do Município de João Pessoa- PB. Foram elas: Escolas A e B da Rede Estadual de Ensino e Escola C da Rede Municipal de Ensino.

5.1 Aproximação do campo de estudo:

Para compreender se a ludicidade é contemplada de forma significativa nos recursos e estratégias no efetivo exercício da docência em sala de aula, foram realizadas seis visitas às escolas, sendo duas em cada uma delas, onde observei o funcionamento das escolas como um todo, a rotina das salas de aulas, os procedimentos usados pelas professoras e o comportamento dos/as alunos/as.

No primeiro momento me apresentei direção da escola a fim de mencionar minha proposta de estudo e obter as concessões possíveis para a observação.

Solicitei que me apresentassem a escola, as diretoras delegaram nessa função a uma funcionária da secretaria. Durante o passeio de apresentação observei que no geral as escolas funcionam bem, apesar de alguns problemas como a climatização das salas, na escola da Rede Municipal, e o espaço para a refeição de uma das Escolas da Rede Estadual ser apenas uma mesa no pátio da para os/as alunos/as fazerem suas refeições.

No decorrer da minha visita fui me relacionando com os alunos/as e tive uma primeira conversa com as professoras dos 2º anos. Apresentei-me e conseqüentemente a proposta de observação e diálogo por meio de entrevistas gravadas em áudio e semiestruturada, onde a entrevista semiestruturada foi oferecida no ato da nossa primeira conversa para ser entregue no dia seguinte, fui acolhida com respeito e com a promessa de colaboração por parte das três professoras.

Já no segundo dia das visitas, me propus a fazer as observações dos espaços escolares, das salas de aula e das atividades propostas pelas

professoras, fiz o registro por meio de fotografias e anotações das aulas ministradas. Observei que nas Salas de aula existe uma cultura de expor os trabalhos que são feitos com as crianças, assim como várias atividades lúdicas, como calendários, histórias em quadrinhos, lista de aniversário, dentre outras. Vejamos:

Figura 1



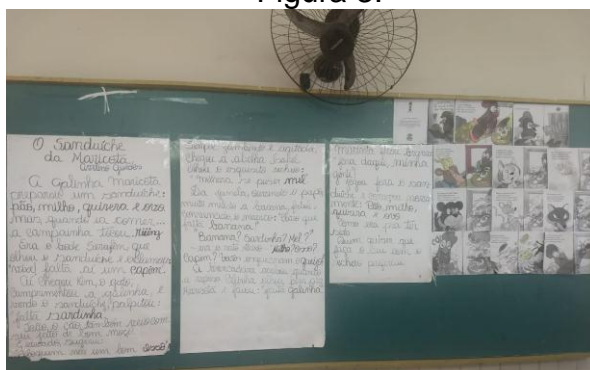
Fonte: Registro Fotográfico Pessoal Escola (A)
Atividades sobre o dia da independência, contação e ilustração de histórias

Figura 2



Fonte: Registro Fotográfico Pessoal Escola (A)
Atividade de exposição de história para a organização da sequência de escrita.

Figura 3.



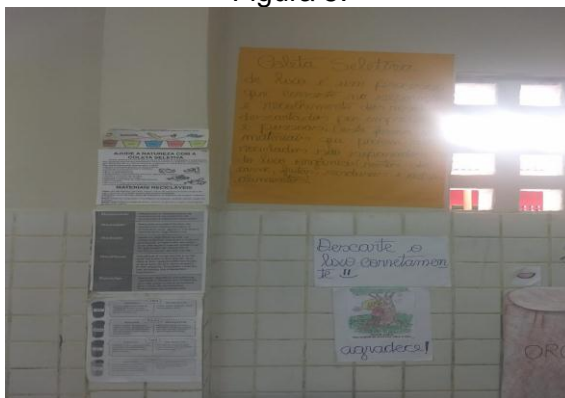
Fonte: Registro Fotográfico Pessoal Escola (A)
Organização e escrita das falas orais das crianças e exposição no quadro.

Figura 4.



Fonte: Registro Fotográfico Pessoal Escola (B)
Atividade de ciências sobre coleta seletiva e separação correta do lixo.

Figura 5.



Fonte: Registro Fotográfico Pessoal Escola (B)
Desenvolvimento de atividades para a reciclagem do lixo.

Figura 6.



Fonte: Registro Fotográfico Pessoal Escola (B)
Cantinho da matemática com jogos e atividades lúdicas

Foi possível perceber o cuidado que as professoras têm para manter a sala com materiais e suas atividades expostas para que os/as alunos/as possam ter acesso visual e relembrar o conteúdo estudado na ocasião.

E antes que as visitas terminassem, as professoras foram convidadas a responder as entrevistas em áudio com perguntas abertas que possibilitaram um melhor entendimento de suas práticas em sala de aula.

Considero essa parte do processo bastante interessante, pois foi por meio do contato direto com as professoras que pude perceber a quão significativa é a prática diária de cada uma, bem como, seus posicionamentos em relação a formação continuada e as propostas de aulas que incluam a ludicidade.

5.2 Observação das aulas ministradas na ocasião de coleta de dados:

Na Escola Estadual de Educação Infantil e Ensino Fundamental Professora Rita de Miranda Henrique, fui recepcionada pela **Professora B** e pude observar no primeiro turno da aula sua metodologia. Na ocasião a mesma dava aula de linguagem sobre gênero textual: Receita, ver em anexo como a aula foi conduzida:

Percebi que embora a **Professora B** não tivesse usado necessariamente um jogo ou uma brincadeira específica ela trouxe na sua aula a essência do universo lúdico e imaginativo para aquelas crianças, que puderam levantar suas hipóteses e foram levados a investigar as respostas para as suas curiosidades. O conteúdo se tornou prazeroso e cheio de significado.

Na segunda escola visitada, Escola Estadual de Ensino Fundamental Borges da Fonseca a **Professora A** ministrava aula de Matemática sobre: probabilidades e estatísticas. O objeto disparador foi o jogo dos palitos de fósforo (em duplas cada criança recebeu dez palitos de fósforos onde deveriam criar várias contas que resultem em um mesmo total, exemplo o total será 6, a partir daí a dupla deverá criar cálculos matemáticos que sua soma ou subtração represente o valor 6);

As crianças receberam outros totais para criarem as possibilidades. Em seguida fizeram o registro de suas descobertas no caderno Logo após a professora incorporou outro jogo a aula, com o mesmo objetivo de que as

crianças percebessem o caminho das probabilidades, dessa vez o mesmo comando foi no segundo jogo, com paletas de picolé de várias cores, as crianças criaram possibilidades de combinações e visualizaram as possibilidades de seus colegas.

Na aula seguinte a professora resgatou o assunto de probabilidade com um jogo que tinha diversos times de futebol, a Professora A disse que com esse jogo iria iniciar o assunto de estatísticas. O jogo aconteceu da seguinte forma: (Cada criança escolheu o time que queria jogar. A primeira criança lançou os dois dados de cores diferentes e observou se a coluna horizontal e vertical contém o escudo do time que ele escolheu.

Se tiver nas duas colunas soma os pontos dos dois dados, se tiver apenas em uma das colunas, subtrai os números dos dados. Caso não tenha em nenhuma das duas colunas passa a vez para o colega. Cada jogador registrou no quadro as jogadas, nesse jogo não tinha vencedor, depois que completaram o quadro com todas as jogadas as crianças fizeram o somatório dos pontos dos grupos, depois o somatório dos pontos dos outros grupos.

Depois de somados os pontos, a professora criou um gráfico no quadro com as crianças onde continham várias perguntas sobre o jogo: (time mais sorteado, menos sorteado, número de pontos de cada grupo, times que as crianças torcem e etc.) obs: na ocasião as crianças aprenderam um tipo de gráfico para representar estatísticas o gráfico com barras.

Com a aula da **Professora A** percebi que o caminho utilizado foi necessariamente todo no universo da ludicidade, em cada etapa da aula a professora trazia um elemento novo para estimular seus alunos/as, as crianças estavam empolgadas, participativas e curiosas com cada comando que a professora dava nas atividades. Penso que esse é o verdadeiro caminho da fazer lúdico, quando se consegue obter conexões com os conteúdos e em uma atmosfera divertida e descontraída seja possível aprender brincando.

Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Pedra do Reino fui recepcionada pela **Professora C**, que na ocasião trabalhava com Treino Ortográfico na primeira atividade do dia, utilizava uma caixa de letras. Ver o desenvolvimento da aula no Anexo.

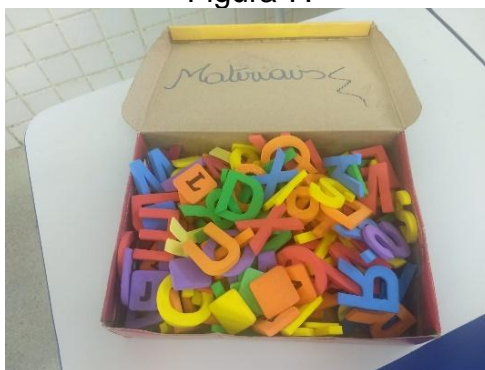
Percebi que a Professora C seguiu um caminho não tradicional no treino ortográfico, onde a professora dita as palavras e a criança sozinha e sem apoio na pressão tenta acertar a forma de escrita. Esse caminho com o elemento da caixa de letras, por exemplo cria a possibilidade de aprender com o erro e entender que o erro faz parte do processo de construção da aprendizagem.

No lugar de dizer de que forma a palavra é escrita, a professora teve o cuidado de conduzir os/as alunos/as a descobrirem por eles mesmos como seria a forma correta de escrita, claro que o resultado não necessariamente pode ser o mesmo para todas as crianças, pois o ritmo de aprendizagem pode divergir de um para outro, porem o trabalho de socialização das hipóteses e o confronto com outras hipóteses nesse momento de descoberta é imprescindível, por isso, o trabalho em grupo para várias atividades é extremamente importante.

Durante a observação registrei por meio de fotos vários jogos, brincadeiras e atividades executadas pelas professoras observadas. Vejamos:

Atividades lúdicas na área de alfabetização/linguagem:

Figura 7.



Fonte: Arquivo Pessoal da Pesquisa

Alfabeto móvel: 1- reconhecimento das letras do alfabeto; 2- formação de sílabas; 3- ditado de palavras; 4- trabalho com letras maiúsculas e minúsculas, dentre outras atividades.

Figura 8.



Fonte: Arquivo Pessoal da Pesquisa

Troca letras: 1- escrita silábica de palavras; 2- identificação fonética do som das letras; 3- associação da imagem com a escrita.

Atividades lúdicas na área de alfabetização/matemática:

Figura 9.



Fonte: Arquivo Pessoal da Pesquisa

Jogos de tabuada: 1- trabalhando multiplicação e divisão simples; 2- ordem numérica;

Figura 10.



Fonte: Arquivo Pessoal da Pesquisa

Tabuleiro sólidos geométricos: 1- identificação das formas; 2- classificação e ordenação; 3- identificação de superfícies planas e sólidas.

As professoras observadas e entrevistadas esclareceram que muitos dos jogos e brincadeiras que foram utilizados na sala de aula foram frutos das

formações continuadas do PNAIC, o programa oferta vários recursos didáticos e pedagógicos para serem trabalhados em sala de aula, mas elas vão além dos recursos, reformulam atividades, criam outras e buscam possibilidades de aprimorar as aulas sempre incluindo atividades lúdicas.

5.3 Uso dos jogos e brincadeiras na sala de aula

Quando perguntadas que jogos e brincadeiras as professoras utilizaram durante o ano de 2017, depois de iniciarem a formação do PNAIC, as professoras responderam da seguinte forma:

Professora A: Antes de começar na formação do PNAIC, eu já utilizava os jogos na sala de aula, o programa abriu outras possibilidades com os cadernos de formação, neles continham ideias fantásticas e procedimentos para enriquecer as aulas. Durante esse ano eu utilizei 1. Tabuleiro de adição e subtração; 2. Sequência de cores, formas e padrões; 3. Jogo pega varetas; 4. Probabilidades e Estatísticas, dentre outros.

Professora B: A formação do PNAIC, de uma forma positiva me ajudou a continuar um trabalho que eu já fazia na sala de aula, na verdade nem sempre eu consigo usar jogos e brincadeiras em todas as atividades, mas eu sempre faço um esforço para pensar em atividades que façam as crianças se sentirem estimuladas. Durante a formação eu utilizei e depois eu utilizei: 1. Sequência numérica com dados; 2. Calendário móvel; 3. Jogo dos palitos coloridos; 4. Cesta de alimentos, dentre outros.

Professora C: Eu tento na medida do possível transformar as atividades que eu considero corriqueiras de sala de aula, como por exemplo, um treino ortográfico, o estudo da tabuada, a leitura, a escrita em um evento que as crianças possam se interessar pela aula e se envolver com o conteúdo, as vezes falta material, mas eu tenho essa ideia de que as crianças se apropriam do conteúdo mais rápido quando estão estimuladas. As atividades que eu utilizei foram várias, mas as que vem na memória agora foram: 1. Dominó da subtração; 2. Material dourado; 3. Jogos das tampinhas de garrafas e a classificação de formas e tamanhos e 4. Alfabeto móvel.

Analisando nas falas das professoras que elas têm uma postura e entendimento sobre como o lúdico pode ajudar na compreensão das crianças e em vários outros aspectos. Os recursos utilizados são decorrentes da formação do PNAIC, e que garantem sentido nas aulas, de modo que, as professoras conseguem criar em cima das propostas ventiladas no programa.

Segundo Grando (2000), a busca por um ensino que considere o/a aluno/a como sujeito do processo, que seja significativo para o/a aluno/a, que lhe proporcione um ambiente favorável à imaginação, à criação e à reflexão é também uma responsabilidade do/a mediador/a, neste caso o/a professor/a, pois é aquele/a que entende que o caminho para chegar ao conhecimento não é uma tarefa fácil mais que pode ser mediada da melhor forma possível.

5.4 Pensando e planejando ludicamente

Quando perguntadas sobre o planejamento de suas atividades e como as professoras pensavam, associam e incorporavam o lúdico aos conteúdos nas atividades diárias, as mesmas responderam da seguinte forma. Vejamos:

Professora A: Considero importante acrescentar algo lúdico no planejamento para que as crianças possam desenvolver suas habilidades e competências que já são esperadas em diversos conteúdos.

Professora B: Sempre que preparo a sequência de aulas utilizo atividades lúdicas, com a finalidade de fixar nos alunos o conteúdo que seja apresentado.

Professora C: Sim, em todos os planejamentos de matemática eu incluo algum jogo ou brincadeira para ser trabalhada em sala de aula.

Em relação ao planejamento das atividades, percebo que todas as professoras lançam mão do lúdico nas aulas e dentro de suas metodologias de ensino, porém, percebo também alguns equívocos nas falas das mesmas. A **professora A**, por exemplo enfatiza a necessidade de desenvolver nas crianças habilidades e competências, uma vez que ela enquanto professora segue um planejamento geral que é fornecido pela Secretaria de Educação para a orientação das atividades em sala de aula. Deste modo, a criança já traz consigo várias habilidades e competências que não necessariamente ela terá

que aprender/reaprender, simplesmente são competências e habilidades que podem ser aprimoradas através de um planejamento direcionado e por meio da utilização de jogos e brincadeiras específicas.

Já no caso da **professora B**, que utiliza a expressão: “fixar nos/as alunos/as o conteúdo”, me soa como algo impositivo. Freire, 2011 nos deixou claro em Pedagogia do Oprimido que essa concepção de educação baseada no professor como transferidor de conhecimento e o/a aluno/a como sendo parte passiva não cabe mais nos moldes de uma educação que visa a liberdade para a construção de conhecimento e o levantamento das hipóteses pelos aprendentes. Posso dizer, porém, que a professora em questão pode ter se expressado mal, uma vez que, sua postura em sala se mostra diferente dessa concepção, mas vale aqui o registro da minha opinião sobre a importância da dialética no processo de ensino aprendizagem e minha rejeição a educação bancária.

5.5 Pontos positivos e negativos do uso da ludicidade em sala de aula

Quando perguntadas quais seriam os pontos a favor e os contra o uso da ludicidade na sala de aula as entrevistadas elencaram vários fatores importantes.

Professora A:

Pontos negativos:

- ✓ Quando a escola não disponibiliza recursos e tenho que compra-los com meu dinheiro.

Pontos positivos:

- ✓ Trabalho e desenvolvimento individual e em grupo;
- ✓ Desenvolvimento de competências e habilidades e diversas áreas do conhecimento;
- ✓ Trabalha as regras e o comportamento.

Professora B:**Pontos negativos:**

- ✓ As aulas demandam mais tempo pra a execução, nem sempre conseguimos vencer uma atividade em uma aula apenas, desse modo existe atraso na execução dos conteúdos.

Pontos positivos:

- ✓ Considero todos os resultados e conquistas do processo como pontos positivos, dentro de cada proposta de aula.

Professora C:**Pontos negativos:**

- ✓ O tempo é sempre um grande empecilho, pois quando se tem um cronograma a ser seguido muitas vezes atropela-se algumas atividades.

Pontos positivos:

- ✓ Os/as alunos/as aprendem com mais facilidade e conseguem apreender os conceitos de forma não impositiva, conseguem chegar a conclusões possíveis por vários caminhos.

Cada professora dentro da sua realidade de trabalho listou os aspectos positivos importantes do uso do lúdico no processo de ensino aprendizagem, prioritariamente a observação dos aspectos que compreendem o desenvolvimento cognitivo das crianças sobressai na fala das entrevistadas. As **Professoras B e C**, alegaram que o tempo é considerado um fator importante quando se trata de dar conta dos conteúdos do planejamento, pois na visão das mesmas quando inseridos os jogos/brincadeiras a aula demanda um tempo extra.

Considerando que cada criança dentro de um processo coletivo de aprendizagem tem seu tempo de assimilação dos conteúdos e que generalizar a forma e a obtenção do conhecimento delimitando tempo é cair no equívoco de imaginar que todas apreenderão o processo de forma linear é erroneamente concebido em uma educação que prioriza o desenvolvimento cognitivo pleno.

Nem sempre essas professoras dispõem de tempo para estenderem suas aulas e darem suporte individualizado aos/as seus/as alunos/as, as salas são

numerosas e cada criança carrega sua especificidade na hora de aprender e com um ritmo diferenciado também.

Não atoa as professoras angustiadas listam o tempo como empecilho as suas ações transformadoras, pois a pressão para dar conta do planejamento e das exigências de mecanismos maiores é quase por via de regra sufocante do ponto de vista da construção livre.

Segundo Piaget, 1959 somos sujeitos psicológicos e epistêmicos, o primeiro diz respeito a subjetividade, a vontade e particularidade, o segundo, porém, pode ser entendido como um indivíduo universal, que é ao mesmo tempo, todos em nenhum. Diante dessa afirmação podemos concluir que cada indivíduo tem o seu tempo de aprendizagem e que somente por meio das interações que desenvolve a capacidade de alimentar as suas duas fontes de assimilação do conhecimento, a psíquica e a epistêmica, nesse caso o tempo pode ser considerado do ponto de vista negativo uma fonte dos problemas relacionados a aprendizagem e a execução de tarefas.

De agora em diante, nesse ponto do estudo analiso as entrevistas em áudio, que foram concedidas pelas professoras das escolas visitadas, mas especificadamente sobre o PNAIC, proposta de formação continuada e aplicação do lúdico na prática diário do ensino.

5.6 Aplicação das estratégias do PNAIC em sala de aula

Para perceber os impactos do uso da ludicidade na sala de aula provocado pelo programa de formação continuada do PNAIC, de modo que, as professoras foram perguntadas quais propostas ministradas no curso foram acolhidas por elas e aplicadas na sala de aula. Vejamos o que responderam:

Professora A: Todas as intervenções e sugestões, pois o PNAIC ampliou minha visão em relação as atividades abriu um leque de informações e permitiu que eu me apoderasse de atividades que traziam a ideia efetiva do lúdico, destaque também a incorporação das sequencias didáticas, pois foi uma nova forma de conceber meu planejamento, muito mais fácil e produtivo.

Professora B: Aprendi várias coisas no PNAIC e no processo de formação, tanto para matemática, quanto para português. Tudo foi de muita valia, pois

aprendi e apliquei na sala de aula vários jogos e dinâmicas. Foi uma constante descoberta.

Professora C: Quase todas, na medida em que eu ia fazendo o curso e surgindo jogos e brincadeiras que eu achava que poderia utilizar na sala de aula eu buscava os materiais e criava para trabalhar na sala de aula.

Diante da fala das entrevistadas observo que o PNAIC teve um significado na práxis de cada uma delas, pois foi possível refletir sobre suas ações e socializar o conhecimento apreendido de forma satisfatória.

A **Professora A,** destaca a importância de trabalhar a sequência didática, que considero um instrumento pedagógico riquíssimo, pois é por meio das ações coordenadas e detalhadas com um objetivo bem desenhado que se pode avançar na aprendizagem.

Para Oliveira (2013), a sequência didática pode ser compreendida como um procedimento simples que compreende um conjunto de atividades conectadas entre si, e prescinde de um planejamento para delimitação de cada etapa e/ou atividade para trabalhar os conteúdos disciplinares de forma integrada para uma melhor dinâmica no processo ensino aprendizagem.

A autora apresenta passos básicos para a formulação de uma sequência didática, vejamos:

Escolha do tema a ser trabalhado; questionamentos para problematização do assunto a ser trabalhado; planejamento dos conteúdos; objetivos a serem atingidos no processo de ensino aprendizagem; delimitação da sequência de atividades, levando-se em consideração a formação de grupos, material didático, cronograma, integração entre cada atividade e etapas, e avaliação dos resultados (OLIVEIRA, 2013, p.40).

Observando as orientações de Oliveira, percebo que as professoras aprenderam e incorporaram bem a ideia da sequência didática como recurso metodológico, principalmente quando descrevo no item 5.2 deste estudo a sequência das aulas ministradas.

5.7 O jogo como complemento do conteúdo

Professora A: Me preocupo em trazer jogos que não fujam da proposta educativa, pois nem todos os jogos podem ser considerados educativos. Procuro sempre ser coerente com o jogo dentro da proposta da habilidade que pretendo desenvolver na criança.

Professora B: O primeiro cuidado que tenho é identificar se o jogo que eu estou propondo está dentro da faixa etária da criança que vai utilizá-lo. Minha faixa etária é entre 7 e 8 anos, então eu confecciono meus jogos, mesmo porque na escola não tem e também é caro para comprar. Então eu pesquiso na internet imprimo e monto, tanto os que eu considero bons para o conteúdo que eu esteja trabalhando, quanto os que trabalhamos na formação do PNAIC, pois se torna na verdade um material permanente.

Professora C: Sim, todos os jogos e dinâmicas que eu presenciei no PNAIC eu tive a oportunidade de trabalhar em sala de aula.

O afinco com que as professoras utilizam as propostas do Pacto, bem como, aquelas que elas consideram interessantes para trabalharem em sala de aula saem do campo das ideias e são utilizadas na prática. Na fala das **Professoras A e B,** fica nítido que o PNAIC só contribuiu para sua prática diária.

Nesse sentido, percebo que todas as professoras têm o cuidado de ao planejar identificar quais são as demandas das suas salas e quais os cuidados devem tomar para que as propostas e seus objetivos sejam alcançados.

5.8 Com ludicidade ou sem ludicidade?

Perguntadas se na opinião delas uma aula seria diferente sem o investimento no lúdico as professoras responderam da seguinte forma. Vejamos:

Professora A: Quando existe uma aula em que eu não utilizo um determinado jogo, geralmente é uma sequência da aula anterior, por exemplo uma aula sobre adição por exemplo, quando eu trabalho com palitos de picolé e a criança já consegue adicionar sem o auxílio do jogo eu avanço nos conteúdos

teóricos para que essa criança possa fixar seu conhecimento. Eu sempre busco novos jogos para motivá-los.

Professora B: Quando eu utilizo um jogo/brincadeira na aula eu percebo o interesse, a motivação, a participação, todos querem participar. E quando você não faz uma dinâmica, traz um jogo/brincadeira, sim, porque acontece as vezes de não ter o jogo, na hora eu já percebo a dificuldade, até mesmo em relação a atenção que são dadas as explicações e as minhas falas. Eu já preparei uma sequência didática que não tive tempo de confeccionar o jogo e de imediato ao sentir que as crianças não se motivaram com a aula eu suspendi, revisei o conteúdo da semana passada e retomei do dia posterior com o material lúdico.

Professora C: Percebo na hora que o interesse e a motivação não são os mesmos, as crianças gostam de coisas novas e de desafios. Já aconteceu de dar aula sem nenhum material estimulante, mas eu percebo que isso é um retrocesso diante do que eu já conquistei, ter que parar, pedir silêncio, explicar e tentar interagir sem a criança está motivada não é uma tarefa fácil e se torna cansativa e falida do ponto de vista educativo.

Vejo que a palavra central na fala de todas as professoras é a Motivação. Todas concluíram que sem o lúdico as aulas ficam monótonas, as crianças perdem o interesse e se mostram impacientes. Segundo Alcará e Guimarães, (2007), o/a aluno/a motivado/a procura novos conhecimentos e oportunidades, evidenciando envolvimento com o processo de aprendizagem, participa nas tarefas com entusiasmo e revela disposição para novos desafios. Pensando nessa afirmação é unânime que o universo lúdico propicia uma aprendizagem mais significativa.

5.9 Jogos/brincadeiras: retrocessos ou avanços?

Solicitei que as professoras entrevistadas fizessem um apanhado geral de suas aulas e observassem e relatassem como na visão de cada uma delas os jogos/brincadeiras evidenciavam avanços ou retrocessos em relação a aprendizagem das crianças. Elas responderam da seguinte forma. Vejamos:

Professora A: Observo que em relação as melhorias e os avanços as crianças se concentram melhor, aumenta também a percepção de várias

coisas acontecendo ao mesmo tempo. Sinto que eles ficam mais confiantes na hora de responder e de se posicionar, o trabalho em equipe flui muito bem e o raciocínio lógico no caso da matemática é um ganho significativo. Creio não haver retrocessos.

Professora B: Nunca consigo dizer que trabalhar com o lúdico pode ser considerado um retrocesso. Nem tão pouco enxergo esse aspecto nas crianças, pois na medida que o trabalho vai avançando durante o ano percebo que os/as alunos/as adquirem várias habilidades e competências.

Professora C: Percebo, que ao contrário do retrocesso eu vejo o avanço significativo das crianças, principalmente quando eu aplico novamente o mesmo jogo para trabalhar outros conteúdos, as crianças já se mostram capazes de avançar partindo do conhecimento adquirido naquele primeiro contato que teve com o jogo.

Identifico na fala das professoras entrevistadas que não existe retrocessos em relação aprendizagem dos/as alunos/as, percebo a segurança ao falar dos avanços que obtiveram em sala de aula, sobretudo, com o uso da ludicidade. Ao meu ver trabalhar com o universo imaginativo da criança e a capacidade de criação é significativo e prazeroso. A Professora A salienta as conquistas cognitivas que seus/as alunos/as tiveram ao longo do ano, concentração, atenção, percepção, raciocínio lógico, dentre outros ganhos com a prática diária de atividades que fomentem o processo criativo.

5.10 A importância da formação continuada do PNAIC para o cotidiano escolar

Durante a fala das professoras ao longo da análise desse estudo foi perceptível a identificação positiva do Pacto na rotina de cada uma delas, as formações de certa forma contribuíram para ampliar o leque de informações acerca do processo de alfabetização, na condução das aulas e na incorporação do lúdico no processo de ensino.

Quando perguntadas de que forma a formação continuada tem ajudado a pensar propostas lúdicas para o ensino, as professoras responderam o seguinte. Vejamos:

Professora A: Vejo a formação continuada sempre como ponto positivo. Sou professora e estou no processo de estar sempre aprendendo, portanto, a formação continuada permite a renovação de propostas, com métodos diferentes do que comumente estou acostumada a utilizar no dia a dia. Participei da formação do PNAIC durante dois anos e agora faço parte de outra formação o Pacto pela Aprendizagem na Paraíba- SOMA. A formação nos fornece subsídios, pois as formadoras trazem sempre ideias possíveis de serem desenvolvidas dentro da nossa realidade de sala de aula.

Professora B: Eu gosto de fazer essas formações porque desperta em mim a vontade por novidades, no início eu tinha muitas dúvidas de como agir na sala de aula em várias situações, pois é apenas o meu segundo ano trabalhando com o fundamental. Tanto com o PNAIC que acabou, quanto com o SOMA que estou iniciando eu recebo dicas, aprendo coisas novas e sempre estou me desafiando a melhorar. São várias referências, inclusive bibliográficas que me fazem pensar na minha prática e refletir sobre o meu sentido de ensinar. Vivo pesquisando o tempo todo.

Professora C: Pude perceber que durante esses anos que eu estive fazendo a formação do PNAIC eu tive diversas sugestões de atividades lúdicas para os conteúdos que eu abordo durante o ano letivo, tanto referente ao ensino da matemática, quanto para língua portuguesa. Sem contar com a imensa ajuda na confecção dos materiais que uso diariamente.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta de melhoria e avanço da alfabetização na idade certa tem sido uma reflexão cabível atualmente, pois, segundo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (nº 9.394/96), e suas alterações ocorridas pela Lei 11.114/05 e Lei 11.274/06, o Ensino Fundamental foi ampliado de 08 para 09 anos de escolaridade. Assim, as crianças com 6 anos de idade devem cursar o 1º ano do Ensino Fundamental, portanto esse primeiro ciclo de alfabetização deve se completar ao final do 3º ano do Ensino Fundamental. Nessa perspectiva surge então o PNAIC, que por vários estudiosos é considerado um dos maiores programas alfabetizadores dos últimos anos. Que dentro das especificidades de cada Estado da federação que se situa atende à demanda da alfabetização capacitando alfabetizadores para essa tarefa, que ao meu ver não é tão fácil, se considerados todos os marcadores sociais e contextos adversos que essas crianças estão inseridas.

Mesmo em contextos adversos o ensino da leitura e da escrita, assim como os fundamentos básicos da matemática devem fazer parte do universo da criança desde cedo. E esse entendimento coloca o papel do lúdico no processo de aprendizagem como um caminho importante não apenas nos anos iniciais da alfabetização, mas durante um bom tempo da vida escolar das crianças.

Na trajetória escolar a prática pedagógica pode ser considerada ao meu ver como elemento de produção de conhecimento. A ação e a reflexão sobre a ação são muito importantes para a formulação de respostas as demandas que surgem na sala de aula quase que a todo tempo. Nesse sentido, ao falar de alfabetização na idade certa e nas iniciativas em relação as políticas públicas na área educacional o PNAIC surgiu como uma proposta de reestruturar o pensamento acerca da alfabetização, por meio da formação continuada, ressaltando o lúdico como um eixo central de suas atividades, até 2017, tanto no Município de João Pessoa, quanto em outros Municípios do país. Percebo que o caminho para uma aprendizagem significativa perpassa pela necessidade de ampliar o universo imaginativo das crianças enriquecendo seu repertório de conhecimentos por meio do lúdico. Constatei pelas análises das entrevistas das professoras que elas também comungam desse mesmo

entendimento acerca da utilização de uma metodologia e de recursos diferenciados. Estamos avançando, nesse campo do saber, pois vários/as autores/as que deram atenção ao lúdico de forma positiva. O PNAIC como mecanismo formador estabeleceu uma ligação com a sala de aula e seus problemas cotidianos afim de minimamente resolvê-los.

Por fim, chego as últimas palavras deste estudo ressaltando a importância da incorporação ou o reforço do lúdico nos espaços e aprendizagem como um todo, principalmente no primeiro ciclo da Educação Fundamental.

REFERÊNCIAS

- Alcará, A.R. e Guimarães, S.E.R. (2007). **A Instrumentalidade como uma estratégia motivacional**. *Psicologia Escolar Educacional*, 11 (1), 177-178.
- CANDAU, V. M. (Org.). **Magistério: construção cotidiana**. Petrópolis: Vozes, 1997, p.51-68.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 50. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- _____. **O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 2011.
- GOMES, Christiane Luce. Lúdico. In: GOMES, Christiane Luce (org). **Dicionário crítico do lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004,p.145 e 146.
- GRANDO, R.C.O **Conhecimento Matemático e o Uso de Jogos na Sala de Aula**. 2000. 239f. Tese (Doutorado), Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2000.
- IMBERNÓN, Francisco. **Formação continuada de professores**. Porto Alegre: Artmed, 2010.
- LARA, I. C. M. **Jogando com a matemática de 5º a 8º série**. São Paulo: Editora Rêspel, 2003.
- LIMA, Elieuzza Aparecida; MELLO, Suely Amaral. **Infância e lúdico: reflexões para a educação infantil**. Educação em Revista, Marília, v. 7, n. 1/ 2, p. 17-30, 2006.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os Jogos e o Lúdico na Aprendizagem Escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MUNIZ, Cristina. **Interações lúdicas e aprendizagem**. [2005]. In: TEKOA: Centro de Estudos da Aprendizagem. Disponível em: http://www.tekoa-aprendizagem.com.br/paginas/publicacoes_artigo_interacoes.shtml. Acesso em: 01 maio. 2018.

- OLIVEIRA, Maria Marly. **Sequência didática interativa no processo de formação de professores**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.
- PIAGET, Jean. **Aprendizagem e conhecimento**. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.
- _____. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.
- _____. **Para Onde Vai a Educação?** Rio de Janeiro: José Olympio, 1984.
- ROSA, J. **Psicologia e Educação: O significado do aprender**. Editora Suliani Editografia LTDA. 7ª Edição. Porto Alegre. 2003.
- SANTOS, S. M. P. dos; CRUZ, D. R. M da. **O lúdico na formação do educador**. In: SANTOS, S. M. P. dos (Org.). O lúdico na formação do educador, Petrópolis, Vozes, 1997.
- VYGOTSKY, L. S. (1999) – **Imaginación y creación en la edad infantil**. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
- _____. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

ANEXOS

ROTEIRO DA ENTREVISTA APLICADO NO ESCOLA CAMPO

1º PARTE DA ENTREVISTA:

ENTREVISTA ESCRITA

Professora/ Pseudo: _____ Série: _____

Participa da Formação continuada do PNAIC

() SIM () NÃO

1º- A quanto tempo você leciona na série que está atualmente?

2º - até o presente momento que assuntos de matemática você utilizou como objeto disparador um jogo ou uma brincadeira? Liste no mínimo 3 (três).

3º- Quando você está planejando existe o interesse de associar aos assuntos de matemática um jogo ou brincadeira? Se sim, com que intuito você faz isso?

4º- Na sua opinião quais os pontos positivos e negativos de planejar aulas dinâmicas, com jogos e brincadeiras?

ROTEIRO DA ENTREVISTA APLICADO NO ESCOLA CAMPO

2º PARTE DA ENTREVISTA

ENTREVISTA GRAVADA

Quais os pontos positivos ou negativos de inserir jogos e brincadeiras no ensino da matemática?

O que você efetivamente aprendeu no Pnaic e que consegue ou já conseguiu usar na prática de sala de aula?

Quais os cuidados que você tem na hora de criar ou trazer um jogo para sala de aula para auxiliar em um determinado assunto?

Você considera importante o lúdico no ensino da matemática? Porquê?

Você consegue diferenciar uma aula que tenha um jogo para uma que você não utilize esse recurso? Descreva como acontece nas duas situações?

Que melhorias ou retrocessos você observa nas crianças da sala em relação a aprendizagem por meio dos jogos e brincadeiras?

De que forma a formação continuada tem lhe ajudado a pensar propostas lúdicas para o ensino da matemática?

Observação das aulas ministradas na ocasião de coleta de dados

Aula da Professora A:

1. O objeto disparador foi o jogo dos palitos de fósforo (em duplas cada criança recebeu dez palitos de fósforos onde deveriam criar várias contas que resultem em um mesmo total, exemplo o total será 6, a partir daí a dupla deverá criar cálculos matemáticos que sua soma ou subtração represente o valor 6);
2. As crianças receberam outros totais para criarem as possibilidades;
3. Em seguida fizeram o registro de suas descobertas no caderno;
4. Em seguida a professora incorporou outro jogo a aula, com o mesmo objetivo de que as crianças percebessem o caminho das probabilidades, dessa vez o mesmo comando foi no segundo jogo, com paletas de picolé de várias cores, as crianças criaram possibilidades de combinações e visualizaram as possibilidades de seus colegas;
5. Na aula seguinte a professora resgatou o assunto de probabilidade com um jogo que tinha diversos times de futebol, a Professora A disse que com esse jogo iria iniciar o assunto de estatísticas; O jogo aconteceu da seguinte forma: (Cada criança escolheu o time que queria jogar. A primeira criança lançou os dois dados de cores diferentes e observou se a coluna horizontal e vertical contém o escudo do time que ele escolheu. Se tiver nas duas colunas soma os pontos dos dois dados, se tiver apenas em uma das colunas, subtrai os números dos dados. Caso não tenha em nenhuma das duas colunas passa a vez para o colega. Cada jogador registrou no quadro as jogadas, nesse jogo não tinha vencedor, depois que completaram o quadro com todas as jogadas as crianças fizeram o somatório dos pontos dos grupos, depois o somatório dos pontos dos outros grupos.
6. Depois de somados os pontos, a professora criou um gráfico no quadro com as crianças onde continham várias perguntas sobre o jogo: (time mais sorteado, menos sorteado, número de pontos de cada grupo, times que as crianças torcem e etc.) obs: na ocasião as crianças aprenderam um tipo de gráfico para representar estatísticas o gráfico com barras.

Observação das aulas ministradas na ocasião de coleta de dados

Aula da Professora B:

1. O objeto disparador foi uma cesta cheia de alimentos da dispensa da escola, cereais, frutas, verduras, legumes e temperos;
2. Na sala os alunos puderam manusear e conversar como eles preparariam aqueles alimentos, a pergunta lançada pela professora foi: O que vamos precisar para cozinhas esses ingredientes?
3. As respostas foram as mais variadas, os/as alunos/as pensaram em quantidades e medidas (nesse momento a professora fez uma rápida revisão sobre um assunto de matemática de medidas em litro e quilograma);
4. Em grupos foram distribuídos os ingredientes e juntos eles tiveram que criar um esboço de uma receita, ou seja, como eles achavam que aquele alimento deveria ser preparado passo-a passo;
5. Escolheremos uma comida da escola que as crianças têm curiosidade de saber como é feita e convidaram a merendeira para que ela dissesse como era feito;
6. Na sala a professora junto com os alunos organizou em uma cartolina a fala da merendeira montando uma receita passo a passo;
7. Atividade para casa: pesquisaram qual é a comida preferida da família quando se juntam para comemorar em momentos especiais, escreveram a receita e socializaram com os colegas na aula seguinte;
8. Criaram um varal das receitas de famílias e deixaram expostas na sala de aula;

Observação das aulas ministradas na ocasião de coleta de dados

Aula da Professora C:

1. A professora apresentou o material e com perguntas orais as crianças iam identificando cada letra do alfabeto e dizendo as palavras aleatoriamente que começavam ou continham aquela determinada letra;
2. No segundo momento a professora deixou no centro da sala a caixa de palavras e as crianças manusearam as letras e formaram palavras;
3. Em uma folha de papel entregue pela professora as crianças registravam as palavras que eram formadas, da forma que elas entendiam que era a escrita, sem a intervenção da professora;
4. Os/as alunos/as conversavam e juntos criavam palavras e resolviam seus conflitos cognitivos, nesse momento a criação e a escrita com o alfabeto móvel era livre;
5. Depois de um determinado tempo a professora recolheu a caixa com o alfabeto móvel colorido e começou a perguntar que palavras as crianças escreveram, cada criança disse uma palavra e a professora registrou no quadro da forma que cada criança entendia que era a escrita das mesmas;
6. Um as palavras estavam corretas e outras não, a professora convidou a turma a ler atentamente cada palavra, e já na leitura atenta elas iam identificando e levantando suas hipóteses sobre os possíveis erros de ortografia, quando não conseguiam resolver a professora indicava o caminho da correção;
7. Por fim, a professora elegeu cinco palavras das que as crianças escreveram (pular, bicicleta, jogo, futebol e boneca) e no caderno pediu que as crianças criassem frases com cada palavra.