



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

SUYANNE ARAUJO FREITAS

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: práticas nos Anos
Iniciais do Ensino Fundamental**

João Pessoa

2023



SUYANNE ARAUJO FREITAS

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: práticas nos Anos
Iniciais do Ensino Fundamental**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito final à obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba.

Orientadora: Isabel Marinho da Costa

João Pessoa

2023

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

F8661 Freitas, Suyanne Araujo.

O lúdico no processo de ensino-aprendizagem:
práticas nos anos iniciais do ensino fundamental /
Suyanne Araujo Freitas. - João Pessoa, 2023.
54 f. : il.

Orientação: Isabel Marinho da Costa.

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

1. Lúdico. 2. Ensino - aprendizagem. 3. Práticas
pedagógicas. 4. Desenvolvimento infantil. I. Costa,
Isabel Marinho da. II. Título.

UFPB/CE

CDU 373.2(043.2)

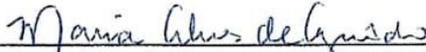
SUYANNE ARAUJO FREITAS

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM: práticas nos Anos Iniciais do
Ensino Fundamental

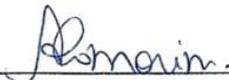
BANCA EXAMINADORA



Profa. Dra. Isabel Marinho da Costa - DME - CE - UFPB
(Orientadora)



Profa. Dra. Maria Alves De Azeredo - DME - CE - UFPB



Profa. Dra. Ana Luísa Nogueira De Amorim - DHP - CE - UFPB

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a minha família, principalmente meu pai Ildete Bezerra Freitas e minha mãe Zenilda Pereira Araujo que nunca deixaram faltar nada em casa para que eu pudesse me deter aos estudos da educação básica à educação superior. E pelo meu irmão Kauã Henrique Araujo Freitas que ao se espelhar em mim, me motivou a ser alguém melhor e a não desistir dessa formação.

À todos os professores que perpassaram durante minha educação, desde os alfabetizadores aos professores do Ensino Médio que enfatizavam a importância de uma graduação para nossa formação acadêmica e humana. Sou grata também aos professores do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia que plantaram sementes para que possamos ser pedagogos e admiradores da educação.

Às amizades construídas durante esse percurso, com elas esse processo foi muito mais leve e prazeroso. Em especial à minha amiga Thatiana que esteve ao meu lado ao longo de todos os semestres, são essas relações que nos mantêm fortes no campo acadêmico.

Sou grata pelo apoio e companheirismo do meu namorado João Victor que me auxiliou e incentivou na construção deste trabalho.

Agradeço também à minha orientadora Isabel Marinho da Costa que não mediu esforços para estar sempre presente e me auxiliar no que fosse necessário na elaboração deste trabalho.

À Universidade Federal da Paraíba e à Pró-Reitoria de Extensão pela distribuição de bolsas e incentivo ao ensino, pesquisa e extensão.

RESUMO

O estudo sobre “O lúdico na educação: práticas nos anos iniciais do Ensino Fundamental” possibilita a estudiosos e profissionais da educação um olhar acerca da importância da ludicidade e sua influência no processo de desenvolvimento de crianças, o lúdico além de propiciar avanços no desenvolvimento proporciona aprendizados juntamente com o prazer e a alegria em aprender. Dessa forma, cabe investigar se o lúdico está presente nas práticas pedagógicas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e como professores realizam essas práticas nessa etapa de ensino. Além disso, é preciso identificar a influência que o lúdico tem na formação do aluno, para isso, como marco teórico autores como Vygotsky (1998), Kishimoto (1996), Almeida (2013) e Rau (2012), são essenciais para compreender esse processo perpassando pelo significado de ludicidade, o lúdico no decorrer da história, as ações que a ludicidade envolve e o que desencadeia no desenvolvimento infantil. Com a pesquisa realizada através do levantamento da literatura especializada e do questionário aplicado com as professoras é possível dimensionar a realidade das práticas pedagógicas e a utilização da ludicidade em sala de aula. É possível identificar também que apesar do lúdico se fazer presente na sala de aula, o mesmo pode vir com alguns desafios.

PALAVRAS-CHAVE: Lúdico, Ensino e Aprendizagem, Práticas Pedagógicas e Desenvolvimento Infantil

ABSTRACT

The study on "The ludic in Education: Practices in the Early Years of Elementary School" offers researchers and education professionals an insight into the importance of playfulness and its influence on children's development. The ludic not only promotes advancements in children's development, but also facilitates learning alongside the joy and pleasure of acquiring knowledge. Therefore, it is essential to investigate whether the ludic is present in pedagogical practices in the Early Years of Elementary School and how teachers implement these playfulness practices at this educational stage. Moreover, it is necessary to identify the influence that the ludic has on student formation. In this regard, theoretical authors such as Vygotsky (1998), Kishimoto (1996), Almeida (2013), and Rau (2012) are crucial for the understanding of this process, delving into the meaning of playfulness, the ludic throughout history, the actions involved in playfulness, and its impact on children development. With this research being utilized through the survey of specialized literature and a questionnaire applied with the teachers, it is possible to gain an understanding of the reality of pedagogical practices and the use of playfulness in the classroom. Furthermore, it is possible to identify that even though the ludic makes itself present in the classroom, it delivers a few challenges to the teachers.

KEYWORDS: Ludic, Teaching-Learning, Pedagogical Practices, Child Development.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Faixa etária dos participantes.....	34
Figura 2. Tempo de atuação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.....	36
Figura 3. Turma que atua no ano de 2023.....	37
Figura 4. Função da ludicidade.....	39
Figura 5. Numa escala de 0 a 5, considerando 0 um nível mínimo e 5 um nível máximo, qual o grau de dificuldade na realização de atividades lúdicas?.....	45
Figura 6. Numa escala de 0 a 5, considerando 0 um nível mínimo e 5 um nível máximo, quanto o lúdico se faz presente em suas práticas?.....	47

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - A formação das professoras.....	35
Quadro 2 - O que compreende por ludicidade.....	37
Quadro 3 - Em sua formação acadêmica, aprendeu sobre a ludicidade e o uso na prática pedagógica?.....	39
Quadro 4 - Utiliza do lúdico na sua prática pedagógica?.....	41
Quadro 5 - Quais ações lúdicas já executou com seus alunos?.....	43
Quadro 6 - Existem desafios para realizar atividades lúdicas em sala de aula?.....	44
Quadro 7 - Você observa desenvolvimento cognitivo nos alunos ao participarem de momentos lúdicos?.....	46
Quadro 8 - Você considera que o uso do lúdico facilita a aprendizagem dos alunos?.....	48

SUMÁRIO

1. Introdução.....	11
2. Contribuições da ludicidade para o desenvolvimento infantil.....	15
2.1 As contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem e desenvolvimento infantil.....	19
2.2 A educação lúdica despertando o prazer do docente para ensinar e o aluno para aprender.....	23
3. Metodologia.....	27
3.1 Considerações éticas da pesquisa.....	27
3.2 Tipo de pesquisa.....	28
3.3 Local de pesquisa.....	29
3.4 Universo total e universo amostral.....	30
3.5 Instrumentos/técnicas de produção e coleta de dados.....	30
3.6 Análise e discussão dos dados da pesquisa.....	31
4. Análise e Inferência dos dados coletados.....	33
5. Considerações Finais.....	50
6. Referências.....	52
7. Apêndice - Questionário.....	54

1. Introdução

Ao adentrar na Universidade, no curso de Pedagogia, os primeiros componentes curriculares se detinham aos fundamentos, a exemplo dos componentes de História e Psicologia da Educação. No processo, é possível observar as mudanças das práticas nas salas de aula escolar, além das etapas de desenvolvimento e as maneiras de como o ser humano pode aprender e se desenvolver.

Em Psicologia da Educação, por exemplo, é comum estudar as abordagens que se pode seguir enquanto educador, como a sociocultural apontada pelo pensador Lev Vygotsky (1988). Esse componente chama muita atenção, e por isso, é de grande valia buscar projetos de extensão que estão ligados a essa temática. Assim, foi possível atuar como voluntária em um projeto intitulado como “Seres brincantes: oficinas lúdicas com crianças usuárias da brinquedoteca do CE”, na Universidade Federal da Paraíba (UFPB), em que os objetivos eram planejar e executar atividades lúdicas destinadas a crianças.

Nessas ações enquanto extensionista, todas as atividades lúdicas eram pensadas para crianças pequenas, por volta dos cinco anos de idade. Com isso, surge a curiosidade de investigar como a ludicidade poderia estar presente na educação de crianças maiores como as dos anos iniciais do ensino fundamental e se essa prática existe nas salas de aula, considerando que em experiências na educação básica a ludicidade se fazia pouco presente.

Durante a graduação em Pedagogia, perpassando pelos mais diversos componentes curriculares, são trazidos pelos docentes exemplos e reflexões acerca da prática pedagógica e como a escolha de recursos e metodologias interferem no processo de ensino aprendizagem. Sabe-se que, com o passar do tempo, a humanidade vem evoluindo e fazendo mudanças de acordo com as necessidades cotidianas, o mesmo ocorre na educação.

A educação que antes acontecia apenas de maneira informal, hoje é institucionalizada e em nosso país é um direito de todos os cidadãos o acesso à educação básica. Assim, o ensino também vem evoluindo com o passar desses anos, mas ainda é um processo lento que precisa de atenção, pois cada geração tem necessidades diferentes e é relevante estar atento a essas mudanças para que assim, seja possível avaliar as práticas pedagógicas lúdicas como propulsoras de aprendizagem

Nesse sentido, é plausível refletir sobre: O lúdico está presente nas salas de aula do

Ensino Fundamental dos Anos Iniciais?

Muitos teóricos trazem em suas pesquisas os meios, as ferramentas e metodologias que favorecem a aquisição de novas habilidades. Vygotsky (1998), Kishimoto (1996), Almeida (2013) e Rau (2012), por exemplo, através de seus estudos destacam que as vivências e o uso de recursos lúdicos em que o estudante participa ativamente são potencializadores de habilidades e proporcionam uma aprendizagem efetiva. Ademais, o ensino tradicional no qual o professor é o único detentor do saber e os alunos são meros receptores de informações já não tem êxito para aprendizagem dos educandos.

Diante disso, o uso do lúdico na sala de aula tem se feito cada vez mais presente, principalmente na educação infantil. Portanto, torna-se relevante debates acerca do lúdico nas demais etapas da educação básica, entre eles, os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, pois são educandos que vêm de experiências da educação infantil e que estão adaptados a uma educação ativa, com jogos, brinquedos e brincadeiras constantemente.

Consequentemente, há uma quebra em uma educação que deveria ser contínua, o que prejudica o interesse pela aprendizagem e construção de conhecimentos e o desenvolvimento cognitivo desses alunos. Torna-se evidente assim, que o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem deve perpassar todas as etapas de ensino, ou seja, também os anos iniciais do Ensino Fundamental, em que as crianças estão em fase de desenvolvimento cognitivo em que através das interações desenvolvem as funções superiores complexas¹ (Vygotsky, 1998).

A partir do exposto, essa pesquisa visa investigar como se dá a prática pedagógica dos professores que lecionam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e contribui para que futuros docentes reflitam acerca de suas práticas nessa etapa de ensino, para que assim, promovam o processo de ensino e aprendizagem de maneira prazerosa, através de vivências com seus pares e uso de recursos lúdicos que contribuem para imaginação, criatividade, lógica, entre outros, que fazem parte dos objetivos da educação.

Além disso, esse estudo traz novos debates sobre a educação lúdica² para que essa prática se faça cada vez mais presente nas escolas e demais meios educacionais, a fim de identificar o uso do lúdico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e o seu papel na formação do aluno. E serve de base para pesquisas recentes, considerando que cada estudo

¹ “Nesse contexto, podemos usar o termo função psicológica *superior* ou *comportamento superior* com referência à combinação entre o instrumento e o signo na atividade psicológica” (Vygotsky, p.56. 1998).

² Para Almeida (2013), a educação lúdica é uma ação que incentiva o educando na aprendizagem e promove o prazer a partir de um planejamento e organização, ou seja, vai além de ações espontâneas.

traz diferentes e inovadores conhecimentos que favorecem a ciência e a formação no curso de Pedagogia.

No cunho social, ou seja, para a população em geral, a ludicidade não é um tema muito debatido, para os pais e famílias de educandos, muitas vezes o lúdico deve estar presente somente nos momentos de recreação, fazendo julgamento negativo àqueles docentes que trabalham com recursos lúdicos em sala de aula. Assim, esse estudo deve promover também a conscientização dessas pessoas acerca das práticas lúdicas no meio educacional formal.

Assim, o Trabalho de Conclusão de Curso – TCC, tem o intuito de desenvolver o assunto na seguinte direção: O primeiro capítulo é o texto introdutório, nele apresentamos a justificativa da escolha da temática enfatizando o percurso realizado enquanto estudante do curso de pedagogia no processo de formação inicial, as questões que causaram inquietação ao longo desse processo, sobretudo, no que se refere à prática pedagógica docente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, os objetivos cuja pretensão é alcançar na escrita deste TCC; por fim, apresentar os capítulos que farão parte da escrita desse material.

Até aqui, foram apresentados os motivos da escolha dessa pesquisa considerando as experiências na formação inicial e o caminho percorrido para chegar até a escolha dessa temática para o TCC, de maneira que esse estudo contribuirá para a sociedade, professores e à comunidade acadêmica seguindo a partir da metodologia aqui mencionada.

O segundo capítulo busca apontar os fundamentos teóricos acerca dessa prática no Ensino Fundamental Anos Iniciais. Iniciando com um aparato histórico acerca do lúdico, de como era visto na sociedade e como se apresenta nos dias atuais, em destaque, na educação.

Além disso, serão traçados apontamentos de estudiosos e pesquisadores que buscam compreender e compartilhar o que se entende por ludicidade, sua definição e seus aspectos, e o que isso pode influenciar no desenvolvimento infantil a partir do campo de vista da psicologia, além de como jogos, brinquedos e brincadeiras podem contribuir ou não para esse processo. Nesse sentido, Rau (2012) em uma das suas obras contribui acerca da ludicidade na educação perpassando pelas concepções e práticas na educação, enquanto Vygotsky (1998) e Rego (2020), traçam a partir da psicologia questões da ludicidade e sua relação com o desenvolvimento infantil.

O mesmo irá se deter ao uso do lúdico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, buscando identificar essa prática em sala de aula e investigar como se dá a atuação dos

professores nessa etapa de ensino, o que eles entendem por ludicidade, como planejam e organizam essas ações e quais são os desafios e motivações para realizá-las. Analisando e comparando o relato do profissional com as observações feitas no estágio obrigatório curricular do curso. Para isso, autores como Almeida (2013) e Kishimoto (2019), fundamentam as teorias do lúdico na educação e suas contribuições nesse campo de estudo.

O terceiro capítulo, que trata da abordagem metodológica, irá apresentar as escolhas dos métodos, técnicas e instrumentos para a realização do TCC, a partir das necessidades encontradas, o local escolhido para a realização da pesquisa, e sua amostra, a fim de alcançar os objetivos aqui propostos, para assim, no quarto capítulo tentar responder os questionamentos acerca do lúdico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental a partir da coleta de dados e sua análise.

Já nas considerações finais, será feita uma reflexão acerca do caminho percorrido durante a produção do TCC, seus aspectos positivos e negativos sobre as informações encontradas durante a pesquisa, e o que esses dados podem nos ajudar na continuidade de estudos e pesquisas sobre a temática, bem como na atuação docente.

Pois, a partir da investigação foi possível identificar que o lúdico pode se fazer presente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, porém, existem alguns desafios que devem ser analisados e discutidos para que seja possível prover um processo de ensino e aprendizagem em que aluno e professor esteja satisfeito durante suas ações.

2. Contribuições da ludicidade para o desenvolvimento infantil

Atualmente, é notória as discussões acerca de educação visando a quebra do ensino tradicional, aquele em que o professor é o único detentor dos saberes e os alunos são meros telespectadores que devem absorver tais informações. O ensino por muitos anos seguiu esse modelo, e nos dias de hoje ainda se faz presente em muitas escolas do Brasil.

A educação lúdica, ao longo do tempo passou por grandes mudanças para chegar ao que se compreende hoje, sua concepção e sua utilidade nem sempre foram as mesmas. Diante disso, cabe destacar seu processo histórico, para posteriormente discutir sobre as contribuições que a ludicidade pode proporcionar no desenvolvimento infantil.

Almeida (2013), faz um apanhado histórico da educação lúdica desde os povos primitivos até o atual momento, o século XXI. Para os primitivos, a educação era centrada na formação dos indivíduos prezando pela busca da sobrevivência, assim, as atividades eram a caça e a pesca, por exemplo. Já na idade antiga, o esporte passou a ser visto como uma ação educativa, tanto para homens como para mulheres, e o lúdico começou a ser inserido na matemática para a solução de problemas.

De acordo com o mesmo autor, na idade média com o início do Renascimento, os jogos passaram a ser valorizados na educação formal e foram incluídos na sala de aula para facilitar o desenvolvimento e estímulo da curiosidade, além de favorecer a disseminação dos princípios de moral e ética valorizados na época. Outros autores, ao fazer uma súmula histórica, também reconhecem essa mudança de visão acerca da ludicidade, no qual “O Renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo”. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares” (Kishimoto, 2019, p. 62).

Assim, a valorização do lúdico se tornou cada vez maior, no século XVIII e XIX, a aprendizagem ativa passou a fazer parte da educação, o contato com os objetos e o ambiente natural contribuem para a aquisição de conhecimentos, em que grandes pensadores como Rousseau (1968), Pestalozzi (1801) e Froebel (1926), compartilhavam seus estudos acerca da educação. Pois, “(...) só se aprende a pensar se se exercitam os sentidos” (Almeida, 2013, p. 45).

Diante disso, no século XX, mais estudos foram realizados sobre o desenvolvimento infantil, cujos jogos e brincadeiras passaram a ser vistos como propulsores desse processo.

Estudiosos como Jean Piaget³ e Lev Vygotsky traçaram suas concepções acerca do jogo e do desenvolvimento infantil.

Para o primeiro, o desenvolvimento é dividido em algumas fases, são elas: a fase sensório-motora, a fase simbólica, a fase intuitiva, fase de operação concreta e fase de operação abstrata. Cada uma delas é observada em uma determinada faixa etária, a fase de operação concreta ocorre entre os 6 e 12 anos aproximadamente, nessa idade, as crianças costumam estar no ensino fundamental, sendo o foco deste estudo.

Assim, nessa fase a criança passa a compreender de maneira lógica e tem maior consciência de seus atos e da vida social, superando o egocentrismo (Almeida, 2013). Ademais, é nessa etapa de desenvolvimento que os trabalhos em conjunto favorecem o desdobramento de diversas habilidades.

A partir dos 7 anos, aproximadamente, a criança alcança um nível neurológico de maturação suficiente para permitir ao cérebro compreender profundamente as inúmeras dimensões dos objetos, como largura, forma, espaço, altura e movimento, além de perceber, discriminar e relacionar centenas de detalhes visuais e auditivos, associando-os e combinando-os. (ALMEIDA, 2013, p. 69).

Dessa forma, é de suma relevância que novas metodologias e práticas pedagógicas façam parte das salas de aula para que seja possível alcançar uma educação integral, em que o aluno é um sujeito ativo que trabalhará em seu desenvolvimento com o professor e os demais colegas, sem que fique preso somente no ouvir, que é comum em práticas de ensino tradicional.

Para isso, teóricos dos mais diversos países vêm estudando e avaliando como promover uma educação dinâmica, que facilite a aprendizagem por meio de teorias, como a construtivista. Para pensar nas Teorias do Desenvolvimento da infância, destaco o russo Vygotsky (1988), que nasceu ainda no século XIX, o mesmo foi um psicólogo que atuava na perspectiva histórico-cultural⁴. Vygotsky (*apud*, Rego, 2014), se fundamenta no entendimento de que somos seres sociais e para desenvolvermos precisamos estar em interação com os outros, no meio familiar, na escola, etc. Ademais, fica evidente o papel que a escola tem no desenvolvimento das crianças, sendo imprescindível ações e práticas que favoreçam e potencializem esse processo. Rego (2014), em seus estudos sobre o autor, afirma que:

³ PIAGET, J. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

⁴ “As características individuais (modo de agir, de pensar, de sentir, valores, conhecimentos, visão de mundo, etc) depende da interação do ser humano com o meio físico e social” (Rego, 2014, p. 58)

A partir de sua inserção num dado contexto cultural, de sua interação com membros de seu grupo e de sua participação em práticas sociais historicamente construídas, a criança incorpora ativamente as formas de comportamento já consolidadas na experiência humana (REGO, 2014, p.55).

Com isso, a criança adquire sua cultura por meio dessas práticas entre seus pares. Além disso, suas características como modo de agir e pensar também se formam a partir dessas interações. É com a interação que a linguagem também é desenvolvida de modo que nos permite lidar com as construções do nosso mundo, além de abstrair e generalizar as informações que chegam em nós, não menos importante, a linguagem permite a comunicação entre nossos semelhantes.

No desenvolvimento infantil, a relação uns com os outros e com a cultura possibilita a formação de processos psicológicos mais complexos, ou seja, “o desenvolvimento do psiquismo humano é sempre mediado pelo outro (outras pessoas do grupo cultural), que indica, delimita e atribui significados à realidade.” (Rego, 2014, p. 61).

Ademais, é com a mediação que se alcança os níveis de desenvolvimento que avançam no decorrer das interações e a partir da maturação, ou seja, em cada fase da infância a criança perpassa esses níveis. Rego (2014), que aborda os estudos de Vygotsky, destaca as teorias do autor em que existem dois níveis de desenvolvimento, o real, no qual são os aprendizados já consolidados pela criança, aquilo que ela é capaz de realizar sozinha, sem ajuda de outros sujeitos, e o nível de desenvolvimento potencial que se define pelas ações que a criança realiza através de mediações, mas ainda não é capaz de realizar sozinha. Assim, existe um caminho entre esses processos, conhecido como Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que pode ser entendida como:

Ela é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob orientação de um adulto ou em colaboração de companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1998, p.97).

Diante disso, jogos, brinquedos e brincadeiras favorecem a ampliação da Zona de Desenvolvimento Proximal, pois com a manipulação, o seguimento de regras e a vivência em conjunto potencializa e desenvolve habilidades e conhecimentos que com o tempo entrarão para a zona de desenvolvimento real, ou seja, serão aprendizados concretizados para o restante da vida.

Quanto ao jogo, Piaget e Vygotsky trazem suas concepções e entendimentos. Para Piaget (1978), o jogo possui três tipos distintos de acordo com as fases de desenvolvimento, sendo os jogos de exercício, os jogos simbólicos e os jogos de regra. O terceiro, se alinha a fase de desenvolvimento de operação concreta descrita anteriormente, pois é nesse período que a criança consegue seguir os jogos de regras, é “(...) neste tipo de jogo que a criança começa a se adaptar com a vida em sociedade sendo que as leis (regras do jogo), que fazem com que o grupo se torne coeso e busquem um objetivo em comum: jogar.” (Luis *et al*, 2014, p. 5). Diante disso, jogos de regras são instrumentos de grande valia para o desenvolvimento infantil, esse recurso pode ser incluído na sala de aula das mais variadas formas, considerando a significativa variação de jogos existentes.

Já para Vygotsky, o jogo é visto como representação das vivências e da imaginação da criança, e essa representação é uma forma de linguagem que pode ser adquirida e trabalhada durante esses momentos. Para ele, o jogo potencializa o desenvolvimento ao proporcionar interações, desafios e soluções de problemas, além disso, todo jogo possui regras, sejam elas ocultas ou não. É importante destacar que para o autor, “a palavra jogo deve ser entendida como brincadeira, caracterizando o brincar da criança como imaginação em ação, um dos elementos fundamentais.” (Luis *et al*, 2014, p. 6).

Para finalizar a relação do jogo como promotor de desenvolvimento, outro autor pode ser citado a fim de complementar o que foi visto até aqui. Diferentemente de Vygostky, para Henri Wallon (1979), o jogo passa a ser visto como algo livre da criança, sem qualquer imposição. Assim, o jogo possui algumas fases, sendo elas: jogos funcionais, de ficção, de aquisição e de fabricação (Luis *et al*, 2014).

Diante disso, é possível observar que o lúdico se apresenta como fundamental no desenvolvimento infantil independente de qual concepção de jogo se detenha, pois é a partir dele que a criança irá aprender questões pessoais, sociais, cognitivas, entre outros. Assim, cabe refletir como o lúdico pode estar presente em sala de aula, para que as crianças, em conjunto, possam se desenvolver por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras. É de suma relevância que docentes estejam atentos às fases de desenvolvimento que seus alunos se encontram, para a partir disso, propor atividades que potencializem os aspectos observados e que proporcionem avanços através de vivências e experiências em conjunto, fugindo assim, de um ensino massante e conteudista.

Como foi possível observar, o jogo teve variadas concepções e fases citadas acima por

grandes estudiosos. Sua influência no desenvolvimento infantil está presente em todas as fases, assim, o jogo, independentemente de sua definição, facilita a aquisição de novos saberes para a criança, saberes esses que são essenciais para a vida adulta.

Ademais, é preciso compreender do que realmente se trata a ludicidade, quais os seus aspectos e o que a mesma influencia no desenvolvimento e na educação escolar, pois abrange questões que somente a concepção do jogo de Piaget, Vygotsky e Wallon não poderão explicar.

2.1 As contribuições do lúdico no processo de ensino e aprendizagem e desenvolvimento infantil

No que se refere ao lúdico, ainda com base no autor russo Vygotsky a ludicidade enriquece o desenvolvimento infantil, pois:

Mesmo havendo uma significativa distância entre o comportamento na vida real e o comportamento no brinquedo, a atuação no mundo imaginário e o estabelecimento de regras a serem seguidas criam uma zona de desenvolvimento proximal, na medida em que impulsionam conceitos e processos em desenvolvimento (REGO, 2014, p. 83).

Ou seja, a criança pode adquirir conhecimentos e habilidades por meio do lúdico, como as brincadeiras realizadas através do imaginário, esse desenvolvimento ocorre desde os primeiros dias de vida da criança, e se estende também na fase escolar. Por isso, é importante manter o lúdico também na escola, para que o desenvolvimento ocorra com o passar do tempo e das experiências vividas por cada um.

Diante disso, para essa pesquisa é de grande valia traçar as concepções da palavra “ludicidade” e quais aspectos ela envolve. De maneira geral, o lúdico são ações e práticas que promovem motivação e prazer ao serem realizadas, “A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira.” (Rau, 2012, p.31).

Para destrinchar esses três eixos, Almeida (2013), traz em breves tópicos os conceitos, assim, a brincadeira é compartilhada pela cultura e visa o ato recreativo, o brinquedo é o objeto físico que envolve o lúdico, enquanto o jogo é sistematizado por regras que devem ser seguidas, muitas vezes já preestabelecidas. Assim, todos são essenciais para a aquisição de

novas habilidades, “É por isso que cada brinquedo, cada brincadeira e cada jogo, por mais simples que sejam, estão repletos, em maior ou menor grau, de exercícios, de funções essenciais ao desenvolvimento global do ser humano” (Almeida, 2013, p.21). Cabe assim dizer, que esses aspectos devem fazer parte da vida infantil nos mais diversos ambientes, inclusive na escola.

Portanto, é concebível verificar que o lúdico, sendo a brincadeira, o brinquedo ou o jogo são fundamentais para a aquisição de novas habilidades desde a primeira infância. Dessa forma, esses procedimentos devem ser entendidos pelo adulto como uma atividade séria, pois muitas vezes pessoas mais maduras entendem a ludicidade somente como um momento ocioso, para se distrair das demandas do cotidiano. Diferentemente disso:

[...] a criança, ao contrário, não brinca simplesmente para relaxar ou descansar, mas para viver; o que pode ser constatado com a observação de seu comportamento ao brincar: ela nunca se cansa e tem no brincar uma atividade completa “responsabilidade (ALMEIDA, 2013, p.27).

Essa “responsabilidade”, criada se dá muitas vezes pelas brincadeiras de faz de conta, na qual a criança imagina e reproduz vivências do cotidiano que os adultos à sua volta fazem, como fazer “comida” ou ir ao “mercado”. Essas ações, fomentam a formação na infância com processos que serão essenciais na vida adulta.

Considerando esses exemplos, é importante ressaltar que os jogos, brinquedos e brincadeiras possuem uma grande diversidade, e podem variar entre cada cultura, um jogo pode ter regras diferentes entre os estados do nordeste e do sul, ou de um país para o outro, e assim por diante. Kishimoto (2019), entende esse processo como cultura lúdica, “A cultura lúdica se apodera de elementos da cultura do meio-ambiente da criança para aclimatá-la ao jogo” (p.25). Assim, ao falar de ludicidade devemos considerar o ambiente, a cultura e sociedade envolvida.

Diante do exposto, fica evidente que a ludicidade deve fazer parte da infância, isso inclui a escola que as crianças dão início desde muito cedo, desse modo, Rau (2012) por meio de seus estudos afirma que:

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição dos objetivos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos (RAU, 2012, p. 30).

Assim, muitos professores por estarem muito tempo em atuação, não buscam através da literatura, novos conhecimentos acerca da ludicidade a ser trabalhada em sala de aula. Docentes que, se formaram através de um ensino tradicional, refletem isso em sua prática pedagógica em sala de aula com seus alunos e entendem as atividades lúdicas somente como momentos de recreação e distração, não observando o potencial que as ações têm no desenvolvimento e aprendizagem de seus educandos.

Para que a ludicidade seja valorizada na educação é preciso que a formação dos docentes se inicie com fundamentos acerca do lúdico e a forma que isso deve estar incluído no processo de ensino e aprendizagem, pois, não basta somente levar jogos e brincadeiras aleatórios, assim como Rau (2012) destaca, é necessária a determinação de objetivos, ou seja, o que aquela ação irá promover e desenvolver no aluno, além da organização do local de realização, bem como, a seleção dos materiais.

Com isso, somente haverá uma educação lúdica se esses profissionais tiverem esses conhecimentos acerca da aplicação do jogo, brinquedo e brincadeira. Para Almeida (2013), para que essa educação aconteça em mediação com o docente, “Pouco será feito se ele não tiver profundo conhecimento da base teórica e prática da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante” (Almeida, 2013, p. 87).

Para falar sobre o ensino e aprendizagem por meio da ludicidade, é preciso abordar uma concepção sobre cada um desses processos. Aqui, entende-se o ensino a partir da concepção de Libâneo (2006), em que:

[...] consiste no planejamento, organização, direção, e avaliação da atividade didática, concretizando as tarefas da instrução; o ensino inclui tanto o trabalho do professor (magistério) como a direção da atividade de estudo dos alunos (p. 53).

A partir dessa definição, o ensino durante esse trabalho será entendido como um processo que envolve diferentes ações, em que é preciso um planejamento para se alcançar o objetivo, não diferente da educação lúdica aqui discutida. Assim, o ensino por meio da ludicidade deve perpassar por uma estruturação para obter o resultado esperado, o desenvolvimento dos alunos.

Quanto ao que se entende por aprendizagem, Vygotsky (1998) percebe que a mesma envolve diversos aspectos, pois promove a aquisição de muitas capacidades. Ao pensar na

ludicidade, essas capacidades além de serem desenvolvidas em conjunto, serão fomentadas por meio de uma ação prazerosa. Portanto, a aprendizagem “(...) é mais do que a aquisição da capacidade de pensar; é a aquisição de muitas capacidades especializadas para pensar sobre várias coisas” (Vygotsky, 1998, p. 92).

Em paralelo a isso, Macedo, Petty e Passos (2008), destrincham esse significado e concluem esse conceito como “um novo conhecimento, espacial e temporalmente determinado. Espacial porque se trata de juntar uma coisa à outra. Temporal porque essa ligação modifica ou acrescenta algo ao que era, ou não, antes dessa apreensão” (p. 10).

Ademais, o processo de ensino e aprendizagem por meio da ludicidade é facilitado quando o professor compreende esses conceitos, para que assim, em sua prática ocorra um ensino organizado, bem direcionado, com objetivos claros e aplicado através de práticas lúdicas que proporcionem ao educando a curiosidade e a vontade de aprender, para assim, desenvolver a aprendizagem.

Macedo, Petty e Passos (2008), compreendem a importância de ensino e aprendizagem estarem articulados para a promoção do desenvolvimento, pois, “(...) o desenvolvimento refere-se a um processo construtivo que, ao se voltar para dentro, inclui, ao mesmo tempo amplifica-se, desdobra-se para fora” (p. 10). De igual modo, a criança ao se desenvolver colocará em prática essa capacidade por meio de suas ações, o que pode ser visto nas observações do professor.

Nesse sentido, cabe entender que o lúdico é coisa séria, pois o mesmo faz parte do cotidiano das crianças, é brincando e jogando, seja sozinha, com amigos, a família ou o professor, que ela irá adquirir funções cognitivas, motoras, sociais, entre outros. Assim, o ensino através da ludicidade possibilita aos alunos uma educação lúdica que desperta prazer em aprender e se conduz próximo à sua realidade, com brinquedos, jogos e brincadeiras.

Dessa forma, o lúdico pode ser visto como um recurso pedagógico de grande importância para o processo de desenvolvimento infantil, e deve estar presente em todas as etapas de ensino, ou seja, também nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Diante disso, o educador tem o papel de articular o que é necessário desenvolver em sala de aula com atividades lúdicas que proporcionem uma participação ativa de seus alunos.

2.2 A educação lúdica despertando o prazer do docente para ensinar e o aluno para aprender.

Ao falar de educação, muitos aspectos estão envolvidos, entre eles os profissionais que atuam nesse meio. Cada professor possui uma bagagem de conhecimentos, sejam os científicos ou experienciais. Rau (2013) ao falar sobre a formação dos docentes da educação básica discorre que:

[...] ocorrem problemas na formação desses professores, no sentido de identificar a relação dialética existente entre os aspectos acadêmicos que possibilitam uma relação de interação entre a prática que cada professor irá desenvolver baseando-se na realidade educacional em que for atuar e a teoria, que se funda na concepção de educação, de criança e de sociedade da própria instituição educacional (p. 26).

Considerando as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Formação Inicial de Professores para a Educação Básica, essa interação entre teoria e prática acontece nos momentos de estágios obrigatórios, facilitando o entendimento da realidade da sala de aula e proporcionando reflexões acerca da temática, assim como é destacado no Art.15.§ 3º “(...) a prática deverá ser engajada e incluir a mobilização, a integração e a aplicação do que foi aprendido no curso, bem como deve estar voltada para resolver os problemas e as dificuldades vivenciadas nos anos anteriores de estudo e pesquisa” (BRASIL, 2019). Ainda assim, é preciso que nos momentos de formação teórica, seja abordado o lúdico como mediador das práticas educativas, para que assim, possa criar um ambiente estimulador e potencializador dos mais diversos aspectos do desenvolvimento Rau (2013).

Complementando esse pensamento, Almeida (2013) destaca que essas práticas devem proporcionar aos seus alunos o prazer em aprender, e, aos educadores, o prazer por ensinar e com isso, “(...) não devemos deixar de lado a busca pelo prazer de educar, pelo prazer de estar em sala de aula e, especialmente, pelo prazer de saber que a educação lúdica é, também, um direito seu, que deve ser exercido em sua plenitude” (p. 89). Assim, o lúdico além de trazer o prazer nos alunos ao aprender através de jogos, brinquedos e brincadeiras, traz também prazer e alegria ao professor ao ver essas ações se concretizando e seus objetivos estabelecidos sendo alcançados.

Outro aspecto a ser destacado quanto a ludicidade na educação, é que, ao serem realizadas essas atividades lúdicas, além do prazer despertado pelo aluno e também pelo

docente, são criados conjuntamente laços de afetividade entre professor, escola e aluno, nos momentos de interação uns com os outros.

Macedo, Petty e Passos (2005) sinalizam alguns aspectos da dimensão lúdica, entre eles o prazer funcional que essa ação desenvolve tanto no professor como no aluno, assim, surgem algumas indagações:

Como envolver as crianças nas tarefas escolares? Como ensinar crianças que não desejam aprender? Como ensinar crianças que não encontram sentido nas tarefas escolares? Por que aprender se os professores não desejam ensinar? Por que aprender se os professores não encontram sentido nas atividades escolares? (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2005, p. 16).

Ao observar essas perguntas, é notório que elas se fazem presentes na realidade escolar de muitos alunos, a criança ao ver um professor desmotivado se sentirá da mesma forma diante de atividades que para ela não fazem sentido. Diferentemente disso, um docente que planeja atividades lúdicas visando um processo de ensino e aprendizagem ativo transmitirá ao aluno o interesse pelo que está sendo posto. Além disso, a falta de prazer em ensinar e aprender pode acarretar grandes danos no desenvolvimento infantil, e até mesmo o fracasso escolar.

Diante do exposto, é notório que a educação lúdica pode e deve estar presente em todas as etapas de ensino, até mesmo em espaços de formação de professores para que os mesmos possam estar a par de teorias e práticas que valorizam ações pedagógicas efetivas que transcendem o ensino tradicional. Pois, é a partir dessa educação que formaremos cidadãos humanizados e com prazer em aprender.

Com isso, observamos até aqui, a importância do lúdico na educação, o que a ludicidade promove nos educandos, e a necessidade de os educadores estarem formados a partir da valorização do lúdico em sala de aula. Assim, convém articular a isso, como essas ações devem ser aplicadas, pois, “cabe ao educador conhecer a possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos em consonância com a orientação metodológica do seu trabalho” (Rau, 2012, p. 39).

Nessa perspectiva, esses recursos, antes de serem aplicados com os educandos, o professor deve conhecê-los muito bem. Analisando suas características, sua funcionalidade, as habilidades que ele pode promover, entre outros, e, é de grande relevância que se conheça a turma em que irá aplicar, sua realidade e se fará sentido para os alunos. Para esses saberes,

Rau (2012), traz elementos fundamentais que podemos sugerir para que o educador alcance a educação lúdica, são eles:

- O conhecimento teórico sobre o lúdico;
- A observação do aluno em situações lúdicas;
- A escolha de brinquedos e objetos culturais adequados;
- A definição de objetivos;
- A organização do ambiente lúdico de modo que favoreça as interações criança/criança, criança/adulto e criança/objetos;
- A observação criteriosa da prática lúdica em relação aos objetos propostos. (RAU, 2012, p. 61).

É a partir desses pontos que o professor deve planejar e executar atividades lúdicas para que assim se cumpra o dever de educar. A observação do aluno é essencial para essas práticas, pois a partir disso, é analisado se será necessário a adaptação desses recursos para o estudante e toda a turma, pois, considerando que somos seres subjetivos, um jogo, uma brincadeira ou um determinado brinquedo podem favorecer ou não o desenvolvimento considerando suas singularidades e sua faixa etária. Assim, “aspectos referentes ao espaço e aos materiais característicos de cada jogo são elementos que podem ajudar a definir qual o jogo mais adequado para a ação educativa a que o professor se propõe” (Rau, 2012, p.65).

Referente a organização do ambiente lúdico, esse processo é também, mediador da aprendizagem, assim, “(...) tanto o prédio físico como a sala de aula devem ser alegres, vivos, repletos de recursos e atrações que deslumbrem e reativem os encantos e interesses dos alunos e lhes proporcionem, no mínimo, uma sensação de aconchego” (Almeida, 2013, p. 89).

Com isso, ao falar de ludicidade, percebe-se que essa deve estar presente nas salas de aula, tornando necessário estudos para observar se essas práticas acontecem no cotidiano das escolas públicas de nosso país. Diante disso, e tomando como base documentos legais e normativos, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), prevê e recomenda o uso de recursos lúdicos em sala de aula:

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (BRASIL, 2018, p. 57).

A partir desse documento, fica evidente a recomendação para o uso do lúdico como

um trabalho contínuo que deve estar presente não somente na Educação Infantil, mas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental para garantir o desenvolvimento. Apesar disso, para cumprir com esse objetivo muitos desafios estão presentes na realidade escolar, o professor, para fornecer uma educação lúdica, precisa de recursos, sejam materiais, adaptação no currículo e uma formação continuada acerca da temática.

Ferreira (2020), ao falar da formação de professores e a ludicidade, compreende que a mesma deve ter um olhar sensível para ajudar a lidar com a realidade. Com isso, essa “ formação docente (potencialmente) lúdica, que busca uma formação mais criativa, inovadora e sensível também contribui para pensarmos a educação que queremos [...]” (p. 424). Ou seja, um professor com uma formação lúdica poderá reverter os métodos de ensino tradicionais e refletir em seus alunos por meio da ludicidade saberes essenciais para seu desenvolvimento.

Diante de uma formação lúdica, a relação professor-aluno e aluno-aluno terá como base o prazer em ensinar e aprender e facilitará esse processo. Com a ludicidade a motivação para novas descobertas se faz presente na educação e possibilita a troca de conhecimentos.

Posto isso, cabe identificar a realidade das práticas docentes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a importância que esses profissionais dão à ludicidade e o que eles compreendem sobre essa temática, para assim buscar recursos para que a educação lúdica se faça cada vez mais presente nas escolas.

3. Metodologia

Considerando que um dos objetivos deste trabalho é investigar as práticas lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é preciso delimitar o caminho a ser percorrido para alcançar a proposta estabelecida. Diante disso, esse capítulo busca traçar considerações acerca dos procedimentos e técnicas utilizadas.

Para fins de melhor compreensão sobre o assunto foram designados tópicos para visualizar as etapas e os aspectos dessa investigação, a exemplo das considerações éticas da pesquisa que objetivam assegurar a integridade dos envolvidos, tipo de pesquisa que se fundamentará em pontos qualitativos, o local em que a mesma foi realizada, o universo escolhido, o público alvo, os instrumentos de coleta, e, por fim, a análise dos dados obtidos na pesquisa realizada através da aplicação de questionário com os professores que atuam nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para esses tópicos metodológicos, foram abordados autores como Gil (2002, 2008), Pradanov e Freitas (2013), Rudio (2004) e Lakatos e Marconi (1992).

3.1 Considerações éticas da pesquisa

Cabe destacar, que esse estudo respeitou todas as questões éticas estabelecidas pelas Resoluções 466/2012 e 510/2016 que garantem o esclarecimento aos sujeitos envolvidos sobre o objetivo e a importância da pesquisa, além de manter o anonimato de todos os participantes. Seguindo também o Art.4º, do Capítulo III, da segunda resolução citada que garante o consentimento ou assentimento:

Art. 4º O processo de consentimento e do assentimento livre e esclarecido envolve o estabelecimento de relação de confiança entre pesquisador e participante, continuamente aberto ao diálogo e ao questionamento, podendo ser obtido ou registrado em qualquer das fases de execução da pesquisa, bem como retirado a qualquer momento, sem qualquer prejuízo ao participante (BRASIL, 2016).

Ademais, foram seguidas todas as recomendações para garantir o respeito e a ética durante todo o estudo a fim de garantir o anonimato e bem-estar, para assim, alcançar os objetivos estabelecidos.

3.2 Tipo de pesquisa

A pesquisa sobre a temática “O lúdico no processo de ensino-aprendizagem: práticas no Ensino Fundamental Anos Iniciais”, tem um cunho inicial de estudo bibliográfico, pois são trazidos diversos referenciais teóricos sobre o assunto, como as características da ludicidade e sua função na sala de aula dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, no Brasil. Assim, o estudo bibliográfico permite um aprofundamento em pesquisas e estudos já realizados por outros autores para servir de apoio e mediação, ou seja, “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (GIL, 2008, p. 50). Diante disso, esses materiais são base da atual pesquisa para que haja fundamentação científica no assunto a ser tratado aqui.

Não apenas o aprofundamento teórico, será preciso ir além para alcançar os objetivos propostos, assim, será utilizado também da pesquisa de campo, que segundo Pradanov e Freitas (2013), se detém na busca de informações acerca da problemática estudada através de observação e coleta de dados sendo um estudo mais flexível do que outros tipos de pesquisa, reconhecendo que no decorrer da pesquisa podem ocorrer mudanças e reformulação de objetivos.

Ademais, considerando a perspectiva dos objetivos definidos, a pesquisa do ponto de vista dos procedimentos técnicos é Exploratória e Descritiva. A pesquisa exploratória tem como objetivo, dentre outros aspectos, proporcionar uma visão geral dos fatos, desenvolver e esclarecer conceitos e ideias tendo em vista a formulação de hipóteses pesquisáveis para estudos posteriores. Para Hair *et al.* (2005), a pesquisa exploratória é útil quando o pesquisador dispõe de poucas informações e necessita coletar e desenvolver maiores informações sobre o tema.

A pesquisa descritiva visa a descrição das características de determinada população com fenômeno a ser estudado.

Os planos de pesquisa descritiva em geral são estruturados e especificamente criados para medir as características descritas em uma questão de pesquisa. As hipóteses derivadas da teoria, normalmente servem para guiar o processo e fornecer uma lista do que precisa ser mensurado. (HAIR, *et al.* 2005, p. 86).

Portanto, esta é uma pesquisa exploratória e descritiva, investiga, estuda e descreve a possibilidade de verificar a utilização da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Quanto à abordagem definida para a investigação do problema, foi considerado de maior relevância e maiores possibilidades para o aprofundamento e aprendizado a abordagem de cunho qualitativo, pois a mesma não se apresenta somente de dados estatísticos, proporcionando maiores reflexões, pois:

Os dados coletados nessas pesquisas são descritivos, retratando o maior número possível de elementos existentes na realidade estudada. Preocupa-se muito mais com o processo do que com o produto. Na análise dos dados coletados, não há preocupação em comprovar hipóteses previamente estabelecidas, porém, estas não eliminam a existência de um quadro teórico que direcione a coleta, a análise e a interpretação dos dados (PRADANOV; FREITAS, 2013, p.70).

Diante disso, a investigação tem como característica uma pesquisa social cujo objetivo é observar a realidade das práticas de ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental através de fundamentação teórica buscando informações através de observação e coleta de dados.

3.3 Local de pesquisa

Considerando o tipo de pesquisa definido para esses estudos, como a pesquisa de campo, foi necessário definir o local, assim o espaço que aceitou a entrada da pesquisadora e se disponibilizou a participar da pesquisa foi uma escola localizada na zona oeste de João Pessoa, na Paraíba. A escolha do local de pesquisa se deu por conhecer previamente a escola a qual realizei outras atividades pedagógicas decorrentes do Curso de Pedagogia.

A escola atende o Ensino Fundamental de 9 (nove anos), ou seja, anos iniciais e finais, além da Educação de Jovens e Adultos. A população atendida, em sua maioria são pessoas de classe média baixa, no qual alunos vêm de famílias numerosas e que recebem o auxílio do Bolsa Família, segundo o Projeto Político Pedagógico (PPP)⁵, atualizado no ano de 2022.

Ademais, de acordo com o PPP, no ano de 2022, havia um total de 631 (Seiscentos e trinta e um), alunos matriculados. Tendo em vista os anos iniciais do Ensino Fundamental como foco desta pesquisa, no mesmo ano haviam 87 (oitenta e sete) alunos matriculados no

⁵ Esse é um documento que caracteriza a escola construído pelos integrantes da instituição no ano de 2022.

turno da manhã e 55 (Cinquenta e cinco) no período da tarde, nessa etapa de ensino. Referente a quantidade de turmas, as mesmas são distribuídas da seguinte maneira: 1º, 2º, 3º e 5º ano pela manhã, e 4º e 5º ano à tarde. É possível considerar assim, que a instituição tem uma turma para cada etapa dos anos iniciais, ficando somente o 5º ano com duas turmas.

3.4 Universo total e universo amostral

Para a realização de uma pesquisa, é preciso determinar a população total, ou seja, o público-alvo deste estudo, porém, esse universo muitas vezes é extenso, ficando impraticável de pesquisar com todos eles. Para Rudio (2004), a população ou universo total designa “a totalidade de indivíduos que possuem as mesmas características, definidas para um determinado estudo” (p. 60). O mesmo autor, traz conceitos sobre o universo amostral, que em resumo, é um extrato do universo ou população total, assim:

Amostra é, portanto, uma parte da população selecionada de acordo com uma regra ou plano. O mais importante, ao selecioná-la, é seguir determinados procedimentos, que nos garantam ser ela representação adequada da população, donde foi retirada, dando-nos assim, confiança de generalizar para o universo o que nela foi observado (RUDIO, 2004, p. 62).

Diante disso, o universo total desse estudo, serão os professores da escola campo, e para delimitar, será abstraída a amostra de 5 (cinco) professores, um professor para cada ano de ensino, no intuito de representar todas as etapas dos anos iniciais.

3.5 Instrumentos/técnicas de produção e coleta de dados

Referente ao instrumento para a produção e coleta de dados, foi definido o uso de um questionário. Ao realizar pesquisas com professores, sendo o foco deste estudo, é preciso refletir sobre as possibilidades de alcançar e recolher dados desse público, muitos professores trabalham dois ou até três turnos, o que torna um desafio utilizar determinados instrumentos para coleta de informações, como entrevistas, pois, seria necessário disponibilidade de tempo considerável e que muitas vezes é inviável para alguns docentes.

Levando isso em consideração, foi optado pela escolha do questionário. O questionário

foi desenvolvido via *Google Forms*, em que os envolvidos tiveram acesso de maneira on-line.

Pode-se definir questionário como a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetidas a pessoas com o propósito de obter informações sobre conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado (GIL, 2008, p. 121).

Para a pesquisa chegar aos participantes foi necessário a comunicação entre a pesquisadora e a gestora escolar, no qual a mesma cedeu o contato da supervisora responsável pelos professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A supervisora, ao ser informada sobre o questionário e seu objetivo, concedeu o contato via *Whatsapp* dos professores, colaborando com uma comunicação direta entre pesquisador e participante. Com o contato dos professores (sujeitos da pesquisa), a pesquisadora iniciou um diálogo informando sobre a proposta de pesquisa de TCC, e as pretensões definidas com a participação das mesmas.

O questionário foi elaborado com questões que permitissem os sujeitos da pesquisa: os(as) professores(as) que lecionam nas turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental informar o perfil pessoal, identitário e dissertar sobre algumas questões de sua atuação profissional no exercício da prática docente e do lúdico na educação. As questões foram elaboradas ainda na perspectiva de adequar o tempo e às condições objetivas e subjetivas do cotidiano de cada sujeito de modo a favorecer as respostas apresentadas por eles.

3.6 Análise e discussão dos dados da pesquisa

A análise e discussão dos dados da pesquisa ocorreu inicialmente com a organização e sistematização dos dados levantados, selecionando apenas informações voltadas a temática, assim como destaca Gil (2002), é possível “definir esse processo como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório” (p. 133), por se tratar de uma pesquisa de campo qualitativa. Para melhor compreensão dos dados, serão transcritas as respostas dos docentes no campo para articular e comparar com a base teórica e visualizar as divergências e singularidades, bem como, avaliar a realidade das práticas pedagógicas e identificar a utilização do lúdico nas turmas dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental cujo objetivo fundamenta essa pesquisa.

Nessa direção, foi utilizada a análise documental no intuito de aceitá-lo tal como ele se

apresenta; às vezes incompleto, parcial ou impreciso. No entanto, uma fonte essencial para esclarecer uma determinada situação ou realidade. Assim, é pretendido utilizar a cautela e avaliar adequadamente, com um olhar apurado e crítico a documentação que pretendemos analisar. Para tanto, será empregada a seguinte sistemática: transcrição das questões, considerando a ordem em que está disponibilizado o questionário, transcrição das respostas a partir de cada questão, inferência e análise crítica com bases nos autores que tratam dos assuntos abordados em cada questão.

Vale salientar que para análise dos dados coletados através do questionário serão considerados os sujeitos envolvidos no processo, sua identidade pessoal e profissional para dar credibilidade ao texto, a autenticidade das respostas para dar confiabilidade ao texto, os conceitos chave, considerando os jargões, regionalismos, gírias, linguagem popular etc, por fim, a análise dos dados que é o momento de reunir todas as informações disponibilizadas pelos sujeitos envolvidos, levando em conta a temática proposta e questões de pesquisa, a fim de obter uma interpretação coerente.

Cabe ressaltar que por ser uma pesquisa de TCC, cuja proposta inicial é sucinta e não objetiva explorar outros documentos para se obter dados cujo teor vise uma análise de conteúdo mais apurada. Serão tratados os documentos disponibilizados apenas através do questionário por acreditar nas possibilidades que a mesma apresenta para uma pesquisa de graduação.

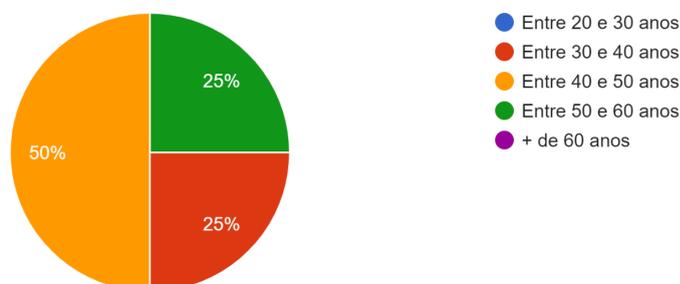
4. Análise e Inferência dos dados coletados

O questionário desenvolvido, buscou de maneira sucinta indagar sobre o conhecimento acerca da ludicidade, seu uso em sala de aula e como se deu a formação dos (as) professores (as) a respeito do tema. Era o objetivo adquirir a participação de 5 (cinco) profissionais para perpassar pelas diferentes experiências de ensino em toda a etapa dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Por conseguinte, o formulário foi compartilhado para 5 (cinco) professoras da escola campo, no qual foi disposto uma semana para ser respondido pelas participantes. Dentre as contribuintes, 4 (quatro) se disponibilizaram a colaborar com a pesquisa e responderam dentro do prazo.

Segundo Pradanov e Freitas (2013), a linguagem do questionário “deve ser simples e direta, para que o respondente compreenda com clareza o que está sendo perguntado” (p. 108). Dessa forma, as perguntas seguiram esse critério de objetividade, o que colaborou para o desenvolvimento das respostas. Contribuindo com as questões éticas deste estudo e mantendo o anonimato dos envolvidos, cada participante será representado por uma letra do alfabeto seguindo a ordem cronológica das respostas. O primeiro respondente será intitulado como A, seguido posteriormente de B, C e D.

A partir do exposto, cabe iniciar a análise seguindo a ordem das questões disponibilizadas no questionário, iniciando com as mais simples, para reconhecer o perfil dos participantes, como a faixa etária de cada um deles, assim como pode ser visto na figura a seguir:

Figura 1. Faixa etária dos participantes

Ao aplicar um questionário, é importante visualizar o perfil dos envolvidos, pois essas características podem influenciar ou justificar suas respostas acerca do tema estudado. Assim, como esclarecido anteriormente, a discussão se dará por ordem das respostas. Dessa forma, destacado em vermelho no gráfico, se encontra a primeira resposta, intitulado como A, cuja idade varia entre 30 (trinta) e 40 (quarenta) anos. Em verde, se desvenda a idade da respondente B, que está entre os 50 (cinquenta) e 60 (sessenta) anos. Por fim, ocupando 50% do gráfico, ficam os contribuintes que estão na faixa etária de 40 (quarenta) e 50 (cinquenta) anos de idade.

Diante desta observação, fica evidente que os colaboradores da pesquisa são pessoas maduras e que possuem uma bagagem de conhecimentos, sejam científicos ou de suas vivências cotidianas. É notório também, que o participante B, que está representado pela cor verde, se encontra em uma faixa etária em que muitos professores estão se aproximando de sua aposentadoria devido a idade, e ao tempo de experiência; quanto ao segundo quesito, o tempo de experiência também é um fator que determina algumas práticas pedagógicas, na qual, será visto posteriormente.

Outra questão considerada relevante, foi identificar o gênero das pessoas envolvidas. Dito isso, todas as participantes são do sexo feminino, informação que, ao refletir, demonstra que o quantitativo de mulheres como professoras nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental é de grande destaque. Há muitos estudos, que não são o foco desta pesquisa, que tratam da questão de gênero nessa etapa de ensino, e que fomentam os motivos por trás disso. Entretanto, durante a graduação em Pedagogia, é perceptível o aumento crescente de pessoas do sexo masculino ingressando nesse campo, se tornando uma quebra de paradigmas, no qual

em um futuro não tão distante, mais homens estarão presentes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Além da idade e gênero, é significativo buscar os dados profissionais das participantes. Dessa forma, no questionário foi solicitado que citassem sua formação:

Quadro 1 - A formação das professoras

Participante	Formação
A	Licenciatura Plena em Pedagogia e Pós- Graduação em Psicopedagogia.
B	Pedagogia
C	Licenciatura em pedagogia
D	Pedagogia

Diante das respostas, todas as professoras possuem formação em Pedagogia, sendo a formação de nível superior permitida para atuar nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Como é possível constatar, somente a participante A citou uma formação continuada, sendo a Pós-Graduação em Psicopedagogia, a busca por novos conhecimentos e estudos possibilitam novos horizontes e saberes específicos que uma graduação sozinha não é capaz de cumprir.

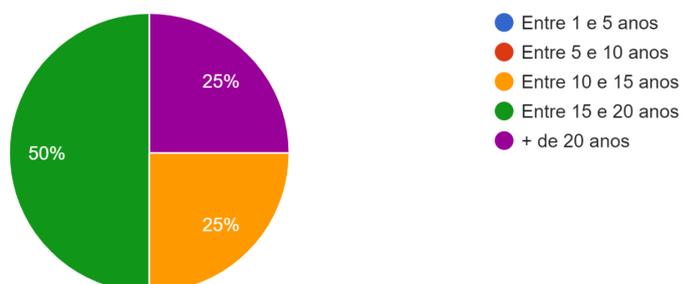
Para estar a par de novos recursos, técnicas e práticas é preciso uma procura constante para lidar com as singularidades da sala de aula. A Pós-Graduação em Psicopedagogia, por exemplo, potencializa conhecimentos acerca do desenvolvimento da aprendizagem e uma identificação mais apurada de entraves no processo de desenvolvimento dos alunos.

Apesar do exposto, é do entendimento de muitos, que professores da educação básica da rede pública têm frequentes formações continuadas, esses momentos costumam ser organizados pela Secretaria de Educação de cada município e são pensadas a partir das necessidades encontradas na educação. Em contrapartida, essas vivências são de curta duração, podendo deixar vago alguns aspectos importantes da prática pedagógica, por essa razão, cursos de Pós-Graduação ou semelhantes são essenciais para uma formação diversificada que contemple as carências existentes no cotidiano da sala de aula.

Considerando a formação das professoras participantes da pesquisa, cabe considerar também o tempo de atuação em sala de aula, mais precisamente, nos Anos Iniciais do Ensino

Fundamental. Nesse quesito, a investigação se deu por uma questão de múltipla escolha com variantes de tempo de atuação, assim como pode ser visto a seguir:

Figura 2. Tempo de atuação nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental



Respeitando a ordem das respostas, a professora A tem experiência nos anos iniciais do Ensino Fundamental entre 15 (quinze) e 20 (vinte) anos, ocupando 50% do gráfico juntamente com a professora B. Com 25% do gráfico se encontra a participante C com mais de 20 (vinte) anos de atuação nessa etapa de ensino, e por fim, com mais 25% do gráfico, se encontra a professora D que possui entre 10 (dez) e 20 (vinte) anos de atuação com turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Por meio da representação gráfica das respostas, é notório que dentre as 4 (quatro) respondentes, nenhuma se encaixou nas opções entre 1(um) e 5 (cinco) anos ou 5 (cinco) e 10 (dez anos). Dessa forma, é possível refletir que o tempo de atuação das professoras é de um número considerável no qual o mínimo de atuação nas respostas foi de 10 (dez) anos de atuação.

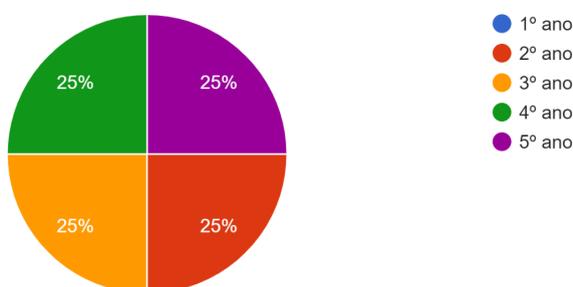
É muito comum, professoras recém formadas terem dificuldades na realidade da prática pedagógica, dificuldades essas causadas por muitas barreiras. Para lidar com esses empecilhos o estudo e a experiência são essenciais e alguns empasses somente serão superados com o tempo de atuação. Seguindo esse raciocínio, o público dessa pesquisa com sua experiência nos anos iniciais do Ensino Fundamental, é capaz de lidar com situações e adversidades encontradas em sua prática em sala de aula, utilizando de estratégias que podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem.

Desse modo, cabe analisar se o tempo de atuação promove melhorias na prática pedagógica das participantes da pesquisa, como o uso de novas metodologias e recursos. Professoras com no mínimo 10 (dez) anos de experiência nos Anos Iniciais do Ensino

Fundamental compreendem a ludicidade? Fazem o uso do lúdico com seus alunos? O tempo de atuação pode ser um fator determinante para muitos questionamentos, professores experientes podem seguir a mesma metodologia do início de sua carreira, outros podem se aprimorar e se adequar a cada realidade além de considerar primordial o prazer do aluno em aprender.

Para encontrar respostas para tais questionamentos, é preciso anteriormente identificar em qual turma cada participante atua, essa classificação pode ser vista logo abaixo:

Figura 3. Turma que atua no ano de 2023



Representado pela cor vermelha se encontra a professora A, cuja turma de atuação é o 2º ano do Ensino Fundamental. A professora B ocupa a cor laranja do gráfico, atuando no 3º ano, em seguida, a professora C está destacada pela cor roxa, lecionando na turma do 5º ano, e por fim, representado pela cor verde, está a professora D em que atua no 4º ano.

A partir das informações gerais e profissionais levantadas, pode ser iniciada a análise referente a temática deste estudo. O lúdico na educação: práticas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para iniciar as questões sobre a ludicidade, o primeiro ponto a ser investigado é a compreensão das professoras acerca desse termo.

Quadro 2 - O que compreende por ludicidade

Participante	Resposta
A	Ludicidade é o caminho mais viável ao aprendizado, pois atrai a atenção das crianças de maneira que elas aprendem brincando.
B	É a prática que favorece aos educandos uma aprendizagem mais gratificante, tornando-os sujeitos da sua própria

	identidade.
C	Conceito. que está envolvido o brincar, os jogos e brincadeiras livres ou dirigidas. A capacidade da criança usar a criatividade, a fantasia e o prazer.
D	Se refere a Jogos, Brincadeiras e qualquer Exercício que trabalhe a Imaginação e a Fantasia.

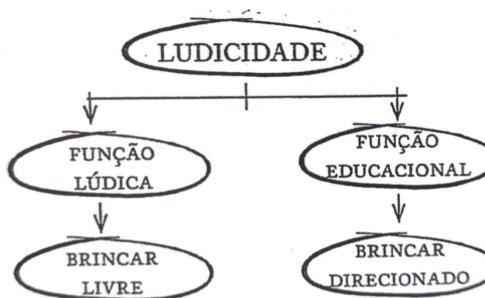
Como pode ser visto nas respostas das professoras, cada uma traz em termos diferentes o que compreende por ludicidade utilizando de palavras que estão presentes no aporte teórico deste estudo. A professora A, por exemplo, enfatiza que por meio da ludicidade é possível prender a atenção do aluno fazendo com que ele aprenda, Rau (2012), ao falar da função educacional da ludicidade afirma que:

[...] as crianças aprendem quando brincam, pois a ludicidade envolve as habilidades de memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividades pedagógicas de maneira diferente e divertida (p. 61).

Diante disso, a professora A aparenta compreender as habilidades que a ludicidade envolve, e a vista disso, reconhece a aprendizagem de seus alunos. Sobre o prazer em aprender despertado nessas atividades, as professoras B e C constataam esse aspecto ao definir a ludicidade, no qual o aluno é mais participativo no seu processo de aprendizagem.

Uma observação relevante a ser realçada, é que a professora C utiliza de termos que Almeida (2013) e Rau (2012), trazem ao falar da ludicidade, pois esse conceito abarca o brincar e os jogos como coisas distintas, mas que juntas compõem a ludicidade. Além disso, a professora D também compreende essa distinção ao falar de jogos e brincadeiras como propulsoras da imaginação e fantasia.

Para finalizar as análises acerca do que as professoras compreendem sobre ludicidade, a respondente C traz um quesito importante quando se trata desse termo. Assim, a ludicidade pode abranger atividades dirigidas ou livres, levando em conta a função educacional, Rau (2012, p. 35), oferece de maneira didática esse conhecimento, através do gráfico acerca das funções da ludicidade:

Figura 4. Função da ludicidade

Isso posto, é importante estar ciente que a ludicidade na educação deve ter um direcionamento por parte do professor, dado que é a partir dele que serão traçados os objetivos de desenvolvimento e aprendizagem, e somente assim será possível analisar o que foi desenvolvido e o que ainda está em processo. Diante disso, observando de maneira geral, as professoras apresentam saberes acerca da ludicidade essenciais para a prática pedagógica nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Dando sequência às discussões, para ser um profissional que utiliza do lúdico em sala de aula visando o aprendizado dos alunos, uma formação adequada pode potencializar ou facilitar esse processo de mediação de ensino e aprendizagem. Com isso, é necessário desvendar como se deu a formação das professoras participantes e se aprendeu sobre a ludicidade na formação acadêmica.

Quadro 3 - Em sua formação acadêmica, aprendeu sobre a ludicidade e o uso na prática pedagógica?

Participante	Resposta
A	Não.
B	Sim, porém de forma breve, acredito que deveria ser uma aprendizagem mais ampla, que buscasse desenvolver com mais ênfase. Pois a ludicidade é algo tão prazeroso e significativo para o desenvolvimento físico e mental das crianças.

C	Sim desde o magistério os professores sempre focaram nesse assunto.
D	Não, na época em que me formei, década de 90, não se tinha essa idéia ainda.

Diante das respostas, é possível observar que todas dissertaram acerca da formação acadêmica e a ludicidade, com exceção da participante A, no qual respondeu de maneira negativa e objetiva quanto a essa formação, em contrapartida, é a única dentre as quatro que possui pós-graduação. Com isso, fica a inquietação de como se deram essas formações, considerando que o campo da psicopedagogia valoriza o lúdico e o enxerga como um instrumento fundamental para o processo de desenvolvimento das crianças.

Em contrapartida, a professora B, no qual possui o mesmo tempo de experiência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental que a anterior, alega ter tido uma formação pautada na prática pedagógica por meio da ludicidade, contudo, aponta como algo breve e que deveria receber maior atenção. Concomitante a isso, Almeida (2013), afirma que:

Uma educação que se revista de ludicidade carece de profissionais conscientes de sua importância e sabedores de suas metodologias e idiosincrasias. Formar professores para uma plena introdução do lúdico na escola é, portanto, a meta fundamental dessa proposta (p. 86).

Diante disso, a professora C também afirma ter tido uma formação que fomenta o uso do lúdico nas práticas pedagógicas, desde sua formação em magistério. Vale ressaltar que essa participante tem entre 40 (quarenta) e 50 (cinquenta) anos de idade e possui mais de 20 (vinte) anos de atuação nos anos iniciais do Ensino Fundamental e educação superior em Licenciatura em Pedagogia.

Por outro lado, a professora D, está dentro da mesma faixa etária da participante C, com variação de 10 (dez) e 15 (quinze) anos de atuação na mesma etapa de ensino. A profissional afirma que, em sua formação superior não foi trabalhada a ludicidade enquanto uso pedagógico, devido à época de estudo nos anos 90, em que a ideia de ludicidade não era tão enfatizada.

Considerando o apanhado histórico feito acerca da temática, a ludicidade se fez presente desde os povos primitivos, sendo aprimorada e intencionalizada na educação com o passar do tempo. A partir do século XX, estudiosos já alertavam da importância do lúdico

para o desenvolvimento infantil, como Vygotsky (1988) e Piaget (1978). Desse modo, cabe considerar a possibilidade de que as professoras que apontaram não ter vivenciado uma formação que visa a ludicidade na prática pedagógica participaram de uma educação tradicional que enxerga o ensino como uma mera transmissão de saberes.

Diante do exposto, convém investigar se apesar desses relatos da formação acadêmica as professoras conseguem vislumbrar a importância da ludicidade na educação e se fazem uso dela em sua prática pedagógica.

Quadro 4 - Utiliza do lúdico na sua prática pedagógica?

Participante	Resposta
A	Sim, utilizo para facilitar a fixação do conteúdo e atrair a atenção e o interesse das crianças pela aula.
B	Com certeza, venho desenvolvendo vários métodos através da ludicidade no decorrer desse ano. E tenho obtido excelentes resultados.
C	Sim há muitos anos fica mais prazeroso para os alunos.
D	Não como gostaria, falta apoio por parte das unidades, o gasto fica muito grande só para a Professora.

Como pode ser visto, as 3 (três) primeiras respondentes afirmam utilizar do lúdico em suas práticas. A primeira professora enfatiza que essa prática favorece na fixação do conteúdo e prende o interesse dos alunos. Ao refletir sobre as experiências vividas na educação básica, as principais recordações são de momentos em que os professores utilizam recursos lúdicos, atualmente, com a visão de educador, essas práticas seguem sendo o melhor caminho para propiciar uma aprendizagem prazerosa.

Essa observação pode ser comprovada pela resposta da professora B, que tem adquirido bons resultados no ensino e aprendizagem dos alunos por meio da ludicidade. Diante disso, ao falar do prazer, a professora C pode sugerir que o uso do lúdico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental além de causar prazer no aluno pode estimular a mesma experiência no educador ao ver o progresso na aprendizagem de seus alunos. Dessa forma, o educador “entendido como peça fundamental do sistema de ensino e capaz de fomentar com alegria as carências de seus alunos, deve se revestir da mesma perspectiva e buscar o prazer em sua atividade pedagógica” (Almeida, 2013, p. 88).

Dentre as respostas, outra que merece atenção é a da professora D, nesse caso, a profissional afirma utilizar do lúdico, contudo, traz um obstáculo para essas ações no qual não há apoio e para realizar as atividades a professora tem muito gasto. É possível interpretar esse gasto destacado pela professora como a falta de recursos na própria instituição, nessa situação, para realizar as atividades a participante precisa utilizar da verba individual.

Ao analisar o PPP da escola campo, no quadro de material didático pedagógico há uma lista de materiais que podem fazer parte de uma educação lúdica, como jogos de memória, xadrez, dama, entre outros, além dos materiais como cartolina e EVA. Ao ler esse documento, há uma perspectiva de que os professores têm acesso a esses recursos.

Apesar disso, a realidade muitas vezes pode não ser a mesma que a descrita no PPP, a quantidade de materiais pode ser limitada, além da restrição para uso livre desses recursos comprometendo a atuação do professor que valoriza a ludicidade. Dessa forma, surge a curiosidade de quais ações lúdicas os participantes realizam na sua prática pedagógica:

Quadro 5 - Quais ações lúdicas já executou com seus alunos?

Participante	Resposta
A	Sempre faço acolhidas que de maneira lúdica trazem um ensinamento. Ex: Bingo de palavras, frases, pombo-correio e outras.
B	Jogos da memória, Trilhas Matemática, Ficha de leitura, Família silábica, Tabuada de Pitágoras, Bingo das sílabas, palavras e frases, Palavras do dia, Palavras cruzadas, Construção de palavras...
C	Dinâmicas recreativas, musicalização, jogos cooperativos.
D	Sala Google que é uma ferramenta de aprendizagem nova, mas muito boa de se passar conteúdo brincando e Jogos e Palavras feitas com Emborrachados, Fichas e etc.

Como pode ser observado, as participantes têm conhecimento sobre diferentes atividades lúdicas que podem ser trabalhadas em sala de aula, citando jogos e materiais elaborados por outros recursos. A professora B, traz cerca de 10 (dez) ações que já realizou com seus alunos por meio da ludicidade. Dentre os exemplos, parte dessas atividades se destinam a alfabetização tratando de sílabas, palavras e frases, a turma em que essa

profissional atual é a do 3º ano, essa observação leva a refletir que seus alunos ainda estão no processo de alfabetização.

Outro ponto relevante a ser destacado é a resposta da professora D, como pode ser visto, dentre as ações que ela executa com sua turma está o uso da Sala *Google*, também conhecida como laboratório de informática. Nesse espaço são disponibilizados computadores que podem ser usados pelos alunos, esse recurso é importante para ressaltar o uso das tecnologias e elas podem ser aliadas para o processo de ensino e aprendizagem.

Quanto ao uso de jogos na educação, Macedo, Petty e Passos (2005), ao compararem jogo e brincadeira discorrem:

O jogar é um dos sucedâneos mais importantes do brincar. O jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. Jogar certo, segundo regras e objetivos, deferencia-se de jogar bem, ou seja, da qualidade e do efeito das decisões ou dos riscos (...) No jogo, as delimitações (tabuleiro, peças, objetivos, regras, alternância entre jogadores, tempo, etc) são condições fundamentais para sua realização (p.14).

Diante disso, o uso de jogos na prática pedagógica possibilita o desenvolvimento de diversas habilidades e potencializa conhecimentos por meio do uso de regras e das interações entre os demais jogadores.

Como foi visto até aqui, as respondentes da pesquisa reconhecem a ludicidade e utilizam de recursos lúdicos com seus alunos. Resta identificar se para essas ações elas encontram algum desafio.

Quadro 6 - Existem desafios para realizar atividades lúdicas em sala de aula?

Participante	Resposta
A	Algumas vezes sim, pois algumas crianças ficam muito agitadas durante as atividades.
B	Não, pois quando propõe atividade lúdica para ser desenvolvida em sala, aprendizagem se torna mais interessante e prazerosa .
C	Depende do ambiente.
D	Sim, muitos, falta de material, turmas muito cheias, salas apertadas.

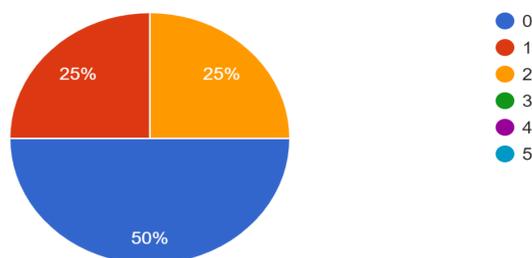
A partir das respostas, fica evidente que a presença de desafios para realizar atividades lúdicas varia de acordo com cada participante. A professora A, enfatiza que as crianças ficam agitadas quando se trata dessas atividades, isso pode ocorrer por não compreenderem a sua finalidade ou as regras, nesse processo, o professor deve ser mediador das atividades e estimular uma participação ativa das crianças. Outro ponto, é que essas ações proporcionam o prazer, podendo ser um dos motivos para essa agitação que dependendo do ponto de vista se torna algo negativo ou não.

Diferentemente dessa resposta, a professora B percebe o avanço na aprendizagem dos alunos de maneira prazerosa. As professoras C e D alertam sobre alguns aspectos que devem ser considerados ao planejar uma atividade lúdica, os recursos e o espaço influenciam de maneira direta na execução destas ações. Sobre o ambiente a ser realizado, Kishimoto (2019), afirma: “As proibições dos pais, dos mestres, o espaço colocado à disposição da escola, na cidade, em casa, vão pesar sobre a experiência lúdica” (p.27).

Ademais, Kishimoto (*apud*, Rau, 2012), enfatiza a importância de um ambiente adequado para o uso de jogos e brincadeiras, nas escolas há “a necessidade da criação de espaços como sala de jogos e outros locais que permitam às crianças ter mais liberdade e possibilidades nos seus diferentes movimento” (p. 99). Dessa forma, enquanto existirem tais desafios apontados pelas professoras, ao alcance do professor, estratégias deverão ser tomadas para superar esses obstáculos.

Apesar dos desafios citados, para alguns profissionais, o uso do lúdico se torna mais fácil do que atividades engessadas e restritas ao ensino tradicional. Com isso, resta compreender se os respondentes da pesquisa consideram realizar atividades lúdicas fácil ou difícil. Suas respostas podem ser visualizadas no gráfico a seguir:

Figura 5. Numa escala de 0 a 5, considerando 0 um nível mínimo e 5 um nível máximo, qual o grau de dificuldade na realização de atividades lúdicas?



Como pode ser observado, o grau de dificuldade estabelecido pelas professoras varia de 0 (zero) a 2 (dois). Com 50% das respostas se encontra o grau 0 (zero) com as respondentes B e C mostrando que para realizarem atividades lúdicas em suas turmas não encontram dificuldade, a professora B, por exemplo, enfatizou na questão anterior que essas atividades possibilitam uma atividade prazerosa, enquanto a professora C descreveu que depende do ambiente, ou seja, das condições que estão sendo dadas.

Com 25% das respostas, em vermelho está a opinião da professora A, mostrando que existe um pouco de dificuldade na realização de atividades lúdicas, como justificativa, é possível observar no Quadro 6 os desafios que essa professora encontra para as ações por meio da ludicidade, como a agitação das crianças. Com mais 25% das respostas, em laranja se encontra a professora D no qual há o grau 2 (dois) de dificuldade nessas atividades.

As respostas alcançaram um nível mediano de dificuldade para o trabalho por meio da ludicidade, considerando isso, o professor, ao analisar as próprias práticas pode aprimorar essas ações para que as dificuldades sejam sanadas assim como Rau (2012), o aprimoramento das práticas pedagógicas por parte do professor possibilita uma educação e aprendizagem de qualidade. Contudo, além de uma capacitação, fatores externos como a falta de recursos devem ser minimizados para que o objetivo de uma educação lúdica seja alcançado.

Por outro viés, apesar dos desafios e dificuldades, é interessante observar se a promoção de ações lúdicas possibilitam o desenvolvimento cognitivo nos alunos. A partir disso, cada professora expôs sua ideia referente a este aspecto.

Quadro 7 - Você observa desenvolvimento cognitivo nos alunos ao participarem de momentos lúdicos?

Participante	Resposta
A	Sim, percebo sempre que de maneira lúdica, eles aprendem mais facilmente.
B	Sim, pois nesse aspecto cognitivo que desenvolvemos nas crianças o pensar e agir através de uma intervenção pedagógica planejada.
C	Sim uma coisa que observo nas crianças a alegria e o prazer do brincar.
D	Sim, principalmente nos Jogos e Brincadeiras de Adivinhação.

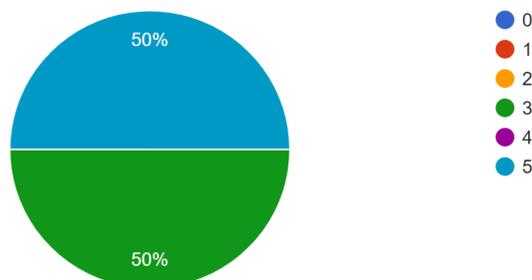
Dentre as respondentes, fica evidente que as professoras A, B, C e D reconhecem que ao empregar atividades lúdicas com sua turma os alunos alcançam um desenvolvimento cognitivo. A partir desse processo, como pode ser visualizado na resposta C, além de se desenvolverem as crianças se divertem, proporcionando uma relação afetiva com a escola na qual estudar e aprender são coisas prazerosas.

Quanto ao desenvolvimento cognitivo, a partir de jogos, brinquedos e brincadeiras é possível avançar os níveis, indo do desenvolvimento potencial ao real. Vygotsky (1988), ao falar dos níveis de desenvolvimento define a zona de desenvolvimento proximal como:

[...] aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadureceram, mas que estão presentes em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, em vez de “frutos” do desenvolvimento (p. 98).

Tomando esta definição, através de ações lúdicas o professor possibilita ao aluno avanços em seu desenvolvimento que após a maturação o aprendizado se concretizar, possibilitando a aquisição das habilidades propostas nos objetivos de cada atividade. Para tanto, se para as participantes dessa pesquisa, a ludicidade promove desenvolvimento em seus alunos resta identificar a frequência com que essas atividades são realizadas por cada uma delas. Desse modo, por meio de uma figura gráfica esses dados são destacados.

Figura 6. Numa escala de 0 a 5, considerando 0 um nível mínimo e 5 um nível máximo, quanto o lúdico se faz presente em suas práticas?



Ao constatar no gráfico, as respostas ficaram divididas em duas partes. Em verde, estão as professoras que estão no nível 3 (três) em que o máximo era 5 (cinco), essa opção foi escolhida pelas respondentes A e D. Nessa perspectiva, essas professoras utilizam da ludicidade em sala de aula, contudo, vale ressaltar que podem não estar presentes nas práticas diárias a partir das respostas observadas, considerando que algumas não escolheram o nível máximo dentre as opções.

Ao planejar atividades com recursos lúdicos, muitas vezes podem ocorrer dificuldades considerando que nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental os conteúdos curriculares são divididos por disciplinas. Ao pesquisar na internet, por exemplo, há uma imensidão de sugestões e materiais que podem ser utilizados nessa etapa de ensino, apesar disso, há componentes curriculares cujo esses materiais são limitados.

Diante do exposto, se capacitar para a ludicidade permite reconhecer que jogos, brinquedos ou brincadeiras podem ser adaptados a partir dos objetivos buscados pelo professor, um jogo da memória sobre gramática por exemplo, pode ser adaptado ou reconstruído para trabalhar multiplicação ou divisão, entre outros. Desse modo, “Nas mãos de um professor criativo, uma planta, um bicho, um objeto tornam-se excelentes recursos para dinamizar as aulas” (Almeida, 2013, p. 90).

Com mais 50% do gráfico, se encontram as professoras B e C, ambas demarcaram a opção 5 (cinco), sendo o maior nível. Nesse caso, essas professoras também alegam que o lúdico se faz presente em suas práticas, essa opção mostra que a ludicidade tem sido utilizada nas práticas pedagógicas de professoras dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, significado que ações por meio do lúdico promovem um ensino e aprendizagem prazeroso e efetivo.

Por fim, como última questão, surge a curiosidade se todas as participantes consideram que a ludicidade desenvolve aprendizagem em seus alunos. As respostas podem ser acompanhadas a seguir:

Quadro 8 - Você considera que o uso do lúdico facilita a aprendizagem dos alunos?

Participante	Respostas
A	Sim, facilita o aprendizado, ajudando na fixação dele .
B	Com toda certeza, o lúdico faz parte da minha prática pedagógica.
C	Sim temos evidências científicas por sinal que sim.
D	Sim, apesar de que crianças são muito agitadas, e que sou de uma época muito tradicional, tem que se ter um controle maior, mas observo que o aprendizado pela maioria, se faz mais rápido.

Considerando cada resposta, as professoras participantes afirmam que o lúdico é um facilitador da aprendizagem dos alunos, a professora C por exemplo, destaca que há evidências científicas que comprovam esse fato, como os estudiosos presentes na fundamentação teórica desta pesquisa. Assim, “A ludicidade como recurso pedagógico ocupa um espaço no processo ensino e aprendizagem, atendendo às necessidades e aos interesses do educando e do educador no processo de ensino-aprendizagem” (Rau, 2012, p. 62).

Outra resposta a ser analisada é a da professora D, a mesma afirma vir do ensino tradicional, apesar disso, reconhece que tais atividades possibilitam a aprendizagem e até de maneira mais rápida. Essa afirmação demonstra que os paradigmas de uma educação tradicional vêm sendo quebrados e substituídos por uma educação que visa o aluno como participante ativo de seu processo de aprendizagem com atividades que possibilitam o prazer durante esse processo.

Diante da análise realizada de cada questão e a contribuição de cada participante, fica evidente que o lúdico se faz presente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Nas práticas de cada professora ainda existem alguns aspectos a serem superados, como a maior frequência de uso desses recursos, a formação teórica acerca do tema e a disponibilização de espaço e materiais adequados para um ensino e aprendizagem produtivo. Apesar disso, as professoras

têm consciência da importância do lúdico e a capacidade que o mesmo tem de impulsionar o desenvolvimento dos alunos.

5. Considerações Finais

Diante da fundamentação teórica abordada, fica evidente que o lúdico na educação é um fator determinante de promoção à aprendizagem de maneira prazerosa, em que o aluno se torna ativo em seu processo de desenvolvimento e o professor é o mediador que através de seus conhecimentos irá fornecer esses saberes por meio dos melhores recursos metodológicos.

O lúdico, seja por meio de jogos, brinquedos ou brincadeiras desperta o interesse e a curiosidade, é através desses estímulos que a educação nos anos iniciais do Ensino Fundamental pode ser pensada. A ludicidade pode seguir caminhos diversos, contudo, para o processo de ensino e aprendizagem é de suma relevância que haja uma fundamentação teórica por parte do professor, para que inclua o lúdico em suas práticas visando objetivos e habilidades específicas a serem desenvolvidas, dessa forma, é preciso um planejamento adequado.

O uso de recursos lúdicos em sala de aula por muito tempo foi ignorado, professores formados para uma educação tradicional, por exemplo, podem sentir dificuldades para inovar suas práticas pedagógicas. Dessa forma, é preciso uma formação continuada e incentivo por parte de órgãos superiores para que esse paradigma de que o lúdico é somente para momentos recreativos seja quebrado.

Como pode ser visto na pesquisa aqui realizada, professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental tem entendimento em relação à ludicidade, mas sua formação quanto ao tema se mostrou fragilizada comprometendo a inserção em seu trabalho pedagógico. Com isso, surge a necessidade de não somente falar do lúdico na educação, mas proporcionar formações acerca da temática, seja nas graduações, pós-graduações etc.

Respondendo parcialmente a questão problema deste trabalho: O lúdico está presente nas salas de aula do Ensino Fundamental dos Anos Iniciais? De acordo com a pesquisa realizada com professoras desta etapa de ensino, o lúdico se faz presente nas salas de aula por meio de jogos e brincadeiras e as professoras reconhecem os resultados que essas ações trazem no desenvolvimento dos alunos.

Além disso, ao investigar como se dá as práticas dessas professoras, é possível visualizar que a frequência com que atividades por meio da ludicidade são realizadas varia de acordo com cada profissional. É importante enfatizar que há alguns motivos para isso, como a falta de recursos disponibilizados pela escola e um ambiente adequado, é fato que esses empecilhos são fatores que estão presentes na realidade escolar há muito tempo e que essas condições influenciam na prática de qualquer professor.

Ao buscar respostas para esta questão deve ser levado em consideração as variações em potencial, para apurar dados mais completos a fim de obter maiores resultados a pesquisa pode dar continuidade obtendo uma amostra maior com mais professores de instituições variadas. Outrossim, a pesquisa tem competência para complementar os resultados por meio de novos instrumentos de coleta de dados, assim, fica evidente que os estudos acerca do lúdico na educação e a prática nos anos iniciais do Ensino Fundamental podem e devem ter a valorização necessária para que assim o lúdico se faça presente no processo de ensino e aprendizagem nas salas de aula.

Diante disso, esse estudo traz algumas considerações pertinentes a área acadêmica e social, expandindo os conhecimentos bibliográficos e visualizando a realidade de professores da rede pública do país, despertando novas curiosidades, como uma possível observação participante das práticas pedagógicas ou buscar compreender essas ações do ponto de vista do aluno, o que ele pensa e sente em relação à problemática.

Considerando o objetivo do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) esse estudo contemplou os principais interesses e despertou aspectos que podem se tornar novos objetos de pesquisa, para que através disso a sociedade se permita utilizar e valorizar o lúdico como meio de ensino e aprendizagem. Ademais, como futura educadora é através de pesquisas como esta que se pode pensar a prática pedagógica a ser trabalhada, observar os desafios e pensar em possíveis soluções, recursos e metodologias que favoreçam uma educação integral no qual o aluno tenha papel ativo em seu processo de desenvolvimento.

6. Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Teorias e práticas**. São Paulo: Loyola, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. **Resolução N° 466, de 12 de Dezembro de 2012**. Brasília.

BRASIL. **Resolução N° 510, de 07 de Abril de 2016**. Brasília.

BRASIL. **Resolução Cne/Cp N° 2, De 20 De Dezembro De 2019**. Brasília.

FERREIRA, Lúcia Gracia. Formação de professores e ludicidade: reflexões contemporâneas num contexto de mudança. **Revista de Estudos em Educação e Diversidade**, [s. l], v. 1, n. 2, p. 410-431, dez. 2020.

GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HAIR, J.F; BABIN, B; MONEY, A.H; SAMOUEL, P. **Fundamentos de Métodos de Pesquisa em Administração**. Tradução de Lene Belon Ribeiro. Porto Alegre: Bookman, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2019.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia do Trabalho Científico**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1992.

LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez, 2006.

LUIZ, Jessica Martins Marques; SANTOS, Ana Carolina Belther; ROCHA, Francielli Ferreira da; ANDRADE, Soraia Camila de; REIS, Yara Galinari. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. **EFDeports**, Buenos Aires, p. 1-8, ago. 2014. Disponível em: <http://www.efdeportes.com/>. Acesso em: 03 set. 2023.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sicoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani Cesar de. **Metodologia do Trabalho Científico: métodos e técnicas da pesquisa e trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

Projeto Político Pedagógico. **Escola Municipal de Ensino Fundamental**, 2022.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba: Intersaberes, 2012.

REGO, Teresa Cristina. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 25. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

RUDIO, Franz Victor. **Introdução ao Projeto de Pesquisa Científica**. 32. ed. Petrópolis: Vozes, 2004.

VIGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

7. Apêndice - Questionário

Questionário para docentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental

Prezados (as), considerando o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), imprescindível para a conclusão de uma graduação, venho por meio deste, pedir sua contribuição.

Antes disso, devo me apresentar. Me chamo Suyanne Araujo Freitas e sou formanda do curso de Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba. O tema sobre a ludicidade me chamou a atenção ao adentrar num projeto de extensão que tratava desse assunto, apesar disso, os estudos eram focados somente na educação infantil, e me surgiu a curiosidade de investigar como o lúdico pode estar presente nos anos iniciais do Ensino Fundamental e qual sua importância para o desenvolvimento infantil, se tornando o tema do TCC.

Diante do exposto, devo salientar que esse questionário cumpre com as questões éticas estabelecidas pelas Resoluções 466/2012 e 510/2016 que garantem o **esclarecimento** aos sujeitos envolvidos sobre o objetivo e a importância da pesquisa, além de manter o **anonimato** de todos os participantes.

Prezados (as) professores(as),

Me chamo Suyanne Araujo Freitas e sou formanda do Curso de Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba - UFPB. Nos últimos anos venho estudando e pesquisando sobre a Ludicidade na Educação Básica, sobretudo, na Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Estou na etapa final de conclusão do curso e resolvi ampliar a pesquisa no intuito de investigar a presença do lúdico nas práticas pedagógicas dos docentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental e sua importância para o desenvolvimento infantil. Assim, peço a sua contribuição. Agradeço, desde já a parceria!

Enfatizo que esse questionário cumpre com as questões éticas estabelecidas pelas Resoluções 466/2012 e 510/2016, que garantem o **esclarecimento** aos sujeitos envolvidos sobre o objetivo e a importância da pesquisa, além de manter o **anonimato** de todos os participantes.

- Você declara que leu e concorda em participar dessa pesquisa para fins acadêmicos?

DADOS PESSOAIS

- Idade:
 - () Entre 20 e 30 anos
 - () Entre 30 e 40 anos
 - () Entre 40 e 50 anos
 - () Entre 50 e 60 anos
 - () + de 60 anos
- E-mail:
- Gênero:
 - () Feminino
 - () Masculino
 - () Outro

DADOS PROFISSIONAIS

- Formação:
- Tempo de atuação nos anos iniciais do Ensino Fundamental:
 - () Entre 1 e 5 anos
 - () Entre 5 e 10 anos
 - () Entre 10 e 15 anos
 - () Entre 15 e 20 anos
 - () + de 20 anos
- Turma em que atua no ano de 2023:
 - () 1º ano
 - () 2º ano
 - () 3º ano
 - () 4º ano
 - () 5º ano

O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

1. O que você compreende sobre ludicidade?
2. Em sua formação acadêmica, aprendeu sobre a ludicidade e o uso na prática

pedagógica?

SIM

NÃO

Justifique sua resposta.

3. Utiliza o lúdico na prática pedagógica? Justifique sua resposta.
4. Quais ações lúdicas executou com os alunos?
5. Existem desafios para realizar atividades lúdicas em sala de aula? Justifique sua resposta.
6. Numa escala de 0 a 5, considerando 0 um nível mínimo e 5 um nível máximo, qual o grau de dificuldade na realização de atividades lúdicas?
 0
 1
 2
 3
 4
 5
7. Você observa desenvolvimento cognitivo nos alunos ao participarem de momentos lúdicos?
8. Numa escala de 0 a 5, considerando 0 um nível mínimo e 5 um nível máximo, quanto o lúdico se faz presente em suas práticas?
 0
 1
 2
 3
 4
 5
9. Você considera que o uso do lúdico facilita a aprendizagem dos alunos. Justifique sua resposta.