

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE LICENCIATURA PLENÁ EM PEDAGOGIA
MODALIDADE À DISTÂNCIA**

MANOEL BATISTA DE OLIVEIRA

A BRINCADEIRA E A LUDICIDADE COMO RECURSOS DE APRENDIZAGEM

**JOÃO PESSOA
2021**

MANOEL BATISTA DE OLIVEIRA

A BRINCADEIRA E A LUDICIDADE COMO RECURSOS DE APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciado(a) em Pedagogia.

Orientador(a): Prof.^a Dr.^a Idelsuite de Sousa Lima

JOÃO PESSOA
2021

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

O48b Oliveira, Manoel Batista de.

A brincadeira e a ludicidade como recursos de aprendizagem / Manoel Batista de Oliveira. - João Pessoa, 2021.

40 f. : il.

Orientação: Idelsuite de Sousa Lima.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia - modalidade à distância) - UFPB/CE.

1. Concepção de professoras. 2. Educação infantil. 3. Lúdico - jogos e brincadeiras. 4. Ensino - aprendizagem. I. Lima, Idelsuite de Sousa. II. Título.

UFPB/BS/CE

CDU 373.2(043.2)

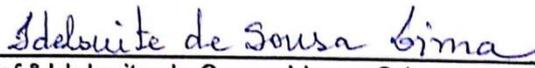
MANOEL BATISTA DE OLIVEIRA

**A BRINCADEIRA E A LUDICIDADE COMO RECURSOS DE
APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia na Modalidade à Distância, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito institucional para obtenção do título de Licenciado(a) em Pedagogia.

Aprovado em: 17/06/2021

BANCA EXAMINADORA


Prof.^a Idelsuite de Sousa Lima - Orientadora
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Prof.^a Cláudia Maria de Lima – membro da banca
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

Prof.^a Isolda Ayres Viana Ramos – membro da banca
Universidade Federal da Paraíba - UFPB

“Ao meu pai Francisco Batista (*in memoriam*),
que me mostrou através das coisas simples o
maior significado da vida.”
DEDICO.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por seu amor infinito e por ser sempre porto seguro em momentos difíceis guiando-me à luz, a ele seja dada toda a honra e toda a glória, por mais essa vitória em minha vida.

À minha família, em especial a minha mãe Carmelita por ser exemplo de luta e determinação que sempre me mostrou que as maiores conquistas são frutos de muito esforço e dedicação.

À minha esposa Vanderléia que foi porto seguro em minhas angústias, incentivando-me a nunca desistir dos meus sonhos pela busca da minha realização pessoal e profissional.

Aos meus filhos Manoel Neto e Emanuelle que são inspiração e o meu maior motivo de orgulho e dedicação, a eles todo meu amor.

Aos professores, que interferiram, sempre, de forma a acrescentar, nos meus conhecimentos, a capacidade de desenvolvimento individual e coletiva, sempre de forma harmoniosa, em especial, à minha orientadora Idelsuite de Souza sem a qual não teria conseguido concluir essa difícil tarefa.

A todos os que não estão aqui citados, mas que não são menos importantes para a minha vida.

A todos vocês, o meu muito obrigada!

RESUMO

O presente trabalho apresenta como tema: a brincadeira como recurso de aprendizagem. Nesse sentido, tanto a brincadeira como a ludicidade no contexto da educação possibilitam ao educador um trabalho com mais dinamicidade, através de metodologias que auxiliem o fazer pedagógico. A pesquisa teve como objetivo analisar a concepção de professores sobre a brincadeira e a ludicidade no trabalho da sala de aula, procurando entender estratégias utilizadas pelas professoras através da ludicidade. O interesse pela pesquisa sobre a temática surgiu a partir das vivências no estágio do curso Pedagogia. Para tal, realizamos uma pesquisa de campo, numa abordagem qualitativa. A fundamentação teórica baseou-se em autores, como Carneiro (2012), Andrade (2014) Kishimoto (2002), Freire (2005), entre outros. Foi utilizado como instrumento de coleta de dados, o questionário, constituído de perguntas abertas para professores do ensino fundamental dos anos iniciais de uma escola pública no município de Serra de São Bento/RN. Após a análise dos dados foi possível compreender que o uso das brincadeiras e dos jogos no espaço escolar fazem com que as crianças desenvolvam uma diversidade de conhecimento de forma prazerosa. Mas se faz necessário que as professoras, além de estarem motivadas também com o lúdico, tenham conhecimento mais elaborado acerca do tema para poder intervir nas brincadeiras das crianças, afinal a brincadeira e a ludicidade não apenas favorecem o processo de ensino aprendizagem como também contribuem para a socialização.

Palavras-Chave: Concepção de professoras. Brincadeiras. Ludicidade.

ABSTRACT

The present work presents the theme: play as a learning resource. In this sense, both play and play in the context of education enable the educator to work more dynamically, through methodologies that help in the pedagogical practice. The research aimed to analyze the conception of teachers about playing in the classroom, trying to understand strategies used by teachers through playfulness. The interest in research on the subject arose from the experiences in the Internship of the Pedagogy course. To this end, we carried out a field research, using a qualitative approach. The theoretical foundation was based on authors: Lira (2009), Carneiro (2012), Andrade (2014) Kishimoto (2002), Campos (2009), Freire (2005), among others. The questionnaire was used as a data collection instrument, consisting of open questions for elementary school teachers in the early years of a public school in the city of Serra de São Bento/RN. After analyzing the data, it was possible to understand that the use of games and games in the school environment makes children develop a variety of knowledge in a pleasurable way. But it is necessary that teachers, in addition to being motivated also with play, have more elaborate knowledge about the subject, in order to intervene in children's games, after all, play and playfulness not only favor the teaching-learning process but also contribute to socialization.

Keywords: Teachers' conception. Jokes. Playfulness.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- Em que momentos você utiliza o lúdico em sala de aula?.....	22
Quadro 2 - O que você dispõe na escola para trabalhar o lúdico com as crianças? .	23
Quadro 3 - Para você o que é ludicidade?	24
Quadro 4 - Em seu ponto de vista, de que forma a ludicidade influencia na aprendizagem das crianças?	26
Quadro 5 - Há jogos e brincadeiras para trabalhar a leitura e a escrita com as crianças? De que forma você utiliza?	27
Quadro 6 - Nas reuniões pedagógicas há indicação de subsídios de atividades lúdicas para o trabalho com os conteúdos? Quais as mais sugeridas?	28
Quadro 7 - Você dispõe de livro sobre ludicidade?	29
Quadro 8 - De que forma o lúdico pode ser utilizado na escola como uma proposta pedagógica e educativa?	30
Quadro 9 - Quais as maiores dificuldades para trabalhar o lúdico em sala de aula?	32
Quadro 10 - Você já participou de formação sobre ludicidade ou tem conhecimentos teórico-práticos para trabalhar com o lúdico? Em que isso ajuda ou dificulta o seu trabalho?	33

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 LUDICIDADE, BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM	14
2.1 O DOCENTE, ESCOLA E LUDICIDADE	16
3 METODOLOGIA.....	20
3.1 SUJEITOS DA PESQUISA	19
3.2 PROCEDIMENTOS DE COLETA DE INFORMAÇÕES	19
4 BRINCADEIRA E LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE.....	22
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICES.....	40

1 INTRODUÇÃO

A brincadeira e a ludicidade na escola em geral devem fazer parte do trabalho pedagógico e coletivo, pois através do brincar a criança aprende e experimenta o universo da sua forma, o que permite criar possibilidades de relações sociais elaborando sua autonomia e organizando suas emoções. Por meio das brincadeiras e da ludicidade, é possível melhorar o desenvolvimento social, pessoal e cultural em qualquer fase da vida, pois os jogos e as brincadeiras fazem parte da vida de todos, melhorando a comunicação e a socialização do indivíduo

Na escola, o trabalho com a brincadeira e o lúdico proporciona a criação de uma metodologia que permite, através deste, vivenciar a aprendizagem como processo social e motivacional sendo indispensável na prática de sala de aula e na construção metodológica do educador.

O lúdico torna os conteúdos mais atrativos ao educando, uma maior interação entre conteúdo e prática, gerando um processo de interação mais prazeroso. Ao falar sobre o lúdico associamos ao brincar e logo vem em mente a nossa infância e no quanto era prazeroso esses momentos, onde nossa imaginação fluía e trocávamos tantas experiências. E, quando pensamos nessa temática associada à escola, pensamos no intervalo, no “recreio”, o momento tão esperado do dia, era lá que ficavam nossos sorrisos e alegria.

A utilização do lúdico proporciona além da diversão, memórias jamais esquecidas e sua relevância na aprendizagem é inegável, visto que permite, através deste, vivenciar a aprendizagem como processo social e cultural. A ludicidade é indispensável na prática de sala de aula e na construção do desenvolvimento das crianças, pois torna os conteúdos mais atrativos ao educando, ocasiona uma maior interação entre conteúdo e prática, gerando um processo de interação mais prazeroso.

Por meio das brincadeiras e da ludicidade, é possível melhorar o desenvolvimento social, pessoal e cultural em qualquer fase da vida, pois os jogos e brincadeiras fazem parte da vida de todos, melhorando a comunicação e a socialização do indivíduo.

Em tempos passados, as brincadeiras eram tidas como um passatempo para as crianças, sem fins pedagógicos ou educativos. Mesmo nos tempos atuais é

possível afirmar que em algumas escolas as atividades lúdicas são pouco utilizadas no dia a dia escolar.

Alguns professores e até a família não compreendem que a aprendizagem vai além do quadro, pincel e livros didáticos e para que ela seja satisfatória ela precisa ser prazerosa. Só assim a criança irá absorvê-la e não apenas decorar como é corriqueiro em algumas escolas. Sendo assim, o lúdico se apresenta de modo eficaz, pois além de ser algo prazeroso e atrativo é envolvente o que faz com que a aprendizagem seja significativa.

O interesse pela pesquisa sobre a temática surgiu a partir das vivências no estágio do curso Pedagogia, em que foi possível perceber que a brincadeira nem sempre era utilizada de forma pedagógica, não contribuindo para que a aprendizagem fosse mais divertida e notória.

Em algumas escolas, ao invés de brincadeiras tem silêncio, mas este não é sinal de aprendizagem. Infelizmente as aulas continuam presas ao passado de cadeiras enfileiradas e alunos sendo apenas espectadores.

Sendo assim, partindo dessa inquietação, esta investigação busca entender a maneira que lúdico vem sendo utilizado pelos professores nas escolas. Dessa forma, expomos a seguinte pergunta de pesquisa: como as professoras compreendem e utilizam a ludicidade na sala de aula nos anos iniciais do Ensino Fundamental?

A partir dessa pergunta, a presente pesquisa tem como objetivo geral:

- Analisar a concepção de professoras sobre a brincadeira e a ludicidade no trabalho da sala de aula.

Os objetivos específicos da pesquisa são:

- analisar a visão das professoras sobre a brincadeira e a ludicidade em sala de aula;
- compreender as dificuldades apontadas pelas professoras para o desenvolvimento do trabalho com a brincadeira e a ludicidade nos anos iniciais;
- identificar estratégias utilizadas pelas professoras para o trabalho com brincadeira e ludicidade na sala de aula.

Este trabalho tem razão de ser, pois discute a visão das professoras sobre o brincar, que permite a criança resolver seus conflitos internos, além de garantir a construção do conhecimento e do desenvolvimento emocional, cognitivo e social. Como também, se justifica na importância de abordar brincadeiras, jogos, ludicidade, pois se nota o quanto o brincar é necessário para a criança, e também o quanto ela aprende quando é algo que gosta.

Poderá também contribuir com os educadores e a escola, no sentido de que poderá proporcionar estudos sobre este tema, da sua atuação em sala de aula, além também de observar como a escola se comporta frente aos desafios da construção cognitiva através da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental.

2 LUDICIDADE, BRINCADEIRA E APRENDIZAGEM

A brincadeira é indissociável à humanidade e se faz presente em cada fase da nossa vida. O brincar está presente na vida, de acordo com Andrade (2014, p. 32), desde “o nascimento e possui um papel muito importante no desenvolvimento infantil”. Os benefícios da brincadeira estão presentes até quando é realizada de forma solitária pela criança, por meio do faz de conta ela desenvolve a comunicação, conversando com seus próprios brinquedos, exercitando a pronúncia de inúmeras palavras e frases.

Diante disso, a brincadeira se faz presente na vida humana naturalmente. A criança mesmo sem estímulos de terceiros encontra mecanismos para brincar, é algo que ocorre espontaneamente e que se perpetua ao longo da vida, trazendo inúmeros benefícios.

Amarilha (1997, p. 88) afirma que: “a atividade lúdica é uma forma de o indivíduo relacionar-se com a coletividade e consigo mesmo”. Com isso, entendemos que a aprendizagem ocorre pelas trocas de experiências tanto individuais como em grupos que a brincadeira proporciona.

Sendo assim, é notório que ao brincar a criança desenvolve a capacidade de relacionar-se consigo e com o meio e que não necessariamente ela precisa estar em grupo para isso, que mesmo sozinha e com o uso da imaginação, esse processo ocorre.

Segundo Froebel (apud KISHIMOTO, 2002, p. 68) afirma que é “brincando que a criança realiza sua interação social”. De acordo com este autor, a vida social da criança fica mais sadia devido à troca de experiência e liberação de energias, onde elas valorizam as regras de convívio e amplia seus conhecimentos e conseqüentemente sua criatividade, tornando-se cidadãos capazes de transformar sua realidade. Com isso vê-se que brincadeira é extremamente importante na infância pois através da mesma eles se libertam, expondo seus desejos internos.

Zanluchi (2005, p. 88) afirma que quando se “brinca, a criança se prepara para a vida, pois através de sua atividade lúdica é que está vai tendo contato com o mundo físico e social, compreendendo de como são as coisas”. Quando a criança brinca ela pode se demonstrar mais madura, mesmo que de forma simbólica, ela adentra o universo do adulto imitando as situações de rotina.

Nessa perspectiva, a brincadeira toma uma posição privilegiada para o processo de análise da constituição do ser “quebrando a visão tradicional” de que é uma simples atividade de satisfação. A brincadeira pode ser vista como uma forma de expressão e apropriação do mundo com outrem.

Libâneo (1994, p. 67) descreve que o “lúdico toma dimensões mais amplas, principalmente na educação”, pois contribui para a formação de alunos que sejam “capazes de buscar conhecimentos e construí-los de forma prazerosa, vivenciando atitudes de vida em grupo”.

Com isso, entendemos que dentro da educação a ludicidade precisa ser enxergada de modo mais amplo, que pelo uso dessa ferramenta sejam vistas as potencialidades que visam contribuir com a aprendizagem e não seja tratada como mero instrumento de brincadeira, mas como uma importante metodologia no auxílio a aquisição do saber.

Silva (1968, p. 123) considera que ao “valorizar as atividades lúdicas”, ainda a percebemos como uma “atividade natural, espontânea é necessária a todas as crianças”, tanto que o brincar é um direito da criança reconhecido em declarações, convenções e leis a nível mundial.

As atividades lúdicas perpassam a linha da aprendizagem prazerosa, pois além de tudo é um direito. Sendo assim, é essencial que a brincadeira não seja vista apenas como algo natural, mas como um forte potencial que pode e deve ser utilizado nas escolas para contribuir na aprendizagem dos alunos. São inúmeros os benefícios desse elemento para o desenvolvimento infantil.

Nessa perspectiva, essa afirmação torna-se pertinente:

A criança se expressa pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitoriosa aquisição de um novo fazer, incorporando-o a cada novo brincar (CRAIDY; KAERCHER, 2001, p. 103).

É indiscutível os benefícios que a ludicidade traz para o desenvolvimento infantil e a escola, como sendo um espaço que auxilia nesse processo, não pode deixar de utilizar as potencialidades que a diversão pode proporcionar. Para tal é que defendemos que o lúdico possa fazer parte do currículo das universidades, fazendo

parte a formação dos professores, já que eles farão parte do processo de desenvolvimento de tantas crianças.

Segundo Almeida (2000, p. 63), fica claro que:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

Mediante isso, é irrefutável as benfeitorias da ludicidade para um desenvolvimento saudável da criança, mas que para ser utilizada em sala de aula deve haver estudo por parte dos professores para que compreendam teoricamente e possa haver interação e conseqüentemente os objetivos sejam alcançados.

Uma escola colorida não apenas por cores, mas por sorrisos, brinquedos e carinho sempre será um local atrativo aos olhos e aconchegante aos corpos, é assim o lugar onde a criança deseja estar. É isso que a ludicidade pode proporcionar.

2.1 O DOCENTE, ESCOLA E LUDICIDADE

A escola é um espaço sociocultural, em que é possível encontrar pessoas das mais variadas culturas, já que a formação cultural do Brasil se caracteriza pela miscigenação de etnias e culturas, pela contínua ocupação de regiões, pela diversidade de fisionomias e paisagens. Nessa perspectiva, a abordagem sobre as diferenças no contexto escolar é de suma importância, desafiando a escola rever concepções e paradigmas e criar espaços inclusivos, de modo a respeitar e valorizar a diversidade entre os alunos.

A brincadeira é uma linguagem universal para a criança, por isso a ludicidade na perspectiva da aprendizagem dialoga com a criança, pois é algo que ela gosta, por fazer parte da sua realidade, por isso no processo ensino aprendizagem quando usamos a ludicidade como instrumento para alfabetização favorecemos o desenvolvimento e a inclusão. Valorizar a infância é essencial para obter um futuro de esperança.

Andrade (2014, p. 66) enfatiza que é na “infância que as crianças aprendem suas bases”, aquelas que serão necessárias para o seu desenvolvimento nos aspectos físicos, sociais, emocionais, cognitivos, linguísticos e comunicacionais. É na

infância que se aprende os primeiros passos da vida, se conhece e desenvolve habilidades.

Assim sendo, faz-se extremamente importante o estímulo durante a infância, pois a possibilidade da aprendizagem é maior e nada melhor que o incentivo por meio de algo que elas se identifiquem, a brincadeira.

É por meio dessas experiências, incluindo traumas vividos, que se permite que a personalidade seja moldada para a vida adulta, por isso é necessário que haja uma atenção maior para os anos iniciais. Os primeiros anos de vida são considerados um período de desenvolvimento cognitivo essencial denominado de fase pré-operacional do raciocínio. É aqui que as crianças desenvolvem funções cognitivas que resultarão, eventualmente, em raciocínio lógico formulando conceitos (GALLAHUE; OZMUM, 2005).

Diante isso, entende-se o quanto a infância é importante na vida de uma pessoa, pois o que se vivencia hoje se propaga por toda a vida, com isso percebe-se o quão deve ser levado a sério a infância e a escola deve ser parceira da família no processo de formação infantil e esse elo ocorre geralmente por intermédio do professor.

De Rose Jr. (2009, p. 32) considera que algumas atitudes das crianças são consideradas um “reflexo do que elas vivem e aprendem no seio familiar”, como o vocabulário. Por isso é necessária uma “atenção quanto à especificidade e as necessidades da infância”, denunciando suas práticas e métodos educativos inadequados para o entendimento da criança e para o seu desenvolvimento físico, moral e intelectual.

As crianças são pessoas especiais que requerem atenção e dedicação elevada, onde a interpretação de suas atitudes é diferente de um adulto. Andrade (2014, p. 87) afirma que o universo da criança é repleto de descobertas e imaginação, o que entra em um processo constante de mediação entre a realidade e sua interpretação, e isso fica a cargo do adulto, que por outro lado precisa ter a sensibilidade na forma de enxergar o mundo como uma criança.

O uso dos jogos e das brincadeiras distintas em situações educacionais servem e devem estimular, analisar e avaliar as aprendizagens específicas, as competências e as potencialidades das crianças. No brincar natural, se registra as ações lúdicas dada pela observação, análise, tratamento e registro, sendo possível criar para cada ação lúdica um banco de dados, auxiliando de forma mais eficaz e científica os resultados das ações. (LEVIN, 1997, p. 81)

É possível o acompanhamento da criança no processo lúdico durante sua experiência nos jogos e nas brincadeiras, procurando perceber e compreender as ações evolutivas, fazendo análises e referências ao seu processo de aprendizagem de forma coletiva e individual.

De Rose Jr. (2009, p. 34) diz que as formas de brincar admitem “diagnósticos como ideias e valores, necessidades, estágios de desenvolvimento, procedimentos; conflitos, valores e soluções de problemas”. Pode-se definir as ações lúdicas como as mais adequadas para as crianças, respeitando sempre os seus princípios individuais.

Dessa maneira, o professor precisa ter além do olhar sobre os benefícios a ludicidade, conhecimento para usar de modo satisfatório, não fazendo de modo aleatório, mas com objetivos e metas traçados.

Roesch (2001, p. 22) enfatiza que a escola tem um papel importante na “formação de seu educando, onde busca atender a heterogeneidade dos alunos com os quais depara”. Uma escola aberta à diversidade deve dar respostas concretas a todos os alunos que a compõem, rompendo com modelos rígidos e fechados dirigidos somente a alguns, ainda deve sobretudo adaptar-se à criança, visto que a escola “deve ter uma atitude aberta a mudanças, e tem que inovar face as mudanças ocorridas, baseada numa reflexão crítica, como forma de descobrir novos caminhos que melhorem a qualidade de ensino”, buscando soluções mais adequadas a situações recentes.

As mentes que compõem a escola precisam enxergar a pluralidade existente nesses espaços, entender que houve uma evolução global e que os espaços escolares precisam se adequar diariamente a essas mudanças, afinal a educação precisa acompanhar o processo de evolução, buscando aperfeiçoar-se sempre e adequar seu currículo sempre que necessário.

Andrade (2014, p. 98) salienta que é necessário que ao chegar na escola o indivíduo se depare com um “ambiente atrativo que relacione os conhecimentos prévios aos novos conhecimentos”. No entanto, as escolas preocupam-se na sua grande maioria em fazer com que os “alunos memorizem os conteúdos considerados pela instituição, como importantes”. Os educandos memorizam esquecendo-se de tudo após as avaliações. Os professores precisam conscientizar-se de seu papel enquanto educadores, buscando ser o elo entre os alunos e a aprendizagem. Nesse

contexto, os docentes necessitam confiar nos discentes, pois eles não são “caixas vazias” que necessitam ser preenchidos. Pelo contrário, são pessoas que possuem uma grande bagagem intelectual, que necessitam apenas de aperfeiçoamento. Quando explorado traz resultados surpreendentes.

A escola é considerada como um lugar onde podemos encontrar e conviver com os amigos, lugar onde se aprende a ser educado, o lugar onde se aumenta os conhecimentos. A escola pode e deve ser um espaço de formação ampla do aluno, que aprofunde o seu processo de humanização. O acesso ao conhecimento, as relações sociais, às experiências culturais diversas, podem contribuir como suporte no desenvolvimento do aluno como sujeito sociocultural e no aprimoramento de sua vida social (ROESCH, 2001).

Para Vieira (2009, p. 132), torna-se, então, muito importante a visão fornecida pelo “educador dentro da sala de aula, onde o conteúdo, metodologia e objetivo sejam capazes de despertar no educando novas maneiras de pensar e agir no meio social”. Atividades de organização curricular, oficinas, criação de cartilhas, teatros, músicas, vídeos, danças, e outros são métodos que se forem bem planejados e estiverem pautados na realidade educacional em que a escola e sua comunidade estão inseridas, são atividades convenientes se forem trabalhadas em grupo com a ação coletiva de todos os participantes na escola, darão certo.

A escola precisa ser um espaço onde o aluno sinta-se confortável para explorar suas potencialidades e para isso não necessariamente precisa ser equipada tecnologicamente, o melhor recurso sempre será o humano, pois é pelo mesmo que os demais fluem, o professor precisa estar com a mente aberta para as mudanças se elas vierem a contribuir na aquisição da aprendizagem.

3 METODOLOGIA

Essa pesquisa está baseada em uma abordagem qualitativa. Para tal, sobre a abordagem qualitativa, Gerhard e Silveira (2009, p. 31) afirmam que: “A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com aprofundamento da compreensão de um grupo social, uma organização, etc.”.

Dessa forma, busca entender a visão de um grupo frente a uma temática. Nesse caso, buscamos compreender a visão das professoras e a importância que elas dão ao uso da ludicidade no ensino.

Para esse fim, realizamos uma Pesquisa de Campo. Sobre esse tipo de pesquisa Gil (2008, p. 53): diz que “[...] a pesquisa é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo”.

Sendo assim, por meio da análise dos questionários procuramos descobrir rastros que assinalem as soluções da problemática que está sendo estudada.

3.1 Sujeitos da pesquisa

Os participantes desta pesquisa são professoras do 1º ao 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola da rede pública da cidade Serra de São Bento/RN. A escolha destas participantes surgiu pela minha vivência estudantil, pois fui aluno da escola pesquisada e isso facilitou o contato para realização da pesquisa. É importante ressaltar que a identificação das professoras pesquisadas se dará da seguinte forma: P1, P2, P3 e P4. Dessa forma, os pesquisados terão sua identidade preservada.

3.2 Procedimentos de coleta de informações

Para a coleta de informações foi utilizado um questionário. De acordo com Marconi e Lakatos (1999, p. 100):

O questionário é um instrumento desenvolvido cientificamente, composto de um conjunto de perguntas ordenadas de acordo com um critério predeterminado, que deve ser respondido sem a presença do entrevistador e que tem por objetivo coletar dados de um grupo de respondentes.

Este instrumento foi utilizado em virtude do pouco tempo para realização da pesquisa. Isso é composto por 10 questões abertas, possibilitando que a respondente explique melhor as questões indicadas.

Para esse fim e por estarmos vivenciando um momento de pandemia onde um vírus altamente contagioso espalhou-se mundialmente e para evitar a contaminação entre profissionais e estudantes, as aulas presenciais estão suspensas desde 17 de março de 2020. Sendo assim, o contato com os professores foi realizado de modo virtual. Para a assinatura do termo de consentimento livre e esclarecido marcamos um horário em suas residências onde foi explicado e coletadas as assinaturas.

O questionário foi elaborado através do Google Forms, mediante isso foi enviado um link e elas responderam em suas casas, no horário combinado a ser enviado. Assim, elas responderam e devolveram no prazo combinado.

Mediante o recebimento, as respostas foram sistematizadas e repassadas para tabela e assim analisadas, de acordo com os referenciais estudados.

4 BRINCADEIRA E LUDICIDADE NA PRÁTICA DOCENTE

Para a realização deste trabalho foi utilizado um questionário com questões objetivas, respondido por professoras do 1º ao 4º ano de uma escola pública no município de Serra de São Bento/RN. De acordo com os dados, todas as professoras estão na faixa etária de 30 a 40 anos e todas possuem curso de especialização. Em relação ao tempo que lecionam, 50% entre 6 e 10 anos, 25% de 11 a 20 anos e 25% entre 1 e 5 anos.

Neste capítulo, serão apresentadas as respostas constantes no questionário, bem como as análises dos dados obtidos mediante a pesquisa de campo e com base nos estudos realizados sobre o tema.

Na primeira questão, foi perguntado em que momentos o lúdico é utilizado em sala de aula, as respostas foram as seguintes:

Quadro 1- Em que momentos você utiliza o lúdico em sala de aula?

P1	Na explanação dos conteúdos e na realização das atividades para facilitar o entendimento das crianças.
P2	Nas diversas atividades de maneira interdisciplinar para manter os alunos atentos e desenvolver o protagonismo.
P3	Principalmente nas disciplinas de educação artística e educação física.
P4	No dia a dia, especialmente em atividades interdisciplinares.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Todas as entrevistadas retratam o uso do lúdico em sala de aula. A P1 informa que utiliza o lúdico na explanação dos conteúdos e na realização das atividades para facilitar o entendimento das crianças. Trazer o lúdico para o espaço escolar sempre será uma estratégia promissora, porém, dada a sua importância, utilizar somente para explicar os conteúdos, limita a ludicidade a um caráter utilitarista.

Já as respostas da P2 e a P4 indicam que a utilização do lúdico se dá nas diversas atividades de maneira interdisciplinar, o que é algo bastante válido, mas não explicaram como ocorre a ludicidade na atividade interdisciplinar. A P2 utiliza para manter os alunos atentos e desenvolver o protagonismo. Essa ideia de trabalhar o lúdico para desenvolver o protagonismo estabelece-se como uma inovação, ainda que a resposta não indique de que forma esse protagonismo é incentivado.

Para Kinney e Wharton (2009, p. 23),

Devemos reconhecer que as crianças são participantes ativos da sua própria aprendizagem. Isso significa colocá-las no centro do processo, garantindo

que estejam totalmente envolvidas no planejamento e na revisão da sua aprendizagem juntamente com os educadores e que possam se envolver em conversas importantes com os adultos e com outras crianças, de modo a estender suas ideias e pontos de vista.

Dessa forma, entender que a criança é um sujeito ativo no processo de aprendizagem, faz com que ela se envolva, pois ela não é apenas uma ouvinte e passa também a ser uma produtora de conhecimento. Ao expor suas ideias e pontos de vista, poderá iniciar ações de protagonista do processo, desde que todo o trabalho seja voltado para o incentivo à intensa tomada de decisões pelas crianças.

Porém, a resposta da P3 informa que a utilização do lúdico ocorre na maioria das vezes nas disciplinas de Educação Física e Arte. A utilização da ludicidade nas disciplinas citadas pela professora é algo muito limitado. De acordo com Souza (2002, p. 45) a “ludicidade contribui para o aprendizado” e deve estar presente nas aulas de “educação física, português, matemática e todas as demais”.

Sendo assim, a utilização da ludicidade deve perpassar as diferentes disciplinas e de conteúdos e ser parte da prática pedagógica, porque contribui para o aprendizado. Quando a criança é estimulada de forma divertida e prazerosa, as atividades desenvolvidas por ela são muito mais fáceis, o que proporciona uma maior disposição a aprender. Assim, é preciso saber utilizar estrategicamente através de brincadeiras o aprendizado que se quer ser passado. E não apenas em algumas disciplinas específicas.

Na segunda questão, foi perguntado o que os professores dispõem na escola para trabalhar o lúdico com as crianças. As respostas foram as seguintes:

Quadro 2 - O que você dispõe na escola para trabalhar o lúdico com as crianças?

P1 Jogos
P2 Diversos materiais lúdicos, como; jogos diversos, pinturas, música dentre outros.
P3 Jogos
P4 Trabalho muito com dinâmicas e busco confeccionar jogos recicláveis com a ajuda dos alunos.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

As respostas das professores indicam que P1 e P3 apenas citaram o uso dos jogos em sala de aula. Não deixa de ser importante o uso dos jogos, no entanto, a ludicidade é extremamente vasta e não precisa de tantos recursos para desenvolver, o que pode ser pensado por ocasião do planejamento, instigando imaginação.

Já a P2 citou diversos materiais, inclusive pinturas e música também, assim como o P4 que afirmou utilizar dinâmicas e que confecciona jogos com os alunos. É perceptível que a utilização dos recursos citados nas respostas das professoras para incentivar o lúdico permite uma possibilidade de aula mais dinâmica. E o conhecimento prévio por parte das professoras busca inserir os alunos no processo.

Acerca disso, Szymanski (2006) fala que a abordagem das brincadeiras com foco no pedagógico devem valorizar os jogos, as contações de histórias, músicas, dança e o que mais julgar necessário para a turma. Cada elemento abordado em sala de aula provém de algo que deve agregar ao aluno, como representações simbólicas, culturas, desenvolvimento íntegro, curiosidade, criatividade e outras. Essas formas de abordar o conteúdo em sala de aula são fundamentais para que a criança possa despertar suas habilidades.

Sobre o uso de jogos, Carneiro (2012, p. 76) retrata que a concepção de “jogo está atrelada tanto ao objeto quanto à brincadeira. É uma atividade mais bem estruturada que a brincadeira, em que é estabelecido por um princípio de regras explícitas”. É necessário que o professor saiba o que deseja por meio da brincadeira para poder selecionar os jogos que farão a aula surtir o efeito que almeja. O jogo escolhido deve ser indicado para aquela faixa etária e propriamente dito não precisa ser um brinquedo estruturado, com os materiais escolhidos e predefinidos os próprios alunos podem construir seus brinquedos e ir brincando no processo.

O estudo sobre o lúdico é primordial para o sucesso de qualquer atividade, não adianta levar ao aluno o melhor jogo, música, ou qualquer outra atividade se não souber como e o que deseja alcançar por meio desse recurso.

Na terceira questão, foi perguntado às professoras o que, para elas, era a ludicidade, que responderam da seguinte forma:

Quadro 3 - Para você o que é ludicidade?

P1 É ensinar brincando, envolver jogos e brincadeiras na metodologia de sala de aula.
P2 A ludicidade é um instrumento potente para o processo de ensino- aprendizagem em qualquer nível de formação, mas está presente com mais frequência nas séries iniciais.
P3 Não respondeu
P4 Tudo que se refere a jogos, brincadeiras, onde a criança tem que usar a imaginação.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

O lúdico é parte de todo o desenvolvimento do homem, ele é desenvolvido através da criatividade e é uma forma para buscar respostas sobre os desafios de viver. As respostas indicam que as entrevistadas fizeram a associação do lúdico com os jogos, brincadeiras. A P1 respondeu que é ensinar brincando, envolver jogos e brincadeiras na metodologia de sala de aula, a P2 a retratou como um instrumento potente no processo de ensino e aprendizagem, sendo mais presente nos Anos Iniciais e, para a P4, é tudo que se refere a jogos, brincadeiras onde a criança tem que usar a imaginação.

A P3 não respondeu. A ausência de resposta a esta questão conduz a um questionamento, considerando que a docente respondeu a todas as outras questões. Abster-se da resposta pode significar um desconhecimento do termo, o que é um fato que precisa ser pensado pela instituição, no sentido de viabilizar cursos ou formação continuada sobre a temática. Pode revelar também um certo distanciamento da docente aos estudos mais atuais acerca do trabalho com crianças, com a prática pedagógica dos anos iniciais. Essa lacuna certamente precisa ser objeto de reflexão dos que fazem a escola.

Percebe-se que sempre há a associação da ludicidade aos jogos, brincadeiras ou a situações que envolvam diversão, sobre o termo Costa (2005) citado por Rau (2007, p. 32) diz que:

A palavra lúdico vem do latim "ludus" e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e a palavra é relativa também a conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte. Por sua vez, o jogo oportuniza a aprendizagem do sujeito e o seu desenvolvimento. Desse modo, com base no pressuposto de que toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo ensino-aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando o aprender pelo jogo e, logo, o aprender brincando.

Dessa maneira, a ludicidade ultrapassa os jogos, brincadeiras e diversão e deve ser utilizada de modo sério, proporcionando alegria na aprendizagem, não é jogar por jogar ou brincar por brincar, é jogar e brincar para aprender.

Nessa perspectiva:

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. (ROLOFF, 2010, p. 4).

Brincadeiras são um fato universal que atravessa espaços e anos, com diversas modificações, mas sempre possui sua essência. Assim, mostra-se como natural ao desenvolvimento humano, construindo uma base para a sua vida, em que se envolve com toda sua forma social, física, emocional e cognitiva. No primeiro contato com a instituição de ensino, a criança já possui em seu interior uma grande quantidade de informações que adquiriu através de suas relações em casa, pelo seu contato com a família, pela exploração do ambiente de maneira visual, sonora, e por brinquedos. Por isso é tão significativo o uso do lúdico.

Na quarta questão, foi perguntado às professoras o ponto de vista sobre a forma que a ludicidade influencia na aprendizagem das crianças. As respostas foram as seguintes:

Quadro 4 - Em seu ponto de vista, de que forma a ludicidade influencia na aprendizagem das crianças?

P1 Na interação, participação, criatividade e imaginação da criança, tendo em vista ser algo que faz parte da realidade da mesma, ou seja, é significativo e atrativo. Através dos brinquedos e brincadeiras as crianças conseguem explorar a criatividade, desenvolver os aspectos cognitivos, sociais e motores. Além disso, o ato de brincar contribui para a exploração do mundo e estimula a imaginação e fantasia.
P2 Através dos brinquedos e brincadeiras as crianças conseguem explorar a criatividade, desenvolver os aspectos cognitivos, sociais e motores. Além disso, o ato de brincar contribui para a exploração do mundo e estimula a imaginação e fantasia.
P3 no envolvimento o aluno.
P4 De modo extremamente positivo, pelo fato de inserir o aluno no processo, o fazendo também autor da aprendizagem.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

As professoras, ao responderem sobre a influência da ludicidade em relação à aprendizagem, usaram como ponto em comum a questão do envolvimento e interação. A P1 afirmou que a influência ocorre na interação, participação criatividade, e imaginação da criança, tendo em vista ser algo que faz parte da realidade dela, ou seja, é significativo e atrativo. A P2 falou que acontece através dos brinquedos e brincadeiras as crianças conseguem explorar a criatividade, desenvolver a criatividade e os aspectos cognitivos, sociais e motores. A P3 disse que acontece pelo envolvimento do aluno e, a P4, que acontece pela inserção do aluno no processo.

Todas sem exceção ao falar sobre a forma de influência do lúdico direta ou indiretamente usam a questão da inserção do aluno no processo, que é algo que atrai. Sendo assim, trabalhar com o lúdico é essencial, pois torna o ambiente mais propício para a aprendizagem. Brincadeiras educativas devem estar inclusas no cotidiano das

crianças, desenvolvendo assim capacidades motoras, cognitivas, éticas e sociais e de inserção social. Ao se divertir, a criança desenvolve o conhecimento sobre o próprio corpo, sobre o espaço físico e o social, adquirindo conceitos de regras, valores, normas e conteúdo, tais quais também são importantes no processo de aprendizagem da escrita.

Assim sendo,

O jogo e a brincadeira são formas de a criança criar situações para dominar a realidade e experimentá-la. Brincando ela explora o mundo, constrói seu saber, aprende a respeitar o próximo, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza. (MORAES; PULUCENA; SANTOS, s.d., p. 5).

A brincadeira possibilita à criança vivenciar situações e, a partir daí, construir saberes e aprender regras de convivência com os outros, respeito aos pares e ativar a imaginação. É como se fosse um passaporte para a aprendizagem, onde a criança naturalmente viaja, com isso e enxergando esse potencial o professor pode usar esse instrumento para potencializar a aprendizagem.

Na quinta questão, foi perguntado às professoras se há jogos e brincadeiras para trabalhar a leitura e a escrita com as crianças e que de que forma elas utilizavam. As professoras responderam assim:

Quadro 5 - Há jogos e brincadeiras para trabalhar a leitura e a escrita com as crianças? De que forma você utiliza?

P1 Sim. No momento de alfabetização, uso jogos de letras, silabas e palavras, também utilizo música e vídeo para trabalhar temas.
P2 Sim. Teatro de fantoches, histórias em quadrinhos, jogo da memória, mapa de história dentre outros. Sim. Busco inserir jogos simples como telefone sem fio, caça palavras, passa ou repassa. Enfim, algo que insira todos.
P3 Sim. Jogos, brincadeiras.
P4 Sim. Busco inserir jogos simples como telefone sem fio, caça palavras, passa ou repassa. Enfim, algo que insira todos.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Através de brincadeiras, os professores podem estimular o pensamento, a inteligência e o desenvolvimento das crianças. Eles também podem aumentar o vocabulário das crianças, a partir da interação com outras crianças e educadores, melhorar o raciocínio lógico e desenvolver o processo de alfabetização.

Na resposta das entrevistadas, em relação ao questionamento, responderam que existem jogos e brincadeiras para trabalhar a leitura e a escrita com as crianças e, em relação ao uso, a P1 respondeu que utiliza no momento de alfabetização, usa

jogos de letras, sílabas e palavras, também utiliza música e vídeo para trabalhar temas.

Por mais que seja importante e necessária a utilização de jogos para o trabalho com as crianças, essa resposta revela uma compreensão ainda pontual acerca do processo de alfabetização e letramento. O processo de aquisição da linguagem e da escrita vai muito além do uso das letras e demanda uma compreensão mais abrangente do que seja leitura.

A P2 disse que o uso se dá pela utilização do teatro de fantoches, histórias em quadrinhos, jogo da memória, mapa de história dentre outros. A P3 apontou os jogos e as brincadeiras, enquanto a P4 falou sobre os jogos simples como telefone sem fio, caça-palavras, passa ou repassa. Enfim, todos usaram os jogos e brincadeiras como ideia central das respostas

Nessa perspectiva, sobre o uso dos jogos Kishimoto (2002, p. 104), fala que; “os jogos constituem elo soberano de ligação entre poderes e necessidades infantis, de um lado, e exigências de renovação dos valores inerentes as experiências sociais, do outro”. E, de acordo com Klassmann (2013, p. 13), “a brincadeira é de suma importância, pois através delas a criança cria seu mundo de símbolos, desperta a sua criatividade, criando cenas de seu cotidiano e o que presencia”.

Dessa forma, os jogos e as brincadeiras podem ser trabalhados de diversas maneiras, suas potencialidades são inúmeras, os recursos naturais vastos, que é preciso enxergar o que está em volta e principalmente o meio em que os alunos estão inseridos.

Na sexta questão, foi perguntado à professoras se nas reuniões pedagógicas há indicação de subsídios de atividades lúdicas para o trabalho com os conteúdos e quais são as mais sugeridas. As professoras responderam o seguinte:

Quadro 6 - Nas reuniões pedagógicas há indicação de subsídios de atividades lúdicas para o trabalho com os conteúdos? Quais as mais sugeridas?

P1 Sim. Na sala de leitura da escola tem diversos jogos pedagógicos como material dourado, quebra-cabeça, figuras geométricas, ábaco, mapas conceituais, fantoches e boliche. Sim. Jogos diversos, brincadeiras e outras.
P2 Sim. Jogos diversos, brincadeiras e outras.
P3. Sim. Jogos, brincadeiras.
P4 Sim. Jogos, brincadeiras, músicas etc.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Em relação ao questionamento sobre se nas reuniões pedagógicas há indicação de subsídios de atividades lúdicas para o trabalho com os conteúdos e quais seriam as mais sugeridas, todas as professoras responderam que sim ao primeiro questionamento. Porém não fizeram qualquer menção à forma como essas indicações são feitas nas reuniões pedagógicas. Não apontaram se as sugestões são das próprias colegas docentes ou se da coordenação ou gestão da escola, nem se as sugestões são indicadas para serem trabalhadas em momentos de recreação ou para iniciar ministração de conteúdo ou em realização de tarefas ou, ainda, se são para ocupar espaço entre uma atividade e outra.

A P1 falou sobre uma sala de leitura onde há diversos jogos pedagógicos, entre eles material dourado, quebra-cabeça, figuras geométricas, ábaco, mapas conceituais, fantoches e boliches. Mediante isso, o fato de utilizar fantoches favorece a contação de história, o que é extremamente importante. Porém, essa resposta indica uma certa falta de clareza acerca do que sejam subsídios para atividades lúdicas, uma vez que o material didático existente na escola e recursos metodológicos para o ensino são citados como sendo subsídios de atividades lúdicas. O fato de existir material dourado, por exemplo, ou a utilizar mapas conceituais para explicação de conteúdo, em nada se relaciona com subsídios para atividades lúdicas.

A P2, a P3, a P4 responderam sobre as sugestões os jogos e brincadeiras e a P4 também apontou a utilização de músicas. Em relação a isso é que a temática ludicidade faz parte do cotidiano escolar, inclusive faz parte dos debates pedagógicos e que os jogos e brincadeiras sempre são referenciados no tratante a utilização do lúdico na escola. Sobre isso, segundo Alves (1994, p. 26), "os jogos, brinquedos e brincadeiras são as ferramentas indispensáveis para a criação de ambiente criativo e diferente, muito propício para trabalhar com as emoções". Dessa forma, tem destaque os benefícios do lúdico no espaço escolar e que com os jogos, brinquedos e brincadeiras pode-se criar ambientes favoráveis à aprendizagem.

Na sétima questão, foi perguntado se as professoras dispõem de livros ou outros aportes teóricos sobre ludicidade. As professoras responderam o seguinte:

Quadro 7 - Você dispõe de livro sobre ludicidade?

P1 Sim
P2 Sim
P3 Sim
P4 Sim

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

De maneira unânime todas as professoras responderam que dispõem de livros ou outros aportes teóricos sobre ludicidade, o que é fundamental para um trabalho efetivo, afinal não há resultados significativos se não houver estudo e aprofundamento teórico.

Porém, as respostas muito objetivas não deixaram margem para entendimento sobre os aportes teóricos que as professoras utilizam, sobre tendências ou perspectivas destes estudos. Nenhuma obra foi citada, nem foi feita nenhuma referência ao acervo ao qual elas afirmam possuir. Essa lacuna abre espaço para questionamentos acerca de quais aportes são utilizados pelas professoras. Reforçando ainda mais a necessidade de estudo e pesquisa.

Mediante isso,

Um trabalho significativo com as crianças e não para as crianças requer formação, pesquisa, observação e registro. O educador nesse sentido é um pesquisador e mediado, o qual observa as necessidades das crianças e, pela sua mediação faz surgir novas necessidades. Tudo isso deve ser registrado como forma de refletir sobre a prática, tornando-se um rico material para sua formação em plena atuação. (BARROS, 2009, p. 52).

Isso reforça o entendimento sobre a importância da apropriação teórica-científica, enquanto professores devemos sempre buscar informação para que consigamos realizar o trabalho docente com propriedade e qualidade.

Na oitava questão, foi perguntado de que forma o lúdico pode ser utilizado na escola como uma proposta pedagógica e educativa. As professoras responderam o seguinte:

Quadro 8 - De que forma o lúdico pode ser utilizado na escola como uma proposta pedagógica e educativa?

P1 No momento que a brincadeira e os jogos tenham objetivos significativos para o desenvolvimento do ensino, valorizando a pluralidade das crianças e respeitando todos os direitos de aprendizagem.
P2 O lúdico enriquece o vocabulário, aumenta o raciocínio lógico e leva a criança a avançar em suas hipóteses. Dessa forma, ela desenvolve o processo de ensino e aprendizagem, se alfabetiza de forma divertida e dinâmica. As atividades lúdicas são fundamentais para uma aprendizagem divertida e de sucesso.
P3 Utilizo dentro das metodologias de ensino.
P4 No momento que ele se faz presente na sua metodologia de ensino, com objetivos pré-definidos, buscando promover o aprendizado de estudantes através do uso da imaginação e da diversão o que torna o processo de ensino- aprendizagem muito mais fácil e assertivo.

Fonte: Dados da pesquisa (2021)

Ao responder à questão, as professoras apontaram a utilização do lúdico na Escola. A P1 falou que no momento que a brincadeira e os jogos tenham objetivos significativos para o desenvolvimento do ensino, valorizando a pluralidade das crianças e respeitando os direitos da aprendizagem. A P2 falou sobre o enriquecimento o vocabulário, o aumento do raciocínio lógico etc. A P3 falou da utilização dentro das metodologias pedagógicas já a P4 relatou o uso no momento que ele se faz presente na sua metodologia de ensino, com objetivos pré-definidos, buscando promover o aprendizado de estudantes através da imaginação e da diversão etc.

Mediante as respostas, percebe-se que cada professora apresenta opinião diferente enquanto ao uso da ludicidade, assim não esclareceram a vinculação entre as brincadeiras e a ludicidade como proposta pedagógica e educativa da instituição

É possível enxergar que a escola enquanto gestão pedagógica precisa incluir o lúdico nas discussões escolares e assim definir sua utilização no espaço escolar, de maneira que todos os professores saibam que linha seguir enquanto ao seu uso.

O trabalho com o lúdico numa perspectiva pedagógica permite estimular o pensamento, a inteligência e o desenvolvimento das crianças. Como também aumentar o vocabulário das crianças, a partir da interação com outras crianças e educadores, melhorar o raciocínio lógico e desenvolver o processo de alfabetização.

Segundo Freire (2005, p. 48), o uso do lúdico “propõe uma nova forma de se atuar em sala de aula”, onde o professor pode explorar “novas formas de ensinamento”, deixando este de ser um transmissor de conhecimento para um facilitador, através das aulas diferentes, dinâmicas e que atendam a nova geração. Assim, a brincadeira e o lúdico proporcionam a troca de aprendizagem, pois proporciona um diálogo entre professor e aluno, no qual se aprende e ensina ao mesmo tempo.

Na próxima questão, foi perguntado quais as maiores dificuldades para trabalhar o lúdico em sala de aula e tivemos as seguintes respostas.

Quadro 9 - Quais as maiores dificuldades para trabalhar o lúdico em sala de aula?

P1 É mostrar a importância do brincar para o desenvolvimento da criança, que na maioria das vezes as pessoas não compreendem que dessa forma a criança aprende. Muitas vezes foi preciso conversar com a família a respeito desse assunto. Não tenho dificuldade
P2 Não tenho dificuldade
P3 concentração dos alunos.
P4 Mostrar que não estamos apenas brincando, mas estudando, por isso a importância do planejamento, pois não lidamos apenas com os alunos, mas com a família que muitas vezes não entende esse método.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

Em relação às dificuldades apontadas pelas professoras a respeito da utilização do lúdico em sala de aula, a P1 e a P4 apontaram situações bem semelhantes sobre essa questão que seria mostrar que, por meio da brincadeira, ocorre a aprendizagem e que essa informação precisa ser trabalhada tanto com o aluno como também com a família.

Já a P2 falou que não tem dificuldade, enquanto a P3 apontou a concentração dos alunos como principal dificuldade. As respostas das professoras nos reportam à questão da dificuldade que a maior parte dos professores tem em relação à utilização do lúdico, pois pelo fato de ser algo envolvente acaba sendo interpretado de maneira errônea tanto pelos alunos como pela família, por isso são importantes a apropriação teórica e o planejamento para sua utilização com fins pedagógicos.

Para tais afirmações, é importante destacar que a escola é um espaço plural e se faz de tal forma, trazer a comunidade para dentro da mesma e mostrar a metodologia de trabalho é de suma importância, é preciso ouvir a comunidade, discutir todas as questões, fazer de fato um trabalho coletivo. Assim sendo,

É importante criar uma parceria entre escola, família e criança afim de explicitar os benefícios do ato de brincar, visto que além de deixar as crianças mais alegres, possibilita o desenvolvimento de habilidades, físicas, motoras, cognitivas etc. (DIAS, 2013, p. 8).

A partir de tal afirmação é perceptível a necessidade de ter na família uma parceira e perceber que a escola é espaço de “todos”, feita por “todos” e para “todos”. Com tudo isso, o que se percebe é que a maior parte das dificuldades apresentadas estão ligadas ao fator planejamento, isso se aplica tanto às questões familiares que precisam ser tratadas diretamente com elas, como a questão da concentração. As atividades precisam de objetivos pré-definidos e regras, enfim, requer estudo.

A questão de número dez quis saber se as professoras já haviam participado de alguma formação sobre a ludicidade e se tinham conhecimento teórico prático para trabalhar com esse elemento e se isso ajudava ou dificultava.

Quadro 10 - Você já participou de formação sobre ludicidade ou tem conhecimentos teórico-práticos para trabalhar com o lúdico? Em que isso ajuda ou dificulta o seu trabalho?

P1 Já participei de cursos, ajudou a compreender em qual momento utilizar o lúdico e criar jogos específicos para atividades diversificadas.
P2 Sim. Ajuda no momento de escolher as atividades e as metodologias a serem usadas.
P3 Não Sim. Ajuda no momento de escolher as atividades e as metodologias a serem usadas
P4 Sim. Reconhecer o ato de brincar como recurso pedagógico em sala de aula, e trabalhar da melhor forma e nos melhores momentos com o mesmo.

Fonte: Dados da pesquisa (2021).

A P1 respondeu que já havia participado de cursos e isso a ajudou compreender o momento de utilizar e criar jogos específicos. A P2 respondeu sim ao primeiro questionamento e que ajuda no momento de escolher as atividades e as metodologias a serem usadas, a P4 afirma que sim e a fez reconhecer o ato de brincar como um recurso pedagógico e como trabalhar nos momentos certos e da melhor forma com eles.

Já a P3 apenas respondeu “não”, o que indica que ela não tem uma compreensão sobre a temática e não dispõe de estudos sobre a temática, dificultando a realização de suas atividades. Essa resposta indica uma lacuna na instituição escolar que não tem ainda proporcionado formação continuada sobre a temática.

Em relação às respostas dadas pelas professoras, é importante destacar que a formação continuada do professor é fator preponderante para o trabalho em sala de aula, na aprendizagem de seu aluno, entender que é preciso conhecer a temática que irá trabalhar implica diretamente no resultado dessa prática. Então para utilização da ludicidade no processo de aprendizagem o professor precisar estar ciente que:

Um trabalho significativo com as crianças e não para as crianças requer formação, pesquisa, observação e registro. O educador nesse sentido é um pesquisador e mediado, o qual observa as necessidades das crianças e, pela sua mediação faz surgir novas necessidades. Tudo isso deve ser registrado como forma de refletir sobre a prática, tornando-se um rico material para sua formação em plena atuação (BARROS, 2009, p. 52).

Isso só reforça a importância que a aprendizagem deve ser diária e que a professora deve buscar se aprimorar cotidianamente e que os processos da

aprendizagem são trocas de vivências e experiências, que ninguém é vazio, mas que todos podem se munir de conhecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente, uma das maiores preocupações da escola é desenvolver uma aprendizagem significativa e de resultados que possibilite ao aluno sentir prazer naquilo que faz e que estar inserido, mas necessita-se de profissionais bem qualificados e compatíveis com este mesmo pensamento. Há a necessidade de maior envolvimento de professores e gestores que amparem o desenvolvimento de atividades lúdicas em todas as disciplinas. É preciso transformar a escola e torná-la perceptível como espaço de alegria e prazer intelectual e de satisfação.

Por meio dos jogos e brincadeiras, a criança aprende a controlar os seus impulsos, a esperar, respeitar regras, aumenta sua autoestima e independência, servindo também para aliviar tensões e diminuir frustrações, pois através do brincar a criança reproduz situações vividas no seu habitual, reelaborando através dos faz de conta.

Diante disso, este trabalho teve como objetivo analisar a concepção de professoras sobre a brincadeira e a ludicidade no trabalho da sala de aula e, ao analisar os resultados e correlacionar ao objetivo proposto, foi possível compreender que todas as professoras entrevistadas têm consciência que a utilização do lúdico no processo de ensino aprendizagem traz resultados significativos quanto à aprendizagem do aluno. No entanto, as respostas muito objetivas deixaram muitas lacunas a serem preenchidas.

A falta do conhecimento do termo Ludicidade por parte de uma das professoras é algo que precisa ser pensado pela instituição, no sentido de viabilizar cursos ou formação continuada sobre a temática, em relação a terem livro sobre a temática, houve unanimidade que sim, mas resumiu-se nisso, nenhuma obra ou autor foi citado, isso nos leva a um certo distanciamento da docente aos estudos mais atuais acerca do trabalho com crianças, com a prática pedagógica dos anos iniciais. Essa lacuna certamente precisa ser objeto de reflexão dos que fazem a escola.

Trabalhar com jogos, promover protagonismo, utilizar música, trabalhar de modo interdisciplinar e não dizer de que modo é feito e o que se espera com isso, só nos leva a mais questionamentos. Não adianta levar ao aluno o melhor jogo, música, ou qualquer outra atividade se não souber como e o que deseja alcançar por meio dela. O trabalho com o lúdico deve ser um trabalho sério consciente e eficaz pelo qual a escola deve permanecer em discussão e avaliação constante para que consiga

realizá-lo com responsabilidade e eficiência. Assim, uma prática significativa depende do interesse do professor em planejar as suas aulas com coerência visando à construção e interação do conhecimento com o aluno. A escola que se tem e a escola que se quer dependem do compromisso e da responsabilidade de cada educador nesse grande quebra cabeça que é a educação.

O uso das brincadeiras e dos jogos no espaço escolar, faz com que a criança desenvolva uma diversidade de conhecimento de forma prazerosa. Enfim, atualmente, as ações metodológicas que envolvem o lúdico são uma das ferramentas que propiciam uma gama de oportunidades, cabe a responsabilidade de fazer com que seus alunos se interessem pelo vasto mundo ao qual estão inseridos, e que possam ter visões diferentes através de jogos e brincadeiras para que possam alcançar seus sonhos, quebrando barreiras e desenvolvendo seu cognitivo que é explorado tão abertamente através do lúdico.

Sendo assim, não há como negar o caráter instigador do lúdico, especialmente ao assumir a função de elemento motivador de uma espécie de aprendizagem que extrapola a tradicional conjugação de conteúdo/explicação/assimilação que simplifica, por demais, o tão fundamental ato de aprender, visando a formação crítica do aluno.

Desse modo, a título de conclusão, pode-se afirmar que o objetivo maior deste trabalho, foi alcançado tendo em vista as considerações teóricas analisadas, o uso de recursos lúdicos afirmado pelas docentes, mesmo sentindo a necessidade em relação de um aprofundamento teórico maior em relação ao assunto, as docentes entendem os benefícios em utilizar o lúdico como recurso pedagógico. A título de desdobramento dessa pesquisa fica a sugestão de formação continuada para as docentes.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica, Técnicas e Jogos Pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.
- ALVES, Rubem. **Alegria de ensinar**. São Paulo: Ars Poética, 1994.
- AMARILHA, M. **Estão Mortas as Fadas?** Literatura Infantil e Prática Pedagógica. Rio de Janeiro: Petrópolis: Editora Vozes, 1997.
- ANDRADE, T.S.L.C. **Importância do brincar**: Relatório do projeto de investigação Mestrado em Educação Pré-Escolar, Instituto Politécnico de Setúbal, Portugal, 2014
- BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o brincar?** Da educação Infantil para o ensino fundamental. São Paulo: Cultura acadêmica, 2009.
- CARNEIRO, C.V.M. **Jogo, brinquedo e brincadeira na educação Infantil**. Capivari - SP: CNEC, 2012.
- CRAIDY, Carmem e KAERCHER, Gládis E. (Org). **Educação Infantil**; Pra que te Quero? Porto Alegre: ARTMED, 2001.
- DE ROSE Jr., D. **Esporte e atividade física na infância e adolescência**: uma abordagem multidisciplinar. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- DIAS, Elaine. A importância do lúdico no processo de ensino: aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v. 7, 2013.
- FREIRE, J.B. **O jogo**: entre o risco e o choro. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.
- GALLAHUE, D. e OZMUN, J. **Compreendendo o desenvolvimento motor**: bebês, crianças, adolescentes e adultos. São Paulo: Phorte, 2005.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (Orgs.). **Métodos de Pesquisa**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.
- GIL, A. **Como elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo. Ed. Atlas. 2008.
- KINNEY, Linda; WHARTON, Pat. **Tornando visível a aprendizagem das crianças**: Educação Infantil em Reggio Emilia. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 19932002.
- KLASSIMANN, Liane. M. G. **O lúdico no Processo de Aprendizagem de crianças da Educação Infantil**. 2013. 36 f. Trabalho de Pós-Graduação (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFP, Medianeira, 2013.

LEVIN, E. **A infância em cena**: Constituição do sujeito e desenvolvimento psicomotor. Petrópolis, RJ, 1997.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortês, 1994.

MARCONI. M. A.; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 1999.

MICHAELIS, M. **Lúdico**. Disponível em: <<https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/ludico/>>. Acesso em: nov. 2020

MORAES, A. R. D.; PULUCENA, L. K. C.; SANTOS, L. V. **A ludicidade no contexto escolar**. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/conteudo.php?sid=376&cid=11556&parent=376> Acesso em: 26 maio 2021.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 20 ed. Curitiba. Ibpex, 2007. 164 p.

RIBEIRO, K. L. **Jogos na Educação Infantil**. Serra: Escola Superior de Ensino Anísio Teixeira, 2011.

RÖESCH, Isabel Cristina. **Docentes negros**: um estudo através das histórias de vida. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Santa Maria, Programa de Pós-Graduação. Santa Maria, 2001

ROLOFF. E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. **Anais** [...]. Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p. 1-9.

ROSALES, G. C. M; MAGALINI, L. M. **Planejamento, execução e avaliação de projetos educacionais**. Caderno de Referência de Conteúdo. Batatais: Centro Universitário Claretiano, 2007.

SANTOS, S. M. P. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVA, E. T. De como ser um mau professor/ de como ser um bom professor. In: SILVA, E. T. **O professor e o combate à alienação imposta**. São Paulo: Cortez, 1991.

SILVA, Vítor Manuel de Aguiar e. **Teoria da literatura**. 2. ed. Coimbra: Almedina, 1968

SOARES, M. **Letramento**: Um tema em três gêneros. 2. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SOUZA, L. H. W. B. **O coordenador pedagógico e o professor**: formação continuada e reflexão conjunta. Dissertação (Mestrado) – PUC, Campinas, 2002.

SZYMANSKI, M.L.S; PEREIRA, A. A. **Diagnóstico e intervenção psicopedagógico**: reflexões sobre relatos de experiências. Cascavel: Edunioeste, 2006.

VIEIRA, M. B. **Uma expressão de corporeidade na educação infantil**. Rio de Janeiro; Shape, 2009

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da Mente**. 6. ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

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

APÊNDICES

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO

Caro (a) entrevistado (a).

Este questionário faz parte da pesquisa de campo para elaboração de TCC, cujo objetivo é analisar a visão das professoras sobre a ludicidade nos anos iniciais do Ensino Fundamental, realizada pelo estudante do curso de Pedagogia a Distância, Manoel Batista de Oliveira.

Dados gerais:

Faixa etária:

- () 20 – 30 anos
- () 30 – 40 anos
- () 40 – 50 anos
- () mais de 50

Há quanto tempo leciona nos Anos iniciais:

- () 01- 05
- () 06 - 10
- () 11 – 20
- () mais de 20

Formação acadêmica : _____

Questões:

1 - Em que momentos você utiliza o lúdico em sala de aula?

2- O que você dispõe, na escola para trabalhar o lúdico com as crianças?

3 – Para você o que é ludicidade?

4- Em seu ponto de vista, de que forma a ludicidade influencia na aprendizagem das crianças?

5- Há jogos e brincadeiras para trabalhar a leitura e a escrita com as crianças? De que forma você utiliza?

6- Nas reuniões pedagógicas há indicação de subsídios de atividades lúdicas para o trabalho com os conteúdos? Quais as mais sugeridas?

7 – Você dispõe de livros ou outros aportes teóricos sobre ludicidade?

8 –De que forma o lúdico pode ser utilizado na escola como uma proposta pedagógica e educativa?

9- Quais as maiores dificuldades para trabalhar o lúdico em sala de aula?

10 – Você já participou de formação sobre ludicidade ou tem conhecimentos teórico-práticos para trabalhar com o lúdico? Em que isso ajuda ou dificulta o seu trabalho?
