



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

AME VALESKA DA SILVA BEZERRA

**LUDICIDADE E PRÁTICA PEDAGÓGICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

JOÃO PESSOA

2024

AME VALESKA DA SILVA BEZERRA

LUDICIDADE E PRÁTICA PEDAGÓGICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL

Trabalho Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial para conclusão do curso de
Pedagogia, do Centro de Educação, da Universidade
Federal da Paraíba – Campus I.

Orientadora: Prof.^a. Dr^a. Idelsuite de Sousa Lima

JOÃO PESSOA

2024

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

B5741 Bezerra, Ame Valeska da Silva.

Ludicidade e prática pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental / Ame Valeska da Silva Bezerra. - João Pessoa, 2024.
62 f. : il.

Orientação: Idelsuite de Sousa Lima.

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

1. Ludicidade. 2. Prática pedagógica. 3. Anos iniciais. I. Lima, Idelsuite de Sousa. II. Título.

UFPB/CE

CDU 373.2(043.2)

AME VALESKA DA SILVA BEZERRA

LUDICIDADE E PRÁTICA PEDAGÓGICA NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL

Trabalho de Conclusão de Curso submetido à banca examinadora designado pelo Curso de
Graduação em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, como requisito para obtenção
do grau de licenciatura em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Idelaine de Sousa Lima

Prof.^a Dr.^a Idelaine de Sousa Lima
Universidade Federal da Paraíba
(Orientadora)

Elzanir dos Santos

Prof.^a Dr.^a Elzanir dos Santos
Universidade Federal da Paraíba
(Membro da banca examinadora)

Maria da Conceição Gomes de Miranda

Prof.^a Dr.^a Maria da Conceição Gomes de Miranda
Universidade Federal da Paraíba
(Membro da banca examinadora)

João Pessoa, 06 de maio de 2024

Dedico este trabalho à minha mãe, Edinalva, às minhas irmãs Ane Vanessa e Anelise, e ao meu Esposo, Matias, pois sem vocês nada disso seria possível. Vocês são meu porto seguro.

AGRADECIMENTOS

Com imensa gratidão e alegria, registro os nomes daqueles que representam para mim fontes de admiração, coragem e amor. Foram meu porto seguro, ânimo e mola propulsora para iniciar e concluir esta etapa de formação. Primeiramente, agradeço a Deus por me sustentar até aqui e não permitir que eu desistisse diante das dificuldades. À virgem Maria, por sua constante providência e intercessão, e ao Espírito Santo por guiar-me em todos os momentos.

À minha família, em especial à minha mãe, Edinalva Vicente, expresso minha gratidão por sua amizade, confiança e apoio incondicionais. Ela é exemplo de determinação e constante admiração, sempre me incentivando a seguir meus sonhos, apoiando-me em todas as conquistas.

Ao meu esposo, Matias Justino, grande incentivador e fonte de inspiração como pessoa e profissional da educação. Às minhas irmãs Ane Vanessa, Anelise, Gesyane, e ao meu irmão Lucas Martins por serem aconchego, acolhimento e incentivadores.

Ao meu Pai Valdomiro André e ao meu Padrasto Gildo Geraldo pelo zelo, amor e auxílio durante esta jornada.

À minha Orientadora, professora Idelsuite de Sousa Lima, por aceitar o convite de orientadora, dedicar-se e zelar pela realização deste trabalho.

Aos professores com os quais tive o privilégio de conviver e aprender no decorrer desta jornada acadêmica, todos contribuíram significativamente na minha aprendizagem e desenvolvimento.

Agradeço a todas as pessoas que fizeram parte deste percurso; são inúmeros os nomes daquelas que conheci na cidade sede do Curso e que marcaram com acolhimento, afeto, esperança, zelo e irmandade a minha Jornada. Algumas delas foram Liliane Pontes, Wiviane, Williane Kelly, Maria de Fátima, Sabrina, Leticia, Sofia Estupinan e Maria Cecília.

A todos vocês, dedico meu amor, gratidão e admiração!

“Por que não transformar as escolas em lugares em que as crianças sejam permitidas, incentivadas e (se e quando elas pedirem) ajudadas a explorar e a compreender o mundo ao seu redor [...] de maneiras que levem em conta os interesses delas?”

(John Holt)

RESUMO

O presente trabalho aborda a ludicidade como objeto de estudo, focalizando a prática pedagógica sob ponto de vista da atuação docente. A pesquisa teve como objetivo geral analisar como as professoras concebem e utilizam a ludicidade no trabalho pedagógico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para isso, foram traçados os seguintes objetivos específicos: captar o posicionamento das professoras sobre ludicidade; compreender como as professoras utilizam a ludicidade no trabalho pedagógico com as crianças do 2º ao 5º ano, e identificar estratégias utilizadas pelas professoras para o desenvolvimento de vivências lúdicas com as crianças maiores. O interesse pela investigação surgiu das vivências nos estágios do curso de graduação em Pedagogia e da participação em cursos de extensão. A fundamentação teórica baseou-se em autores, como Luckesi (2000), Lopes (1998), Borba (2007), Maluf (2003), Rau (2013), entre outros. Metodologicamente, realizou-se uma pesquisa de campo, numa abordagem qualitativa, cuja coleta foi desenvolvida através de um formulário *on line*, elaborado na plataforma *google*. Foi utilizado como instrumento de coleta de dados o questionário constituído de dez perguntas subjetivas. Constituem os sujeitos da pesquisa dez professoras dos anos iniciais do Ensino Fundamental, de duas escolas públicas estaduais da cidade de João Pessoa/PB. A seleção das escolas e dos sujeitos da pesquisa levou em consideração os contatos da pesquisadora por ocasião dos estágios supervisionados I e II, do curso de Pedagogia, mantidos com as equipes das escolas. Os dados foram tabulados e analisados de acordo com as referências que respaldam o trabalho. Os resultados indicam que as profissionais entrevistadas concebem que a ludicidade e as atividades lúdicas contribuem para a aquisição do conhecimento e desenvolvimento da prática pedagógica. No entanto, a utilização dos aspectos lúdicos com crianças do 2º ao 5º ano ainda é pouco expressiva. A ludicidade é incorporada apenas em momentos pontuais, com tempo limitado e em espaço restrito, bem como as estratégias utilizadas em sala de aula, o que aponta ser um recurso secundário à prática das professoras envolvidas na pesquisa. Além disso, o processo formativo das professoras constitui um ponto nevrálgico, uma vez que não dispõem de formação suficiente sobre o tema e os aportes teóricos inexistem ou são em diminuta quantidade. Conclui-se que a efetivação da ludicidade com crianças maiores ainda é uma conquista a ser realizada. A não utilização da ludicidade acarreta práticas que não consideram o envolvimento da criança em experiências significativas, resultando na utilização de atividades exaustivas e desinteressantes, promovendo assim um ambiente desmotivador, interferindo negativamente na rotina escolar e no processo de aprendizagem.

Palavras-Chave: Ludicidade. Prática Pedagógica. Anos Iniciais.

ABSTRACT

The present work addresses playfulness as the object of study, focusing on pedagogical practice from the perspective of teaching performance. The research aimed to analyze how teachers conceive and use playfulness in pedagogical work in the Early Years of Elementary School. For this purpose, the following specific objectives were outlined: to capture teachers' positions on playfulness; to understand how teachers use playfulness in pedagogical work with children from 2nd to 5th grade, and to identify strategies used by teachers for the development of playful experiences with older children. The interest in the research arose from experiences in internships during the undergraduate course in Pedagogy and participation in extension courses. The theoretical framework was based on authors such as Luckesi (2000), Lopes (1998), Borba (2007), Maluf (2003), Rau (2013), among others. Methodologically, field research was conducted, using a qualitative approach, with data collection developed through an online form created on the Google platform. The research subjects are ten teachers from the early years of Elementary School, from two public state schools in the city of João Pessoa/PB. The selection of schools and research subjects took into account the researcher's contacts during supervised internships I and II of the Pedagogy courses, maintained with the school teams. The data collection instrument used was a questionnaire consisting of ten subjective questions. The data were tabulated and analyzed according to the references that support the work. The results indicate that the interviewed professionals believe that playfulness and playful activities contribute to knowledge acquisition and cognitive development. However, the use of playful aspects in pedagogical practice with children from 2nd to 5th grade is still not very significant. Playfulness is only incorporated in specific moments, with limited time and space, as well as the strategies used in the classroom, indicating it to be a secondary resource to the practice of the teachers involved in the research. Furthermore, the teachers' formative process is a critical point, as they do not have sufficient training on the topic and theoretical contributions are either nonexistent or in small quantities. It is concluded that the implementation of playfulness with older children is still a goal to be achieved. The non-use of playfulness results in practices that do not consider the child's involvement in meaningful experiences, leading to the use of exhaustive and uninteresting activities, thus promoting a demotivating environment, negatively impacting the school routine and the learning process.

Key-Words: Playfulness. Pedagogical Practice. Early Years.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1- O que você dispõe, na escola, para trabalhar o lúdico com as crianças.

Quadro 2- Em que momentos, em sua sala de aula, há espaço para realizar atividades lúdicas.

Quadro 3- De que forma a ludicidade influencia na aprendizagem das crianças.

Quadro 4- Que atividades lúdicas podem ser trabalhadas com crianças maiores (do 2º, 3º, 4º e 5º ano).

Quadro 5- Há jogos e brinquedos para trabalhar com as crianças maiores? De que forma você os utiliza.

Quadro 6- Você dispõe, em casa ou na escola, de livros ou outros aportes teóricos sobre a ludicidade.

Quadro 7- Para você o que é ludicidade.

Quadro 8- Você já participou de algum momento de formação sobre ludicidade em sala de aula.

Quadro 9- Existe diferença entre atividade lúdica e ludicidade. Qual.

Quadro 10- Quais as principais dificuldades de utilizar a ludicidade na sala de aula.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
2 A LUDICIDADE E SEUS PRESSUPOSTOS	15
2.1 O/A educador/a e a formação docente segundo os pressupostos da ludicidade	20
2.2 O ensino, a brincadeira e a aprendizagem	24
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	29
4 ANÁLISE E DISCUSSÃO: A LUDICIDADE E PRÁTICA PEDAGÓGICA NOS ANOS INICIAIS.....	31
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	58
REFERÊNCIAS.....	61
ANEXO	63

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade frequentemente é utilizada como sinônimo do termo lúdico e, muitas vezes, é associada ao entretenimento, recreação e lazer. Entretanto, o conceito de ludicidade vem sendo ampliado como uma experiência interna e plena que pode advir de qualquer atividade que faça os olhos brilharem, das mais simples às mais complexas.

Além disso, a ludicidade pode ocorrer em diferentes etapas da vida, seja adulto ou criança, considerando as razões psicológicas e biográficas dos sujeitos envolvidos. Essa vivência se dá nos níveis corporal, emocional, mental e social, de maneira integral e integrada.

Com isso, a ludicidade e suas abrangências na prática pedagógica tem sido objeto de crescente interesse, especialmente devido à sua importância no processo de aprendizagem significativa e no desenvolvimento dos educandos.

Diante disso, as experiências lúdicas, as brincadeiras e os jogos necessitam estar inseridos nas práticas pedagógicas, uma vez que, através do brincar, a criança experimenta e aprende com experiências pessoais, o que possibilita situações que favorecem a autonomia e o desenvolvimento integral. Visto que experiências como estas encorajam as crianças a fazer escolhas, resolver conflitos e expressam-se livre e criativamente, isso contribui não apenas para aprendizagem escolar, mas também o desenvolvimento individual e integral da criança.

Ademais, ao utilizar práticas pedagógicas fundamentadas numa perspectiva lúdica, o/a educador/a permite a si mesmo uma experiência profissional prazerosa e potencializa a relação professor/a-aluno/a. Além disso, essas vivências possibilitam ao educador observar e perceber as crianças em suas diversas etapas de desenvolvimento, de modo a promover atividades lúdicas que respeitem essas fases, tornando o ambiente escolar um espaço propício para momentos que promovam o desenvolvimento.

Na Educação Infantil é mais evidente e comum haver práticas pedagógicas na perspectiva da ludicidade, pois trata-se de uma etapa caracterizada pelo brincar, fantasiar e imaginar. O brincar é inerente às crianças, ao desenvolvimento e aprendizagem e é através da brincadeira que a criança explora o mundo ao seu redor. Aliás, é a partir de atividades prazerosas e brincadeiras que as crianças desenvolvem habilidades essenciais de forma natural, espontânea e prazerosa.

Porém, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especificamente do 2º ao 5º ano, há uma minimização de práticas pedagógicas lúdicas. Isso pode ser atribuído a diversos fatores, sendo um deles a concepção equivocada de que, nessa etapa, a ludicidade é incompatível com

o processo de aprendizagem mais formal e a pressão por resultados em avaliações padronizadas. Isso leva as professoras a se centrarem em práticas tradicionais, rígidas e maçantes para transferir conteúdos destinados às provas.

Posto isso, o interesse em pesquisar sobre a temática da ludicidade na prática pedagógica revelou-se durante a participação da pesquisadora em um minicurso sobre o papel do brincar no desenvolvimento e na aprendizagem, no início da graduação, e com os Estágios na Educação Infantil e os Anos iniciais, do curso de Pedagogia, o desejo aumentou, ao perceber que existia uma lacuna na compreensão da importância, e conseqüentemente, na utilização da ludicidade e do lúdico na prática pedagógica com crianças maiores.

Desta maneira, ao refletir sobre o motivo pelo qual a ludicidade e o elemento lúdico desaparecem de algumas práticas pedagógicas nos Anos iniciais do Ensino Fundamental, surge a necessidade de compreender melhor essa questão.

Além disso, a vivência em uma turma de 1º ano do ciclo de alfabetização, no componente curricular de Estágio Supervisionado, foi determinante para delimitar o objeto da pesquisa, visto que, nessa experiência, se sobressaíram duas realidades divergentes citadas a seguir, que foi possível perceber a relevância da ludicidade na aprendizagem significativa das crianças.

No início do estágio, a professora tinha uma prática pedagógica lúdica e envolvente, criando a um ambiente criativo, motivador e autônomo. No entanto, na metade do estágio, houve a troca da professora da turma. A nova professora apresentava uma perspectiva mais tradicional, o que fez com que as crianças perdessem o interesse, manifestando desânimo durante a realização das atividades. As crianças esperavam ansiosas pelo término da aula e frequentemente perguntavam sobre o horário de ir para casa, bem como, ao enfrentarem dificuldades na realização das atividades, recusaram-se a questionar e pedir auxílio à professora. Essa experiência destacou a relevância e a necessidade da ludicidade no ambiente escolar como uma prática pedagógica que possibilita a aprendizagem, o desenvolvimento e impacta diretamente a motivação e o interesse por aprender. Em razão disso, ficou perceptível, na escola, que as professoras que utilizavam ludicidade, jogos e brincadeiras tinham maior proximidade com os estudantes, proporcionavam uma aprendizagem significativa, estimulavam a criatividade e a curiosidade, além de despertarem maior interesse das crianças no momento de ensinar.

Por sua vez, as demais professoras tinham menor vínculo afetivo com as crianças, o ambiente apresentava-se menos motivador e interessante, havia menos envolvimento por parte dos educandos. Ademais, a abordagem dos conteúdos era maçante e com atividades

mecanizadas que limitavam o desenvolvimento criativo e impactavam diretamente a participação durante as aulas.

Diante dessa problemática, a questão que norteia a pesquisa é: qual é a concepção das professoras sobre ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental?

Para responder essa indagação, o objetivo geral é analisar como as professoras concebem e utilizam a ludicidade no trabalho pedagógico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Para alcançar esse objetivo, foram traçados os seguintes objetivos específicos: captar o posicionamento das professoras sobre ludicidade; compreender como as professoras utilizam a ludicidade no trabalho pedagógico com as crianças do 2º ao 5º ano e identificar estratégias utilizadas pelas professoras para o desenvolvimento de vivências lúdicas com as crianças maiores.

Essa pesquisa poderá contribuir com os educadores e a escola, no sentido de que poderá promover uma reflexão sobre a importância da ludicidade no desenvolvimento e na aprendizagem das crianças maiores, além de levantar questões acerca da ausência de práticas pedagógicas lúdicas nas turmas do 2º ao 5º ano. Assim, busca-se não apenas destacar a importância da ludicidade no contexto escolar, mas também incentivar a utilização de práticas pedagógicas mais envolventes e significativas.

O trabalho está organizado da seguinte forma: a Introdução contém a problemática do tema, a questão norteadora e os objetivos da pesquisa. O segundo capítulo é a fundamentação teórica estruturada em três tópicos: a ludicidade com um estado interno e subjetivo; os aspectos da formação do/a educador/a e a relação tríplice entre o ensino, a brincadeira e a aprendizagem. Os procedimentos metodológicos compõem o quarto capítulo, no qual constam o tipo da pesquisa, os sujeitos e o lócus da pesquisa e o instrumento de coleta de dados. No quarto capítulo, a análise das informações coletadas. Em seguida, as considerações finais e, por último, as referências.

2 A LUDICIDADE E SEUS PRESSUPOSTOS

O conceito de ludicidade é multisignificativo e, por não ser um termo dicionarizado, é frequentemente confundido, ora com práticas recreativas, ora com atividades lúdicas e com suas abrangências, incluindo brincadeiras, entretenimento, atividades de lazer entre outras possibilidades de entendimento.

Neste tópico, será abordado a compreensão do fenômeno da ludicidade na perspectiva de Luckesi (2023, p.21) que afirma ser: “a ludicidade, propriamente dita, [...] um estado interno de quem vivencia a experiência das atividades lúdicas, uma vez que as atividades, por si, pertencem ao domínio externo ao sujeito e, portanto, à dimensão objetiva”.

Com isso, o citado autor apresenta a ludicidade como uma experiência interna e integral do sujeito que vivencia, indo além da associação com atividades lúdicas, ou seja, não se trata de uma compreensão externa da atividade lúdica, mas sim considerar o que constitui uma atividade lúdica para quem a vivencia e enquanto vivência que efeitos essa experiência lhe produz.

Luckesi (2023) destaca a importância de

não confundir ludicidade com atividades lúdicas, mas sim distingui-las, sem separá-las. Ludicidade, compreendida como uma experiência interna do sujeito que, ao praticar a atividade, vivencia essa experiência, e atividades lúdicas compreendidas como fenômenos externos ao sujeito, por isso observáveis e possíveis de serem descritas (Luckesi, 2023, p.21).

No que se refere a conceituação da ludicidade, Luckesi (2023, p.15) aponta que, “vagarosamente, ela está sendo construída, à medida que seguimos buscando sua compreensão adequada, tanto em conotação, sua compreensão, quanto em sua extensão, o conjunto de experiências que pode ser abrangida por ela”. Sendo assim, para compreender a ludicidade e a sua influência na educação e na vida dos sujeitos, é fundamental investigar seu significado epistemológico.

Lopes (2004) observa que a multiplicidade de significado associado ao termo, está ligada à natureza da linguagem, mas também reflete a variedade de abordagens e teorias na construção do conceito de ludicidade. Em outras palavras, isso compreende as diferentes interpretações sobre o significado do lúdico.

A referida autora ressalta que, ao investigar as palavras em português que refere ao fenômeno lúdico, mesmo com o risco de associado, observou-se que apesar de a palavra ludicidade não está presente no dicionário, “[...] verifica-se a existência de cinco palavras cuja significação semântica aludem a diversas das suas manifestações. São elas; brincar, jogar,

brinquedo, recrear e lazer” (Lopes, 1998, p.122).

Além disso, Lopes (1998) destaca que,

A palavra ludicidade, como facto semântico, tem a sua origem no verbo ludere, que significa exercer e do adjectivo ludius que designa como esse exercício é. Assim sendo, ludus identifica não só a manifestação da ludicidade das crianças, como a dos adultos, e ainda, como refere Brougère (1995a), o tipo de actividade que uns e outros realizam, com destaque para a actividade de estudar das crianças e para o lugar onde a mesma se desenvolve (Lopes.1998, p. 122).

Diante disso, pode-se compreender que a palavra ludicidade está relacionada ao “brincar” e “como se brinca” que indica não apenas como as crianças brincam, mas também os adultos, além disso, refere-se ao tipo de atividade que ambos realizam, especialmente evidenciando a atividade de estudar das crianças e do ambiente onde isso acontece.

Luckesi (2002) descreve ludicidade como um estado de consciência, estado de ânimo. A considera como sendo, uma disposição mental que resulta das atividades realizadas com plenitude, leveza e satisfação – que ultrapassa as experiências externas que podem ser observáveis. Em suas palavras:

Quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si, das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna (Luckesi, 2002, p. 6).

Essa internalidade a que se refere o autor, amplia o conceito de ludicidade ao afirmar que “a ludicidade é estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas” (Luckesi, 2014, p.18). Efetivamente, essa experiência é própria do indivíduo, ocorre interiormente e de maneira peculiar em cada trajetória pessoal.

Luckesi (2006) explica que:

O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. Com isso, queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento; nos utilizamos da atenção plena, como definem as tradições sagradas orientais. Enquanto estamos participando verdadeiramente de uma atividade lúdica, não há lugar, na nossa experiência, para qualquer outra coisa além dessa própria atividade (Luckesi, 2006, p.21).

O envolvimento pleno do indivíduo em uma atividade requer a presença ativa tanto do corpo quanto da mente. Quando a mente está desatenta enquanto o corpo participa da atividade,

não há um verdadeiro engajamento lúdico. Posto isto, para que uma atividade seja considerada lúdica é essencial a integral e a participação física e mental do sujeito, permitindo a imersão completa na experiência.

Lopes (1998) ressalta que

ludicidade ao indicar uma qualidade, ou seja, um estado e uma condição de ser, evidencia a sua natureza consequencial e sublinha a noção de um fenômeno intrínseco ao indivíduo. Ao emergir da essência do próprio ser, a ludicidade é o próprio ser, que nela se manifesta, por isso vale em si mesma e manifesta-se no comportamento do indivíduo (Lopes, 1998, p.126).

A autora aborda a ludicidade como representação de uma qualidade que emerge de dentro do indivíduo, indicando sua natureza intrínseca e essencial ao ser humano. Isso revela a valorosidade da ludicidade por si só, pois revela a natureza de ser do ser humano.

Conforme destacado por Moraes (2014), a ludicidade é reconhecida como um fenômeno complexo e transdisciplinar, que perpassa diversas áreas do conhecimento. Ela influencia diferentes dimensões humanas, tais como o corpo, a mente e a alma, as quais se interligam. Esta integração ocorre em um movimento fluido, permeado pela sensação de plenitude e prazer característicos dessa experiência.

Nessa perspectiva, Luckesi (2013, p.13) ressalta que a “Ludicidade é plenitude de experiência interna em conformidade com cada nível de idade e de maturidade”. Estar imerso na ludicidade implica realizar as atividades com totalidade. Diante disso, compreende-se a ludicidade como uma vivência interior que supera a mera realização de uma atividade e refere-se, de fato, a vivência dessa atividade, um fenômeno que se manifesta individualmente, a partir da realidade de cada sujeito.

Desse modo, a ludicidade é uma expressão da essência interna de cada sujeito, refletindo-se na sua interação com o meio. Por isso, de acordo com Luckesi (2014), uma atividade considerada “lúdica” poderá ser “não lúdica”, a depender dos estados de ânimos dos participantes, numa determinada situação. Esses sentimentos são influenciados pela história de vida e pela circunstância existencial de cada pessoa.

O referido autor cita por exemplo:

uma criança que, por alguma razão biográfica (de modo comum, razão psicológica), não gosta de pular corda; essa atividade – “brincar de pular corda” –, além de incômoda, será chata para ela, e, pois, sem nenhuma ludicidade. A alma da criança não estará presente no que estará fazendo, à medida que não tem nada de lúdico praticar uma atividade que é denominada de lúdica, mas que é, para essa criança, incômoda e chata. O mesmo pode ocorrer com pessoas adultas ou idosas (Luckesi, 2014, p. 14).

Sendo assim, a experiência lúdica é subjetiva, singular e intrínseca ao ser humano. Por isso, para que uma atividade seja considerada lúdica, depende da percepção e da experiência pessoal do sujeito. As razões que influenciam a preferência individual podem ser biográficas ou psicológicas. A partir disso, percebe-se que experiências anteriores influem sobre a relação com o que nos rodeia e com o que consideramos lúdico.

Luckesi (2014) ressalta que, embora algumas atividades ou brincadeiras, como pular corda e cabra cega, sejam consideradas lúdicas na sociedade e receberem a qualificação de “lúdica”, o que de fato indica ser “lúdico” ou “não-lúdico” é a experiência daqueles que a vivenciam. Para uma criança ou um adulto que tenham vivenciado uma situação desastrosa com uma atividade ou brincadeira específica, nada terá de lúdico ao se ver novamente frente àquela circunstância dolorida.

Assim, de acordo com Luckesi (2014, p.25), “A alma não estará presente na prática dessa atividade à medida que o sujeito da ação, seja uma criança, um adolescente ou um adulto, não sente prazer em vivenciá-la, por isso, em consequência, nenhuma razão para praticá-la.” De maneira comum, uma atividade física, social e cultural pode ser concebida como divertida, no entanto, para algumas pessoas, pode ser desconfortável e, por isso, desprovida de alegria e, consequentemente, sem ludicidade.

Diante disso, Luckesi (2014, p.15), afirma que “De fato, por si, uma atividade não é lúdica nem “não-lúdica”. Pode ser, ou não, a depender do estado de ânimo de quem está participando, assim como da circunstância em que participa da atividade”. A classificação e qualificação de uma atividade ou brincadeira está diretamente atrelada à interação do sujeito com a vivência em circunstâncias específicas.

Situações trágicas podem influenciar a percepção do sujeito em relação a uma determinada brincadeira ou atividade, e isso é algo que pode ocorrer na vida de qualquer indivíduo, pois as experiências deixam marcas profundas. Nesse sentido, Luckesi (2014, p.15) contribui ao afirmar que: “Nossos estados emocionais e as circunstâncias em que vivenciamos uma determinada experiência possibilitam sua qualificação como positiva ou negativa”.

Dessa forma, mesmo sendo atividades coletivas, ou seja, socioculturais, o que qualifica como lúdica é a experiência individual de cada sujeito, em outras palavras, as razões biográficas são o pano de fundo, seja para nós sentimos confortáveis ou desconfortáveis diante de certas circunstâncias da vida.

A partir disso, Luckesi (2014) destaca que:

não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as

vivencia e da circunstância onde isso ocorre. Então, rir de uma boa piada pode ser extremamente lúdico, mas alguém contar-nos uma piada, ao nosso ouvido, enquanto estamos a assistir uma conferência tem um caráter de invasão, desrespeito e chatices; certamente, nada lúdico (Luckesi, 2014, p.16).

A sensação de ludicidade depende da experiência de quem vivencia e do estado de ânimo da pessoa envolvida na atividade. Logo, a qualificação sobre a natureza lúdica ou não de uma atividade é influenciada por experiências anteriores, sejam elas confortáveis ou desconfortáveis, para aqueles que a vivenciam. Isso significa que a caracterização de uma determinada atividade está relacionada às memórias existenciais específicas de cada pessoa.

Posto isto, Luckesi (2014) enfatiza a existência de uma lacuna significativa na compreensão e na prática com atividades lúdicas, pois focam exclusivamente na descrição objetiva e abstrata da utilização dessas atividades e negligenciam a riqueza da experiência interna dos sujeitos envolvidos. As emoções, percepções e vivências dos participantes são desconsideradas e, por isso, limita a compreensão integral dessas atividades, reduzindo as meras observações externas.

Em vista disso, é fundamental reconhecer a relevância da abordagem que explora e compreende a dimensão subjetiva das atividades lúdicas, enriquecendo, assim, o processo de aprendizagem. Neste sentido, Luckesi (2014) evidencia uma compreensão aprofundada, destacando que o estado lúdico é algo intrínseco ao sujeito que está participando da atividade. A ludicidade, enquanto estado psicológico, é vivenciada internamente pelo indivíduo e só pode ser compreendida é expressa por ele, e não por qualquer outra pessoa.

A propósito, Luckesi (2014, p.17) afirma que “a ludicidade, como um estado interno do sujeito, só pode ser vivenciada e, por isso, mesmo, percebida e realizada pelo sujeito, [numa] (...) dimensão subjetiva individual”. Em outras palavras, ao compreender a ludicidade como uma experiência interna, subjetiva do sujeito do conhecimento, assumindo que ela se dá dessa forma para quem a vivencia, seja através de uma atividade individual ou coletiva.

O autor enfatiza a natureza subjetiva e interna da ludicidade. Ele apresenta que a ludicidade não aborda apenas uma atividade externa, mas sim um estado interno do sujeito e, por isso, só pode ser experimentada e percebida pelo sujeito que vivencia. Ao mencionar a “dimensão subjetiva individual”, está se referindo à teoria integral que apresenta diferentes aspectos da realidade humana. Essa dimensão trata da experiência interna e pessoal de cada indivíduo, incluindo as emoções, percepções, pensamentos e estados de consciência.

Portanto, de acordo com Luckesi (2014), o estado lúdico pode advir da grande variedade de atividades que despertam o interesse, a alegria, o prazer e a plenitude, podem estar

relacionadas à pintura, à música, à convivência entre outras. A ludicidade expressa-se como um estado interno que ultrapassa o mero entretenimento e jogos. O brilho nos olhos, a sensação de conexão com que estamos fazendo são indícios do estado lúdico que, embora seja singular para cada sujeito, é uma expressão daquilo que é significativo em uma determinada circunstância.

Lopes (2004) evidencia a ludicidade como uma parte integrante da vida humana e que deixa de ser apenas uma “manifestação” para ser uma “tendência natural” de cada indivíduo. Essa tendência não se limita a momentos específicos de brincadeiras e lazer, mas permeia as interações e ações diárias, influenciando a criatividade e a forma de aprender e desenvolver.

Assim, a ludicidade não é algo estático, mas dinâmico e depende daqueles que a experimentam, refletindo suas razões biográficas e psicológicas.

No próximo tópico será abordado a formação docente de acordo com os pressupostos da ludicidade.

2.1 O/A EDUCADOR/A E A FORMAÇÃO DOCENTE SEGUNDO OS PRESSUPOSTOS DA LUDICIDADE

Nesta parte do trabalho será apresentada a formação docente e sua relação com a ludicidade a partir dos referenciais teóricos da ludicidade e do lúdico. Além de apresentar os pressupostos da ludicidade e como ela pode orientar a formação e a atuação docente de maneira significativa no contexto educacional.

Compreender a ludicidade e suas abrangências como um potente recurso para envolver educandos numa experiência interna prazerosa, além de proporcionar e facilitar a aprendizagem de conteúdos escolares de forma integral, sem tornar o momento maçante para os educandos ou para o professor, é imprescindível uma formação docente que priorize a ludicidade e contribua no desenvolvimento integral dos educandos. Sendo assim, é necessário que os educadores contemplem tanto do ponto de vista teórico quanto prático o elemento lúdico e a ludicidade, tomando a sala de aula um ambiente propício a vivências com plenitude e a aprendizagens significativas.

Neste tópico, será discutido aspectos da formação do educador comprometido com a ludicidade. De acordo com Luckesi (2023, p.17), “O educador é um vetor de orientação e também acompanhante de quem aprende, razão pela qual não basta ter estudado exclusivamente de modo teórico-conceitual o que ocorre com o outro enquanto vivencia uma experiência”. O educador, especialmente o pedagogo que trabalha com crianças de diferentes faixas etárias, precisa “compreender por experiência pessoal o que ocorre internamente com alguém que

prática determinada atividade” (Luckesi, 2014, p. 14).

Neste sentido, Luckesi (2014) enfatiza a relevância de uma formação universitária para os educadores(as) que propicie a vivência direta com as atividades que são classificadas como “lúdicas” no senso comum. Ele ressalta que a experiência pessoal é crucial para compreender o estado lúdico do outro, pois segundo o autor (2014, p.14) “necessita aprender experimentando, a fim de que possa, a partir da experiência pessoal, compreender o outro quando com ele estiver trabalhando”.

O referido autor problematiza o fato de que,

livros didáticos ensinam como praticar atividades lúdicas junto aos educandos; os livros de história das atividades lúdicas abordam como povos, culturas e grupos humanos praticaram atividades que foram consideradas como lúdicas; e, por último, os livros de sociologia do brinquedo ou das atividades lúdicas abordam essas atividades no seio das variáveis que compõem uma sociedade, permitindo compreendê-las dentro desse contexto sociocultural. Nenhuma dessas abordagens toma como objeto do seu estudo o sujeito que as vivencia. Todas elas sempre abordam a atividade de modo externo e objetivamente, nunca do ponto de vista do sujeito (Luckesi, 2014, p.16-17).

Mediante a isso, Luckesi (2014) aborda que essas perspectivas compreendem as atividades lúdicas de maneira objetiva e externa ao sujeito que vivencia, por isso, não considera as circunstâncias em que as experiências acontecem. Tendo como foco a análise abstrata do que é observado, em vez de considerar o que é sentido em uma experiência específica.

Dessa forma, Luckesi (2023) aponta a necessidade de estar atento ao fato de que tais abordagens não considerarem como foco a experiência interna dos participantes, mas sim tomarem como objeto de estudo os aspectos externos e objetivos. Desse modo, não possibilitam compreender o que acontece na intimidade do indivíduo que vivencia.

Luckesi (2014, p.19) compreende que: “Tendo presente que ludicidade é um estado interno, importa que o educador, um profissional que atua formando outros, necessita cuidar, em primeiro lugar, de si mesmo”. Esse cuidado consigo mesmo, significa ter clareza nos conteúdos da sua área profissional e possuir domínio efetivo do que se ensina.

Nas palavras do referido autor,

O educador necessitará de muitos cuidados consigo mesmo. Certamente com os conteúdos de sua área profissional. Do ponto de vista cognitivo, a condição básica é de que quem ensina deve ter a posse competente do que ensina, informações atualizadas e significativas, habilidades no desempenho das atividades apropriadas da área de conhecimentos, atitudes próprias e cuidadosas da área de atuação (Luckesi, 2014, p. 20).

Em outras palavras, o autor destaca a relevância do bem estar tanto intelectual quanto emocional do educador, a formação continuada, o domínio dos conteúdos e a necessidade de informações atualizadas e competentes sobre sua área de atuação, além de atitudes próprias de educador, no sentido de uma postura profissional reflexiva e autocrítica.

Ademais, Luckesi (2014) salienta que:

Essa capacidade – ainda que consistente – será restrita para um educador, tendo em vista efetivamente ser um educador, à medida que atua através de um processo de relação com o outro. Importa, pois, que cuida também de como essa relação se dá, e como pode se dar, no cotidiano de todos os níveis de ensino (Luckesi, 2014, p. 20).

Assim, o autor destaca que é fundamental, portanto, que o educador se preocupe com a qualidade e a forma como essa interação acontece no cotidiano dos vários níveis de ensino. Além disso, descreve que as relações entre as pessoas são influenciadas pelas emoções de cada indivíduo, as quais impactam diretamente a história de vida. Em outras palavras, a maneira como os educadores trabalham está relacionada à bagagem emocional do passado e à maneira como lidam com as emoções no presente.

Com isso, Luckesi (2014, p.21) descreve que: “o educador atua com muitos estudantes ao mesmo tempo, cada um deles com sua biografia e o educador com a sua”. Por isso, se não cuidar dos aspectos da sua vida pessoal e profissional, o educador estará frequentemente incomodado com as diversas ações dos educandos e protegendo circunstâncias emocionais do passado, conseqüentemente, reagindo de forma inadequada, intempestiva e desproporcional para o que está acontecendo no presente.

Posto isto, Luckesi (2014) questiona: “Como um educador poderá conduzir uma prática educativa lúdica, se dentro de si não pode ser lúdico em função de sua biografia, assim como não pode manter uma relação saudável com os seus educandos em função de uma relação emocionalmente intempestiva que se dá com base nesse mesmo contexto?” (Luckesi, 2014, p. 21).

Dessa maneira, o autor mencionado afirma que o educador não poderá atuar sem estar atento às suas emoções, reações e às dos seus educandos, pois é necessário gerenciar essas situações no ambiente da sala de aula. Além do mais, Luckesi (2014) sustenta que

[...] O educador necessitará estar permanentemente atento a si mesmo para atuar junto aos educandos, pois que ele é o líder da sala de aula, cujo “tom” será o “seu tom”. Se ele for competente, sua sala de aula também o será; se ele for amistoso, sua sala também o será; se ele for agressivo, sua sala também o será; se for lúdico, sua sala também o será (Luckesi, 2014, p.21).

Sendo assim, Luckesi (2014) apresenta que o líder influencia o ambiente em que lidera, seja de maneira positiva ou negativa, dependendo da sua filosofia de vida, refletida em suas ações e em como ele cuida de si mesmo. Em outras palavras, o educador, do ponto de vista profissional, precisa-se dedicar ao autocuidado para que não ultrapasse de forma frequente os limites emocionais próprios da sua profissão e do seu papel como “adulto na relação pedagógica”.

O autor mencionado acima, ressalta que:

Sob a ótica lúdica, importará que esse profissional esteja internamente pleno e bem, à medida que lidera os educandos em sua aprendizagem. Sendo o líder da sala de aula, se “seus olhos brilharem com o que faz”, os olhos dos seus liderados também brilharão. Contudo, se “seus olhos forem melancólicos”, os dos seus estudantes também serão (Luckesi, 2014, p.22).

Luckesi (2014) apresenta que é importante que o educador esteja emocionalmente equilibrado e realizado enquanto conduz os educandos no processo de aprendizagem, pois dessa forma, demonstrando motivação e entusiasmo pelo que faz, os seus educandos também se sentirão motivados. Todavia, para garantir a formação de educadores saudáveis e equilibrados, é imprescindível que os profissionais responsáveis por os formar comprometam-se com a garantia de um ambiente de formação saudável, confiante e lúdico de ensino.

Como mencionado anteriormente, é vital que aspectos como a atuação competente do professor; promoção da saúde mental e social do educador; a utilização de práticas lúdicas tanto para o docente quanto para os educandos, e o estabelecimento de uma relação saudável entre os professores e os alunos sejam prioridades na sala de aula. Assim sendo, é fundamental que a formação inicial e continuada se comprometa não apenas com a superficialidade, mas em proporcionar momentos auto reflexivos, críticos, e de experiências práticas aos educadores.

Segundo Silveira (2016), ao se tratar do lúdico em sala de aula, há muitos relatos de professores que indicam falhas em sua formação inicial ao tratar desse tema de maneira superficial, o que dificultou suas práticas pedagógicas voltadas às brincadeiras. Diante disso, é necessário um aprimoramento nos cursos de formação ao abordar a ludicidade e o lúdico de forma que traga aos docentes experiências concretas e palpáveis para o ambiente de sala de aula, contemplando os vários componentes curriculares da formação.

De fato, a ausência de uma formação, seja inicial ou continuada, vinculada com a ludicidade e com o lúdico compromete a compreensão e sua inserção na prática pedagógica.

Bontempo (2006, p. 46) complementa:

Os professores não recebem formação que os capacitem a entender o tipo de

aprendizagem que provém do uso bem empregado das brincadeiras e da oportunidade de brincar; ou seja, a formação deles não é suficiente para isso. Por isso a dificuldade de inserir o brincar no currículo. Na verdade, precisariam entrar no universo de brincadeiras das crianças. Costumo dizer que, quando lidamos com crianças, não podemos ter o olhar do adulto. Devemos ter o olhar da criança, devemos olhá-la como criança, do contrário, não iremos entendê-la (Bontempo (2006, p. 46).

Nota-se, portanto, que os cursos de formação e capacitação de professores necessitam desenvolver uma prática humanizadora e abrangente, evitando tratar a aprendizagem como algo mecanizado. Além disso, é essencial ter um olhar para a singularidade das crianças e para sua formação integral, para isso, a formação dos educadores precisa ser mais sensível para compreender e experimentar o aprendizado alinhado à ludicidade e suas abrangências. Do contrário, as práticas utilizadas nas escolas terão o viés mecanizado, desinteressante, desmotivador e cansativo para os educandos e, conseqüentemente, para os educadores.

Neste sentido, Going (1997) aborda que muitas vezes, no ambiente escolar os educandos são tratados de forma fragmentada, esquecendo que o sujeito é um todo, em busca dos seus interesses. Como se fosse possível separar e negligenciar os aspectos da experiência humana, as necessidades e interesses ao adentrar a escola, para priorizar os interesses dos adultos, focando assim, nos objetivos institucionais em detrimento do desenvolvimento integral dos educandos.

No tópico a seguir, será abordado a relação entre ensino, brincadeira e a aprendizagem, considerando a relevância do brincar, da ludicidade e suas abrangências no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

2.2 O ENSINO, A BRINCADEIRA E A APRENDIZAGEM

Neste tópico será abordado o ensino, a brincadeira e a aprendizagem com base na compreensão de Luckesi (2000), Maluf (2003), Gulinelli (2008), Borba (2007) Massa (2015) que abordam essa relação tríplice do processo de ensino, e apontam o valor significativo do brincar no ambiente escolar, ressaltando a importância desse elemento no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças.

De acordo com Luckesi (2000, p.132), “brincar é próprio da criança e lhe propicia estados lúdicos”. Além disso, o referido autor, compara o ensinar e a aprendizagem através da brincadeira entre crianças com o aprender entre seres humanos de diferentes idades, tendo com entendimento a ludicidade como estado interno.

Neste sentido, Massa (2015) defende que,

Com um novo entendimento sobre a criança, surgem diversos estudos sobre a aprendizagem, demonstrando os efeitos do brincar e da ludicidade sobre o desenvolvimento infantil. É a partir desse momento histórico que, formalmente, o lúdico e a educação se encontram (Massa, 2015, p.11).

A referida autora, aborda que a concepção de criança foi sendo modificada no decorrer do tempo, à medida que se compreendia melhor a infância e a própria criança, em razão disso, foi desenvolvido uma educação voltada para esse sujeito, considerando assim, suas particularidades e necessidades.

Luckesi (2000) descreve que o ser humano é naturalmente um sujeito ativo, cujo aprendizado ocorre por meio da ação. Em outras palavras, o ser humano ao interagir com o mundo ao seu redor, experimentando, explorando e participando ativamente de situações ele desenvolve conhecimentos de forma significativa.

Gulinelli (2008, p.10) complementa afirmando que, “brincando a criança aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável”. Em outros termos, ao brincar, as crianças não somente se divertem, mas aprendem de forma espontânea e prazerosa.

De acordo com Luckesi (2000), o processo para que o conhecimento transite do simples ao complexo transforma-se em habilidade e capacidade, como é entendido atualmente, ou seja, a ação. A mera obtenção de informação não é o bastante para demonstrar a aquisição do conhecimento sob a forma de habilidade. Em outras palavras, a aprendizagem significativa no cotidiano relaciona-se à exercitação compreendida.

Segundo Gulinelli (2008, p. 9), “a atividade lúdica é um fator muito importante para o desenvolvimento da criança. Por meio dela podemos tornar a aprendizagem mais prazerosa [...]”. Por isso, a relevância de utilizar a ludicidade no ambiente escolar para propiciar alegria e a plenitude pelo que se faz.

O brincar segundo Luckesi é

[...] uma atividade própria das crianças e, por isso, elas aprendem, brincando: brincam de correr, de dar saltos, de fazer curvas, de escorregar, de falar, de brigar, de comer e dar comidinha às bonecas, de maternar, de paternar, de esconder-se, de lutar, de nadar, de andar, e, de tudo o mais que se possa elencar. A criança aprende brincando, por tanto, pela ação (Luckesi, 2000, p. 133).

Com isso, o autor aponta que na criança, o aprendizado e o desenvolvimento estão relacionados à exploração e à experimentação das diferentes possibilidades de atividades que despertam o seu interesse, proporcionando-lhe ser ativa e dedicar tempo a uma atividade necessária, ampla e de vivência.

Maluf (2009, p. 20-21) defende que, “Toda criança que brinca vive uma infância feliz.

Além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais civilidade problemas que possam surgir no seu dia a dia [...]”. Diante disso, a brincadeira é um elemento fundamental para o desenvolvimento e a aprendizagem ao longo do tempo.

Segundo Luckesi (2000),

Na criança, em primeiro lugar, está a ação e esta vai lhe possibilitando compreender o mundo e encontrar o modo de agir que lhe traz mais satisfação; fato que lhe confirma que sua ação lhe ensinou um bom modo de agir, o que implica que certamente ele será utilizado em futuras situações semelhantes. Essa aprendizagem possibilitará também evitar situações que foram desagradáveis; uma situação nova, que possa gerar um incômodo vivido anteriormente, será automaticamente evitada. Sempre pela ação. (Luckesi, 2000, p, 134).

Como resultado disso, Luckesi (2000) apresenta que a ação desempenha um papel crucial no processo de compreensão da criança, portanto, o ensino precisa estar integrado ao “brincar” e aos “jogos infantis”, proporcionando experiências significativas ao longo da vida. Com isso, a prática do educador junto às crianças deve considerar a alternância entre brincadeiras livres e dirigidas, levando em consideração as potencialidades individuais e as experiências internas de cada criança.

Maluf (2003, p.13) auxilia no entendimento da importância do brincar dizendo: “É difícil alguém dizer que criança não precisa brincar, porém são raros os adultos que dão a seriedade que esse momento precisa (...) brincar livremente por si só já traz efeitos positivos para o desenvolvimento das crianças”.

A referida autora, evidencia o ato de brincar livremente como fundamental para a criança, embora muitas vezes seja negligenciado no ambiente escolar e pelos adultos, que ainda encaram a brincadeira como algo “não sério”. Assim, o tempo destinado para brincar é o tempo restante das atividades que exigem seriedade. Em outras palavras, as crianças precisam brincar para se desenvolverem e aprenderem, pois através da brincadeira elas exploram o mundo ao seu redor, estimulam a imaginação, desenvolvem habilidades sociais e emocionais, aprendem a resolver conflitos e adquirem conhecimento de forma ativa e significativa.

Além disso, a brincadeira é uma maneira saudável de expressão e autodescoberta para as crianças. Portanto, é essencial que o brincar seja reconhecido e integrado de forma efetiva e consciente nas salas de aula, proporcionando um ambiente de aprendizado dinâmico, participativo e enriquecedor para o desenvolvimento integral das crianças.

Borba (2007) defende que:

A criança, pelo fato de se situar em um contexto histórico e social, ou seja, em um ambiente estruturado a partir de valores, significados, atividades e artefatos construídos e partilhados pelos sujeitos que ali vivem, incorpora a experiência social e cultural do brincar por meio das relações que estabelece com os outros – adultos e crianças (Borba, 2007, p.33).

De acordo com essa ideia, as crianças são sujeitos históricos e estão inseridos em um contexto social que é constituído por valores, costumes e atividades culturais aprendidas a partir da interação e convívio com seus pares seja com outra criança ou com adulto. Segundo Pugliese, Souza e Zen (2018), as crianças precisam ser consideradas sujeitos ativos, que produzem cultura, e a partir das diversas interações em sociedade incorporam experiências sociais e culturais do brincar.

Todavia, essas experiências não são simplesmente reproduzidas, mas sim recriadas a partir do que a criança traz de novo, utilizando sua imaginação, da capacidade de criar, reinventar e de contribuir para a produção cultural.

Diante disso, a referida autora defende que:

A brincadeira é uma palavra estreitamente associada à infância e às crianças. Porém, ao menos nas sociedades ocidentais, ainda é considerada irrelevante ou de pouco valor do ponto de vista da educação formal, assumindo frequentemente a significação de oposição ao trabalho, tanto no contexto da escola quanto no cotidiano familiar (Borba, 2007, p.34).

Neste aspecto, Borda (2007) aborda que, apesar da vasta produção teórica existente enfatizar a importância da brincadeira no desenvolvimento e na aprendizagem, não conseguiu alterar as concepções e práticas que desvalorizam ou veem o brincar como uma atividade secundária e menos importante no contexto escolar. Por outro lado, é possível observar um discurso vazio e generalizado sobre a importância do brincar, tanto na mídia quanto na publicidade.

A partir disso, a autora levada os seguintes questionamentos:

Nossas práticas têm conseguido incorporar o brincar como dimensão cultural do processo de constituição do conhecimento e da formação humana? Ou têm privilegiado o ensino das habilidades e dos conteúdos básicos das ciências, desprezando a formação cultural e a função humanizadora da escola? (Borba, 2007, p.34).

Segundo a autora, tanto a dimensão científica quanto a dimensão cultural deveriam ser valorizadas e consideradas nas práticas junto às crianças. Mas, para que isso aconteça, é preciso que as rotinas, os horários e a organização dos conteúdos e atividades abram espaço para proporcionar momentos de brincadeira e produção cultural com as crianças. Os horários e os conteúdos limitam os educadores, dificultando a promoção de um espaço de expressão artística e de brincadeira.

Mediante a isso, Borba (2007) ressalta a importância da reflexão sobre como organizar o espaço escolar de modo a assegurar a vivência da experiência dos sujeitos culturais e históricos. A referida autora, problematiza o fato de que a brincadeira está entre uma das atividades consideradas como “perda de tempo”.

Neste sentido, Borda (2007) aponta que

Essa visão é fruto da ideia de que a brincadeira é uma atividade oposta ao trabalho, sendo por isso menos importante, uma vez que não se vincula ao mundo produtivo, não gera resultados. E é essa concepção que provoca a diminuição dos espaços e tempos do brincar à medida que avançam as séries/anos do ensino fundamental (Borba, 2007, p. 35).

Com isso, Borda (2007) revela que os espaços e os momentos destinados ao brincar estão cada vez mais limitados à “hora do recreio”, tornando-se cada vez mais definidos e restritos aos horários, locais e disciplinas. Essa restrição reflete a concepção de que brincar é oposto ao trabalho e não é integrado aos processos de aprendizagem, desenvolvimento e descoberta.

Segundo Vygotsky (1987), o ato de brincar é uma atividade criativa, na qual a imaginação, a fantasia e a realidade se combinam para criar novas oportunidades de interpretação, expressão e ação por parte das crianças. Além disso, o brincar possibilita o desenvolvimento e a interação social tanto com crianças quanto com adultos.

Conforme destacado por Maluf (2003, p. 9), “O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”.

Portanto, é fundamental compreender que o ato de brincar não é inato ao ser humano; ao contrário, é aprendido desde a infância por meio das interações dos indivíduos com os outros e com a cultura. Além disso, brincar implica múltiplas aprendizagens.

No próximo capítulo apresentam-se os procedimentos metodológicos a partir dos quais a pesquisa foi desenvolvida.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Para alcançar os objetivos propostos, optou-se por uma pesquisa qualitativa, com o objetivo de proporcionar uma compreensão aprofundada do fenômeno investigado.

Referente à abordagem qualitativa, Gerhard e Silveira (2009, p.31) afirmam que: "A pesquisa qualitativa não se preocupa com representatividade numérica, mas sim com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, uma organização, etc.". Em outras palavras, essa abordagem permite uma análise detalhada, contextualizada e rica do fenômeno estudado.

Em virtude disso, foi realizada uma pesquisa de campo, tendo em vista ser este tipo de investigação que torna mais aproximado a compreensão do objeto de pesquisa. De acordo com Gil (2008, p.53), a pesquisa de campo é "[...] desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo".

Para a realização da pesquisa de campo, elegeu-se como locus da pesquisa duas escolas da rede estadual da Paraíba, que atendem educandos/as do 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental-anos iniciais no turno vespertino.

Os sujeitos envolvidos na pesquisa são dez educadoras que lecionam em turmas de 2º ao 5º ano do Ensino Fundamental, distribuídas da seguinte forma: três professoras do 2º ano; duas do 3º ano; duas do 4º ano e três do 5º ano.

A escolha das instituições e a seleção das participantes para esta pesquisa consideraram a aproximação e o vínculo estabelecido por ocasião dos Estágios Supervisionados I e II nos Anos Iniciais, do curso de Pedagogia. Assim sendo, as experiências e os contatos adquiridos nesses estágios, proporcionaram familiaridade e conhecimento das dinâmicas específicas das escolas, fornecendo condições favoráveis à coleta de dados significativos e aprofundados sobre a temática investigada.

Para realizar a pesquisa de campo, o instrumento de coleta de dados escolhido foi o questionário. Este é um instrumento científico composto por um conjunto de perguntas estruturadas, definidas por critérios pré-estabelecidos, destinadas a serem respondidas por um grupo específico de pessoas.

Segundo Gil (2011, p.128), o questionário pode ser conceituado como "A técnica de investigação é composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc."

A escolha por utilizar o questionário se justifica pelo curto período de tempo para a coleta, análise e realização do Trabalho de Conclusão de Curso em apenas um semestre. Dessa forma, o questionário foi elaborado com dez questões abertas, proporcionando às educadoras a oportunidade de justificarem suas respostas de forma detalhada.

O instrumento foi elaborado por meio da ferramenta do *Google Forms* e, após acordado com as participantes, foi disponibilizado através de um link de acesso recebido no WhatsApp. Foi combinado o prazo de 24 h, para a devolução das respostas. As professoras responderam dentro do prazo estabelecido e combinado.

Ao utilizar o questionário é importante reconhecer as limitações do instrumento visto que as professoras não o responderam na frente da pesquisadora, tendo assim mais tempo para pensar nas perguntas, o que pode influenciar as respostas das participantes, direcionando as possíveis respostas. Outro ponto a considerar é a possibilidade de diferentes interpretações das questões por parte dos participantes que podem gerar inconsistências nos resultados.

Os dados coletados através do questionário foram tabulados de forma sistemática. Inicialmente, as respostas das educadoras foram categorizadas de acordo com os temas abordados no questionário. Após essa categorização, as respostas foram analisadas de acordo com as referências que respaldam o trabalho.

A partir dos dados buscou-se identificar informações relevantes nas respostas das professoras sobre o tema.

O capítulo a seguir trata das análises dos dados coletados, acrescentando uma valiosa compreensão sobre o contexto em questão.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO: A LUDICIDADE E PRÁTICA PEDAGÓGICA NOS ANOS INICIAIS

Neste capítulo serão apresentadas as análises das respostas emitidas pelas professoras por meio do questionário. O presente trabalho teve como objetivo principal investigar como as professoras concebem e utilizam a ludicidade em suas práticas pedagógicas com turmas do 2º ao 5º ano em duas escolas da rede Estadual da Paraíba, localizadas na cidade de João Pessoa.

A partir das respostas ao questionário identificou-se que as educadoras apresentam tempo de experiência que varia de 2 anos a 37 anos de atuação no ensino fundamental. Em virtude da necessidade de não identificação das docentes, estas aqui serão denominadas por nomes de pedras preciosas. Assim, serão chamadas de Água Marinha, Ametista, Diamante, Esmeralda, Jade, Opala, Rubi, Safira, Turmalina e Turquesa.

O primeiro questionamento direcionado às professoras foi: “O que você dispõe, na escola, para trabalhar o lúdico com as crianças?”. As respostas apresentadas foram as seguintes:

Quadro 1- O que você dispõe, na escola, para trabalhar o lúdico com as crianças?

Prof. ^a Diamante	Eu disponho de jogos, fantoches, materiais concretos, caixa de som, televisão...
Prof. ^a Esmeralda	Atividades com materiais lúdicos, músicas, brincadeiras.
Prof. ^a Safira	Nenhum no momento.
Prof. ^a Rubi	Tv, jogos, livros paradidáticos, leitura Deleite.
Prof. ^a Jade	Jogos educativos, tv.
Prof. ^a Opala	Jogos matemáticos, letras móveis.
Prof. ^a Turquesa	Materiais pedagógicos e jogos educativos.
Prof. ^a Ametista	Jogos, TV para filmes com temas adequados, vídeos, paradidáticos e contar histórias usando leitura Deleite.
Prof. ^a Turmalina	Material dourado, ábaco, bingos, dados, lousa mágica, jogos de palavras, roletas dos gêneros textuais entre outros.
Prof. ^a Água Marinha	Aparelhos Eletrônicos, jogos pedagógicos.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

As respostas dadas pelas professoras Água Marinha, Ametista, Jade, Rubi e Diamante referem-se a equipamentos e materiais industrializados como sendo recursos lúdicos para a prática pedagógica. Diante disso, é relevante refletir acerca da concepção que essas docentes têm do que seja um recurso lúdico, no sentido de comparar esses equipamentos aos recursos que podem ser construídos coletivamente pelos educandos, manuseados, criados ou transformados na interação sujeito-objeto.

Diante disso, é importante analisar as concepções presentes nas respostas das professoras em relação aos materiais industrializados como “recursos lúdico”, sendo importante refleti-las tomando a compreensão de Andreeta; Going; Sakamoto (2020, p.23) ao defender que “As crianças aproximam-se cada vez mais das informações por meio da tecnologia e, em uma proporção diretamente inversa, as brincadeiras que envolvem o corpo e a coletividade diminuem”.

Além disso, a utilização de recursos sempre prontos pode limitar os educandos e inibir a capacidade de imaginar, recriar e de ser criativos, impossibilitando a experimentação, a resolução de problemas e a busca por soluções alternativas. Ter brinquedos, jogos e livros, entre outros recursos, é importante, mas é necessário incentivar e propiciar a criação e a construção de recursos à prática de sala, por exemplo, utilizar caixas e outros materiais descartáveis explorando o mundo imagético e a criatividade dos alunos.

Por outro lado, vale considerar que a atividade lúdica “[...] exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio” (Almeida, 1994, p. 41). Assim sendo, o lúdico não é algo superficial, contudo, requer envolvimento ativo e significativo, por isso precisa ser reconhecido no espaço escolar como valioso recurso à promoção da aprendizagem e para o desenvolvimento integral dos discentes.

Já a resposta da professora Esmeralda afirma que trabalha “Atividades com materiais lúdicos, músicas e brincadeiras”. Diante do exposto, a resposta da professora denota uma maior relação e consciência acerca do aspecto lúdico, pois demonstra uma compreensão significativa do conceito de ludicidade e do que isso implica na prática. Nisso, ressalte-se que segundo Gomes (2004, p.145), “a ludicidade é uma possibilidade e uma capacidade de se brincar com a realidade, ressignificando o mundo”. Desse modo, que a afirmação da autora reforça a importância de oferecer aos seus educandos não apenas momentos de diversão, mas a oportunidade de explorar, experimentar e reinterpretar a brincadeira em toda a sua especificidade, dadas as possibilidades que a mesma oferta ao ensino e aos que participam dele.

O fato de haver tais materiais na instituição já constitui uma vantagem pela possibilidade de utilização, entretanto isso não garante que haja efetivamente uma prática pedagógico-lúdica e nem que estes materiais sejam realmente utilizados, já que para ambos os casos é necessário que o/a professor/a esteja ciente das possibilidades lúdicas.

As respostas das professoras são genéricas, indicando mais o que há na instituição, do que realmente o que as docentes estão utilizando ou como se utilizam de tais materiais na prática de sala de aula. Dessa maneira, considere-se que de acordo com Bomtempo (2006),

Tudo indica que os professores têm dificuldade para justificar a inserção das atividades lúdicas no ensino porque, em primeiro lugar, a administração da escola sempre cobra dele o ensino acadêmico, se foram ensinadas as disciplinas de matemática, história e português. A criança, brincando, aprende todas elas, mas nem a administração da escola nem os professores estão preparados para tal (Bomtempo, 2006, p. 45-46).

A partir das palavras da referida autora a contradição existe no sentido de que as atividades lúdicas são significativas para a aprendizagem das crianças, abrangendo não apenas conteúdos acadêmicos, mas também habilidades sociais, emocionais e cognitivas, entretanto verifica-se a dificuldade dos professores e da administração escolar em reconhecer e integrar efetivamente na rotina escolar “práticas lúdicas”.

Destoando das demais docentes, a professora Safira afirmou que em relação aos recursos lúdicos, “nenhum recurso no momento”, ou seja, ela não está trabalhando com nenhum recurso e provavelmente não está trabalhando com o lúdico em suas aulas. Conforme essa resposta a utilização da ludicidade e do aspecto lúdico não obtiveram espaço na prática pedagógica desta docente, haja vista que a mesma limita sua abordagem lúdica aos materiais/brinquedos fornecidos pela instituição, não concebendo, à princípio, a possibilidade de explorar a produção de brinquedos e outros elementos e os inseri-los à prática.

Em face disso, infere-se que a não utilização da ludicidade acarreta práticas que não consideram o envolvimento da criança em experiências significativas, resultando na utilização de atividades exaustivas e desinteressantes, promovendo assim um ambiente desmotivador e afetando a participação na rotina escolar e no processo de aprendizagem.

Maluf (2009, p. 30) destaca que, “O brincar deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula”. Por isso, os educadores podem utilizar a brincadeira e as atividades lúdicas em suas práticas, proporcionando assim, um ambiente envolvente, com atividades e experiências prazerosas, favorecendo o desenvolvimento da aprendizagem.

Com base na compreensão de que se pode aprender brincando, é relevante considerar a prática pedagógica permeada pela ludicidade, já que são grandes os benefícios aos estudantes, sejam eles de ordem cognitiva como meio facilitador da aprendizagem, como também se ressalte que tais práticas podem reverberar sobre as emoções, por exemplo, promovendo alegria, entusiasmo e interesse aos educandos, proporcionando um ambiente escolar acolhedor e motivador.

A segunda questão indaga se na sala de aula há um espaço destinado a atividades lúdicas. As professoras responderam da seguinte forma:

Quadro 2- Em que momentos, em sua sala de aula, há espaço para realizar atividades lúdicas?

Profª Diamante	Em todos os momentos da aula, através de desafios propostos, dinâmicas, jogos, músicas pedagógicas, referentes aos conhecimentos que estão abordados.
Profª Esmeralda	Sim, na acolhida e durante as aulas.
Profª Safira	Após o intervalo das 15 horas.
Profª Rubi	Início de aula e sextas feiras filmes interessantes de acordo com temas trabalhados.
Profª Jade	No início de algumas aulas.
Profª Opala	Quando desenvolvo a leitura de um livro, textos.
Profª Turquesa	Nos momentos introdutórios a conteúdos de qualquer componente curricular e no decorrer das aulas para consolidar o conteúdo apresentado aos estudantes.
Profª Ametista	Início do horário.
Profª Turmalina	Eu ensino com jogos educativos, desafio, dinâmica de acordo com o conteúdo proposto.
Profª Água Marinha	Na acolhida.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

Ao abordar o espaço destinado à prática lúdica no ambiente da sala de aula, as professoras Safira, Rubi, Jade, Ametista e Água Marinha destacam que utilizam os recursos lúdicos em momentos específicos, por exemplo, “Após o intervalo das 15h”; “Início de aula e sextas-feiras de Filmes interessantes, de acordo com temas trabalhados; “Início de algumas aulas”; “Início do horário” e “Na acolhida”.

As respostas das quatro professoras destacam que as atividades lúdicas têm um momento específico para serem incorporadas na rotina da sala de aula, sugerindo que existem momentos pontuais para utilizar essas atividades. Isso indica que atividades, jogos ou brincadeiras podem não ser consideradas tão importantes, por isso o tempo e o espaço são restringidos à medida que as crianças avançam de ano no ensino fundamental.

De acordo com Borba, (2008, p .35) no que se refere ao brincar, “Seu lugar e seu tempo vão se restringindo a ‘hora do recreio’, assumindo contornos cada vez mais definidos e restritos em termos de horários, espaços e disciplinas: não pode correr, pular, jogar bola etc.”.

Mediante isso, é importante ressaltar que o brincar e as atividades lúdicas são valiosos recursos para envolver os educandos na aprendizagem de conteúdos escolares sem que se tornem monótonos. Todavia, as práticas das professoras Diamante e Turmalina estão em consonância com a concepção de que é possível brincar e aprender simultaneamente, evidenciando a complementaridade desses elementos. Por outro lado, pode-se verificar que a professora Turquesa utiliza e compreende o aspecto lúdico como algo acessório, haja vista que a mesma afirmou utilizar apenas para consolidar o conteúdo ensinado.

Tanto a professora Diamante quanto a Turmalina dizem utilizar o uso de jogos e

desafios direcionados aos conteúdos, ou seja, a ludicidade ocupa um lugar “pedagógico”, estando, na maioria das vezes, somente a serviço do conteúdo. Essa prática facilitar o aprendizado, mas limitar o potencial do elemento lúdico e da ludicidade, uma vez que esses aspectos são vistos apenas como ferramenta para consolidar a os conteúdos curriculares e a vivencia do brincar, jogar e do experienciar são colocadas em segundo plano na prática.

As docentes Esmeralda e Água Marinha enfatizam a utilização do lúdico no momento da acolhida, o que indica que as professoras entendem que o meio propulsor/incentivador da aula é o lúdico, por isso o utilizam no início de cada aula. Com isso, tais respostas indicam concepções que podem gerar práticas favoráveis ao desenvolvimento integral.

Segundo Carvalho (1992, p.28), “o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança”. Vale salientar, que, ainda que de forma superficial, as referidas professoras percebem a capacidade e possibilidades que o lúdico proporciona à prática pedagógica, contudo cabendo mais aprofundamento sobre o tema, pois a ludicidade, do ponto de vista pedagógico, ultrapassa o papel de mero entretenimento na aula. Ela vai além disso, é um recurso que precisa permear o antes, o durante e o pós-aula.

Reforçando essa compreensão, Oliveira (2000) destaca que o ato de brincar abrange o desenvolvimento integral e não apenas o divertimento. A brincadeira e as situações lúdicas proporcionam o reconhecimento individual e grupal, promovendo trocas recíprocas, envolvendo aspectos sociais, morais e intelectuais. Enfim, não se pode ver a ludicidade pedagógica como um entretenimento da aula, mais que isso, é uma ferramenta que pode permear o antes, o durante e o pós-aula, enfim, é algo que se bem planejado e efetuado traz inúmeros benefícios na sala de aula, na escola e em todo o cenário escolar.

Em contraste, a professora Opala responde que utiliza o lúdico ao desenvolver “a leitura de um livro, textos”. A resposta demarca um momento específico, uma situação peculiar para, então, a professora recorrer ao aspecto lúdico e o faz, tão somente em virtude da proeminência da literatura ou do uso de textos, por natureza, mais propensos ao encantamento literário. De fato, a leitura é prazerosa, mas principalmente quando vinculada à participação ativa dos educandos ao manipular os livros, ao narrar as cenas ou ao criar e imaginar uma variedade de histórias. Entretanto, o foco dessa afirmação refere-se à literatura e não à plenitude da experiência lúdica.

Em relação a referida perspectiva afirma Nascimento (2007, p.31), “cabe favorecer a criação de um ambiente escolar onde a infância possa ser vivida em toda a sua plenitude, um espaço e um tempo de encontro entre os seus próprios espaços e tempos de ser criança dentro e

fora da escola”. Destaque-se, pois, que a autora ressalta a importância de o educador criar um “ambiente” que possibilite às crianças viverem plenamente sua infância.

Consoante a isso, entende-se que é necessário a valorização do espaço e do tempo de brincar, imaginar e descobrir-se próprio desta fase. Dessa forma, ao se proporcionar um espaço e um tempo que reconheçam e respeitem essa natureza lúdica da criança na escola, estaremos fomentando o desenvolvimento integral do educando, levando em consideração não somente o aspecto cognitivo, mas emocional, social e físico.

Para acrescentar Borba (2007, p.43-44) defende que:

O eixo principal em torno do qual o brincar deve ser incorporado em nossas práticas é o seu significado como experiência de cultura. Isso exige a garantia de tempos e espaços para que as próprias crianças e os adolescentes criem e desenvolvam suas brincadeiras, não apenas em locais e horários destinados pela escola a essas atividades (como os pátios e parques para recreação), mas também nos espaços das salas de aula, por meio da invenção de diferentes formas de brincar com os conhecimentos (Borba, 2007, p.43-44).

A referida autora reforça a relevância da brincadeira como experiência cultural e ressalta a necessidade de garantir tempo e espaço adequados às crianças e adolescentes para que possam criar e desenvolver suas brincadeiras, não apenas nos espaços externos da escola, mas também no ambiente da sala de aula. Nesse sentido, é necessário refletir sobre o espaço e o tempo destinado à brincadeira, aos jogos e as atividades no espaço escolar como um todo, sendo preciso pensar como inserir essas práticas dentro e fora da sala de aula.

Em se tratando da terceira questão, buscou captar a influência da ludicidade na aprendizagem das crianças. As respostas expressam o seguinte:

Quadro 3- De que forma a ludicidade influencia na aprendizagem das crianças?

Profª Diamante	Através do prazer em fazer, tornando a aquisição do conhecimento um ato mais fácil, interessante e espontâneo.
Profª Esmeralda	Ajuda no desenvolvimento cognitivo da criança, logo contribui para a aprendizagem.
Profª Safira	Brincadeiras com jogos.
Profª Rubi	Influência tirando-os daquela prática de atividades escritas. São mais participativos!
Profª Jade	Determinadas atividades prendem a atenção.
Profª Opala	Desenvolvimento da linguagem, da concentração e do pensamento.
Profª Turquesa	Influencia totalmente o aprendizado, por meio de atividades lúdicas os alunos compreendem melhor o conteúdo apresentado.
Profª Ametista	Incentivando os educandos na liberdade de expressão e o uso da escrita. Interagir com os demais colegas e a troca de ideias.
Profª Turmalina	De todas as formas, com o lúdico as crianças aprendem brincando, é um momento mágico e espontâneo de interação.
Profª Água Marinha	No desenvolvimento cognitivo.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

As professoras Esmeralda, Opala e Água Marinha apresentaram argumentos que se sobressaem pelo fato de relacionarem a ludicidade ao desenvolvimento e ao interesse, em que a professora Esmeralda descreve que a ludicidade “Ajuda no desenvolvimento cognitivo da criança, logo contribui para a aprendizagem”; enquanto que a professora Opala afirma que as atividades lúdicas favorecem o “Desenvolvimento da linguagem, concentração e do pensamento”; ao passo que a professora Água Marinha defende que a ludicidade está associada ao “Desenvolvimento cognitivo”. Já a professora Diamante afirma que “Através do prazer em fazer, tornando a aquisição do conhecimento um ato mais fácil, interessante e espontâneo”.

Com tais respostas as professoras demonstram que a ludicidade e as atividades lúdicas são aliadas fundamentais no processo de ensino por elas exercido em sala de aula, e que as mesmas consideram importante tal estratégia para o desenvolvimento integral dos seus estudantes. Todavia, Nascimento (2007, p.28) destaca que "assumir o desenvolvimento integral da criança e se comprometer com ela não é uma tarefa só dos professores, mas de toda a comunidade escolar”.

As professoras Rubi, Jade, Turquesa e Ametista apontam positivamente as implicações das atividades lúdicas para os educandos, no sentido de torná-los, segundo suas afirmações, “mais participativos”, influenciando “totalmente o aprendizado por meio de atividades lúdicas”; “incentivando-os na liberdade de expressão e no uso da escrita para interagir com os demais colegas e na troca de ideias”, inclusive destacando que estes “compreendem melhor o conteúdo apresentado”. A partir disso, as respostas indicam que a ludicidade influencia diretamente a aprendizagem, uma vez que atingem positivamente o interesse e a interação entre os educandos. Assim sendo, vale considerar o que Borba (2007, p.35) afirma, no sentido de que a brincadeira e a atividade lúdica “se articulam aos processos de aprender, se desenvolver e conhecer”. Em outras palavras, o viés lúdico é uma fonte de desenvolvimento e aprendizagem, e tal aspecto está presente no contexto de ensino das docentes citadas, haja vista os apontamentos feitos nesta questão pelas mesmas.

Quanto à professora Turmalina, destaca em suas palavras: “com o lúdico as crianças aprendem brincando, é um momento mágico e espontâneo de interação”. Tal compreensão ressalta a “brincadeira e a interação” como elementos da aprendizagem e que são mediados pela ludicidade, com isso reforça a defesa pela utilização do lúdico como uma estratégia de ensino que fomente um ambiente favorável à construção de conhecimento socioemocional, sociointeracional e cognitivo, promovendo as relações/interações sociais entre os sujeitos, crianças e adultos, alunos e professores, enfim, entre todos os atores do contexto escolar.

De acordo com Borba (2007, p.35) “a criança de fato reproduz e representa o mundo

por meio das situações criadas nas atividades de brincadeiras, por outro lado tal reprodução não se faz passivamente, mas mediante um processo ativo de reinterpretação do mundo, que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas”. Dessa maneira, é necessário destacar que muitas vezes o que falta é inserir atividades que gerem experiências efetivamente “lúdico-interativas” aos estudantes.

Nascimento (2007) afirma que

Pensar sobre a infância na escola e na sala de aula é um grande desafio para o ensino fundamental que, ao longo de sua história, não tem considerado o corpo, o universo lúdico, os jogos e as brincadeiras como prioridade. Infelizmente, quando as crianças chegam a essa etapa de ensino, é comum ouvir a frase “Agora a brincadeira acabou!” (Nascimento, 2007, p.30).

De fato, há dificuldades na inserção de atividades lúdicas nas salas de aula do Ensino Fundamental, pois como já mencionado, o espaço e o tempo de brincar vai diminuindo com o avanço dos anos de nível de ensino. Diante disso, é fundamental destacar práticas pedagógicas que compreendam, reconheçam e incorporem o aspecto lúdico no ambiente escolar, pois “pensar o lúdico, portanto, é pensar na efetividade daquilo que se ensina, e na garantia daquilo que se pode aprender.”

Na quarta questão, as professoras foram questionadas sobre possíveis atividades lúdicas destinadas às crianças do 2º ao 5º ano. As respostas foram as seguintes:

Quadro 4- Que atividades lúdicas podem ser trabalhadas com crianças maiores (do 2º, 3º, 4º ou 5º ano)?

Profª Diamante	Jogos da memória, quebra-cabeça, teatro de fantoches, gincanas, atividades no pátio da Escola, bingos, caça ao tesouro, desenho e pintura, dramatizações, dança....
Profª Esmeralda	Atividades como formar letras e palavras, contação de história, jogos brinquedos.
Profª Safira	Caça palavras, gosto de trabalhar aquilo que eles gostam.
Profª Rubi	Memória, leituras fatiadas e uso de tabuleiros confeccionados com eles. Outros na oralidade.
Profª Jade	Geralmente jogos que envolvam competição
Profª Opala	Bingos, caça palavras, jogo da memória, gamificação.
Profª Turquesa	Atividades que fazem alusão a brincadeiras, dinâmicas e jogos.
Profª Ametista	Jogos, contar histórias e em seguida reproduzir o que ouviu através de encenação ou desenhos, vídeos com temas adequados.
Profª Turmalina	Sim, jogos da rima, dinâmica de segmentação de palavras, dinâmica do substantivo entre outros.
Profª Água Marinha	Brincadeiras e jogos.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

As respostas das professoras ressaltam um leque de possibilidades de atividades lúdicas que podem ser inseridas no ambiente da sala de aula. Isso é significativamente importante, pois proporciona hipóteses de possíveis práticas envolventes e enriquecedoras no

ambiente da sala de aula.

De acordo com Borba (2007, p.43) Existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças e dos adolescentes, do contrário, será compreendida apenas como mais um exercício. A partir disso, é possível averiguar as possibilidades de atividades que podem ser incorporadas nas práticas pedagógicas que permitam a liberdade, espontaneidade, autonomia e a descoberta.

As respostas das professoras Turquesa e Diamante, se sobressaem, nesse contexto, ao destacar atividades que fazem “alusão às brincadeiras” e a “dramatização e teatro”, pois são atividades que podem proporcionar uma experiência lúdica. Segundo Borba (2007, p.43) existem “diferentes modos de ensinar e aprender que, ao incorporarem a ludicidade, podem propiciar novas e interessantes relações e interações entre as crianças e estas com os conhecimentos”. Logo, é realmente importante enxergar nas palavras dessas educadoras que elas pensam a “educação fora da caixa”, interativa e diversa, onde há diversas maneiras de se construir conhecimento, sendo duas possibilidades plausíveis a partir de suas falas: “o aprender brincando” ou “o brincar aprendendo”.

Todavia, a professora Safira afirma que “gosta de trabalhar com aquilo que eles gostam”, mas não apresentou em sua resposta possíveis atividades que as crianças apreciam. Na resposta à primeira questão do questionário, a referida professora respondeu que até o momento da pesquisa não tinha nenhum recurso para incorporar em sua prática. Em vista disso, infere-se que não há intencionalidade da professora em planejar atividades lúdicas para inserir em sua prática pedagógica, hipótese esta que é reforçada pelo fato de que a mesma afirma que trabalha com o que os alunos gostam, porém não indicou como se dá esta ação, deixando um vazio acerca do que é trabalhado/ensinado em sala de aula no que tange ao aspecto aqui estudado, a ludicidade.

Conforme Borba (2007, p 43)

Se incorporarmos de forma mais efetiva a ludicidade nas nossas práticas, estaremos potencializando as possibilidades de aprender e o investimento e o prazer das crianças e dos adolescentes no processo de conhecer. E, com certeza, descobriremos também novas formas de ensinar e de aprender com as crianças e os adolescentes! (Borba, 2007, p 43).

Destarte, a autora trata da importância de incorporar a ludicidade como forma de potencializar o aprender e o conhecer, sendo infinitas as possibilidades e potencialidades da ludicidade na prática pedagógica. No entanto, é crucial planejar e incorporar atividades que

proporcionem experiências efetivas e capazes de estabelecer novas e diversas relações com o conhecimento para que se realmente alcance o resultado esperado, a aprendizagem significativa.

A quinta questão focou em compreender se há jogos e brinquedos adequados para trabalhar com crianças maiores e de que formas as professoras os utilizam. As respostas apresentadas foram as seguintes:

Quadro 5- Há jogos e brinquedos para trabalhar com as crianças maiores? De que forma você os utiliza?

Profª Diamante	Eu utilizo os jogos e brinquedos para revisar conhecimentos ou para apresentá-los aos alunos, vai depender da situação, pois o importante é despertar o interesse das crianças sobre o tema estudado, facilitando assim a aquisição da aprendizagem. Utilizo muito os jogos e eles ficam expostos na sala de aula junto com os livros de literatura. Há dominós matemáticos, jogos da memória, quebra cabeças, mapas para montar, jogos de dama e xadrez, cubo mágico, material dourado e pega varetas.
Profª Esmeralda	Sim
Profª Safira	Quebra a cabeça.
Profª Rubi	Sim. Dama, dominó, uno, tabuada, Dourado, memória etc.
Profª Jade	Quando possível, trabalho em grupo.
Profª Opala	Caça tesouro (definindo o assunto e depois organiza uma equipe), vence quem for mais ágil.
Profª Turquesa	Sim! Utilizo em sala de aula com pequenos grupos de alunos, assim, o entendimento ao jogo ou ao brinquedo é mais proveitoso e no grupo uns ajudam os outros.
Profª Ametista	Sim. Formação de grupos.
Profª Turmalina	Sim, adaptando e considerando as metas que desejo alcançar.
Profª Água Marinha	Sim. Utilizado nas atividades.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

As professoras apresentam uma variedade de jogos que são utilizados com crianças maiores. No entanto, as opções de brinquedos não foram descritas detalhadamente. A quantidade de jogos apresentados foi superior ao número de brinquedos que aparecem nas respostas.

Considerando a compreensão da diferenciação entre jogos e brinquedos apresentado por Kishimoto (1997), no qual,

“O jogo pode ser visto como: o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras e um objeto”. Enquanto o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de regras que organizam sua utilização” (Kishimoto, 1997, p. 16-18).

Para a autora, os jogos e os brinquedos são elementos distintos, o jogo possui três aspectos que o diferencia, envolvendo um significado atribuído por diferentes culturas, regras e o objeto que o caracteriza, enquanto, o brinquedo é utilizado de forma livre e criativa pelas crianças.

Além disso, Kishimoto (2008) sinaliza o significado atual do jogo na educação. Para a autora, o jogo educativo possui duas funções distintas, mas complementares. A primeira é a função lúdica que se refere a vivência do jogo como atividade que proporciona diversão e plenitude. Essa função envolve a autonomia de escolher o jogo ou a brincadeira a ser experimentada, permitindo que a criança vivencie a tomada de decisão e a espontaneidade de brincar. Por outro lado, a segunda função é a educativa, que foca na utilização dos jogos como um recurso para direcionar a aprendizagem e o desenvolvimento dos conhecimentos, habilidades, e a compreensão do mundo pela criança.

Nessa perspectiva, o jogo é utilizado de forma intencional, direcionada para promover objetivos educacionais específicos, como o aprendizado de conteúdos curriculares e o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais. Por isso, o equilíbrio entre essas duas funções, a lúdica e a educativa é fundamental para o sucesso do jogo educativo. Esse equilíbrio significa que os jogos e brincadeiras devem ser divertidos e agradáveis para as crianças, ao mesmo tempo precisam ser planejados e direcionados para alcançar os objetivos desejados na aprendizagem e no desenvolvimento. Assim, o educador poderá utilizar os jogos de maneira eficaz, integrando o prazer e a aprendizagem de forma simultânea e harmoniosa

As respostas das professoras indicam alternativas diferentes de jogos para utilizar na prática, mas não descreveram com detalhes como utilizam na sala de aula. As respostas apresentam superficialmente a utilização, por exemplo, “trabalho em grupo”, “adaptando e considerando as metas que desejo alcançar.”, “Utilizado nas atividades.”, “definindo o assunto e depois organiza uma equipe, vence quem for mais ágil” e em “pequenos grupos de alunos”.

Com isso, as respostas das professoras revelam que a utilização dos jogos em suas práticas tem como função auxiliar na realização de atividades, alcançar metas estabelecidas e promover competição entre os educandos. No entanto, a utilização do jogo educativo com a função de promover o prazer e o desenvolvimento dos conhecimentos não acontece efetivamente.

Segundo Borba (2007, p.44)

Organizando rotinas que propiciem a iniciativa, a autonomia e as interações entre crianças. Criando espaços em que a vida pulse, onde se construam ações conjuntas, amizades sejam feitas e criem-se culturas. Colocando à disposição das crianças materiais e objetos para descobertas, ressignificações, transgressões. Compartilhando brincadeiras com as crianças, sendo cúmplices, parceiros, apoiando-as, respeitando-as e contribuindo para ampliar seu repertório (Borba, 2007, p.44).

A referida autora, destaca que o educador necessita organizar tanto o ambiente quanto a rotina de forma a fomentar um espaço dinâmico, criativo e participativo. Isso envolve colocar

à disposição das crianças objetos e materiais que estimulem a iniciativa, descoberta, criação de novos significados e amplie a aprendizagem. Além disso, ressalta a importância de o educador compartilhar brincadeiras com as crianças, respeitando e contribuindo com a aprendizagem delas.

Na sexta questão, buscou-se confirmar se as professoras dispunham de livros ou outras fontes teóricas, em casa ou na escola, que fundamentam suas perspectivas sobre a ludicidade. As respostas fornecidas foram as seguintes:

Quadro 6- Você dispõe, em casa ou na escola, de livros ou outros aportes teóricos sobre ludicidade?

Profª Diamante	Sim, possuo alguns materiais adquiridos através das formações que participo.
Profª Esmeralda	Sim.
Profª Safira	Não.
Profª Rubi	Sim. Em casa e escola.
Profª Jade	Pesquisa online.
Profª Opala	Sim.
Profª Turquesa	Sim!
Profª Ametista	Tanto em casa como na escola.
Profª Turmalina	Nós dois ambientes.
Profª Água Marinha	Sim.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

As professoras afirmam que possuem livros ou outros aportes teóricos tanto na escola quanto em casa sobre a ludicidade. No entanto, esses materiais não foram apresentados nas respostas. Essa constatação induz a um questionamento sobre a efetiva utilização e validação desses materiais para inserção da prática pedagógica lúdica na sala de aula.

Por outro lado, é importante destacar que o acesso aos materiais e o reconhecimento da ludicidade, que a maior parte das professoras apresentou na questão anterior, não são garantias de que essas professoras estejam utilizando efetivamente a ludicidade e as atividades lúdicas em suas práticas pedagógicas. De fato, é importante questionar se a disponibilidade desses materiais está sendo acompanhada por oportunidades de formação, que são fundamentais para garantir uma prática pedagógica consistente e atualizada. Assevere-se que a efetivação da prática pedagógica está diretamente relacionada à combinação da disponibilidade de materiais, formação continuada e reflexão sobre a prática.

A professora Diamante destacou: “posso alguns materiais adquiridos através das formações que participo”. Dessa maneira, a resposta indica que a professora participa de formações, e tem acesso a materiais sobre o tema, portanto, há existência de um investimento

em materiais relacionados ao lúdico, o que sugere a inserção efetiva da ludicidade no ambiente da sala de aula e na prática pedagógica da docente.

Em contraposição, a professora Safira afirma que não possui nem livros e nem outros aportes teóricos, mas também não detalhou as razões ou possíveis dificuldades em ter ou acessar os materiais que tratem da ludicidade no contexto escolar. Isso pode refletir diretamente no desenvolvimento de sua prática de ensino. Tal resposta induz ao questionamento sobre a ausência de um trabalho efetivo por parte da instituição em fornecer recursos e suportes adequados aos professores.

Em questões anteriores a referida professora denota falta de detalhamento e aprofundamento sobre o tema tratado, o que em acarreta em um parcial desenvolvimento de uma prática lúdica, ou até do não desenvolvimento da mesma. As respostas vagas sugerem uma possível incompreensão sobre o tema, pois não fornecem subsídios que demonstrem um conhecimento sólido sobre a ludicidade e a sua inserção no cotidiano das atividades de ensino.

Por outro lado, a professora Jade destacou “pesquisa online”. A resposta da professora não esclarece o que, nem com quais objetivos ela realiza a pesquisa, nem se há relação entre o que pesquisa e a validade em sua ação pedagógica.

As respostas não indicam quais são os aportes teóricos utilizados pelas professoras ou em que perspectivas fundamentam suas práticas. Nenhum autor ou produção teórica foi mencionada, tampouco foram apresentados os possíveis materiais que elas possuem. Essa lacuna promove questionamentos acerca do aporte teórico utilizado.

Barros (2009) defende que

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

Seguindo essa mesma lógica, Luckesi (2014), afirma que o educador necessita ter muito cuidado com os conteúdos de sua área profissional. Deve ter domínio daquilo que ensina, informações atualizadas e significativas. Além disso, ter habilidades próprias de educador, como: formação, atitudes de pesquisador, planejar e avaliar sua atuação.

Com isso, destaca-se a relevância da formação continuada e o papel do educador comprometido com a ludicidade, descrito como um pesquisador e mediador, capaz de identificar e atender as necessidades das crianças por meio de sua prática pedagógica. Portanto,

a prática lúdica requer que o educador tenha uma formação sólida, esteja envolvido em pesquisas, observe atentamente e registre suas descobertas.

Na sétima pergunta, procurou-se compreender qual é a concepção das professoras sobre o que é ludicidade, e as respostas obtidas foram:

Quadro 7- Para você o que é ludicidade?

Profª Diamante	Para mim é toda atividade realizada que propicie prazer em fazer algo, provocando sensações de bem estar, liberdade e espontaneidade.
Profª Esmeralda	É um instrumento potente para o processo de ensino-aprendizagem em qualquer nível de formação, mas está presente com mais frequência na Educação Infantil.
Profª Safira	Trabalhar brincadeiras faz com que a aprendizagem seja melhor.
Profª Rubi	Momento de um aprendizado mais descontraído.
Profª Jade	Aprender brincando com objetivos bem definidos.
Profª Opala	São momentos que vivência de divertimento, troca de risos, para trabalhar a sua imaginação.
Profª Turquesa	Ludicidade para mim, é uma ação que desperta nas pessoas (crianças, jovens e adultos) uma vivência prazerosa através de uma atividade lúdica, como um jogo ou uma brincadeira.
Profª Ametista	O mesmo que lúdico. O que faço com os alunos através da prática com brincadeiras e jogos.
Profª Turmalina	É um termo que usamos na educação para referir se a uma aula prática e prazerosa com jogos, brinquedos ou qualquer atividade que trabalhe a imaginação e a fantasia dos estudantes.
Profª Água Marinha	São jogos, brincadeiras e atividades e atividades criativas. Sim.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

A professora Diamante e Turquesa apresentaram a ludicidade como “atividade realizada que propicie prazer em fazer algo, provocando sensações de bem estar, liberdade e espontaneidade” e “uma ação que desperta nas pessoas (crianças, jovens e adultos) uma vivência prazerosa através de uma atividade lúdica, como um jogo ou uma brincadeira”. Essas respostas indicam maior aproximação com a conceituação do que vem a ser a ludicidade. Conforme Luckesi (2014, p.19) “um estado interno de bem-estar, de alegria, de plenitude ao investir energia e tempo em alguma atividade, que pode e deve dar-se em qualquer momento ou estágio da vida de cada ser humano”.

Já as professoras Safira, Jade, Água Marinha e Ametista apresentaram respostas em comum ao relacionar a ludicidade com a brincadeira, o brinquedo, os jogos e com as atividades criativas. Elas ressaltam a ludicidade como elemento essencial da aprendizagem e afirmam que práticas lúdicas propiciam “uma melhor aprendizagem”, “aprendizado mais descontraído”, e possibilitam “aprender brincando”. Essas afirmações vão ao encontro ao que defende Rau (2013, p.31)

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referenciais da própria vida do sujeito (Rau, 2013, p.31).

Para acrescentar Costa (2005, p. 45) defende que, “a palavra lúdica vem do latim ludus e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e as brincadeiras, e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca, e que se diverte”. Além disso, esses elementos possibilitam a aprendizagem e o pleno desenvolvimento, pois conta com conteúdo do cotidiano, com regras, interação com objetos, e com a diversidade de linguagens envolvidas em sua prática.

Segundo Rau (2013, p.29) destaca que “Brincar é coisa séria! Isso envolve uma atitude por parte do adulto, seja ela nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada à aprendizagem significativa”. Em outras palavras, a brincadeira é algo que supõe seriedade e, por isso, precisa ser materializada na prática pedagógica para propiciar um ensino significativo aos educandos, garantindo uma efetiva aprendizagem.

Enquanto isso, as professoras Opala e Turmalina destacaram, em suas respostas, a ludicidade como um estímulo à imaginação por meio de vivências e aulas práticas que são, ao mesmo tempo, também aulas prazerosas. Conforme Kishimoto (2008, p. 63), o lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como “um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações”. Ressalte-se, pois, que essa relação entre a ludicidade, o imaginário e as vivências demonstram a importância de práticas pedagógicas que valorizem a criatividade e o envolvimento ativo dos discentes no processo de aprendizagem, o que através das respostas das professoras assinala para a realização dessa experiência e vivência em suas aulas, ainda que não de forma concreta, haja vista a inconsistência presente nas respostas dadas pelas mesmas em questões anteriores relacionadas ao tema em estudo.

Na oitava questão, a pergunta se referia a momentos de formação que contemplavam a ludicidade no ambiente da sala de aula. As respostas foram as seguintes:

Quadro 8- Você já participou de algum momento de formação sobre ludicidade em sala de aula?

Profª Diamante	Sim
Profª Esmeralda	Sim. Participo das formações pedagógicas anuais promovidas pela SEECT, onde há apresentação de atividades lúdicas e troca de ideias entre os demais colegas, professores, com feedback de atividades.
Profª Safira	Não.
Profª Rubi	Não, que os cursos que participei, no ato do curso é que tem a ludicidade como acolhida.
Profª Jade	Sim. Vários.
Profª Opala	Sim!
Profª Turquesa	Sim. Vários!

Profª Ametista	Sim.
Profª Turmalina	Se fiz um curso sobre aulas lúdicas, meu TCC da Pós graduação é sobre ludicidade.
Profª Água Marinha	Sim.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

A maior parte das professoras respondeu, sim, sobre ter participado de momentos de formação sobre a ludicidade, mas as afirmações são isoladas e não apresentam mais informações sobre as formações recebidas. De outra maneira, as informações fornecidas pelas professoras Esmeralda e Turmalina, apresentaram respostas mais detalhadas acerca das formações que frequentaram, enquanto que as demais respostas foram mais sucintas, limitando-se as respostas “sim” ou “não”, o que dificultou uma análise mais aprofundada da questão.

A professora Esmeralda relata que as formações acontecem anualmente e são promovidas pela Secretaria de Estado da Educação e da Ciência e Tecnologia da Paraíba - PB e que, durante esses momentos são apresentadas atividades lúdicas, além de proporcionar um espaço para a troca de ideias entre educadores e, na ocasião, recebem feedback sobre as atividades desenvolvidas.

Acerca da resposta da professora Esmeralda, essa contém mais informações e revela a importância dada à ludicidade no contexto escolar. Sua participação nessas formações anuais revela que a instituição promove formações e momentos de socialização entre os profissionais, para que tenham informações atualizadas e recursos para enriquecer suas práticas pedagógicas. Por conseguinte, a ênfase em atividades lúdicas, troca de experiências entre os educadores nas formações demonstram um esforço em inserir a ludicidade e os elementos lúdicos na prática pedagógica.

Em relação a professora Turmalina, esta destacou que participou de um curso específico sobre aulas lúdicas e, como parte do seu Trabalho de Conclusão de curso (TCC) na pós-graduação, abordou a temática da ludicidade. Essa resposta sugere que a professora tem familiaridade com a temática e demonstra um envolvimento significativo em estudar e utilizar estratégias pedagógicas que valorizem o aspecto lúdico no processo de ensino. Entretanto, a resposta não informa como essas experiências influenciam a prática pedagógica diária da professora, principalmente no que diz respeito ao fazer pedagógico dela.

Considerando as respostas das professoras Esmeralda e Turmalina, é possível ponderar que ambas têm proximidade com o tema em questão: Esmeralda participa das formações e discussões com outros profissionais, o que provavelmente auxilia na inserção do elemento lúdico em suas aulas; Turmalina participou de um curso específico e elaborou um texto

acadêmico sobre o tema, o que a permite compreender com maior propriedade a ludicidade enquanto elemento da prática pedagógica. Dessa forma, compreende-se que ambas têm potencial para desenvolver uma prática lúdica, prazerosa e envolvente, tornando suas aulas mais atrativas, dinâmicas e interativas, apesar disso, não se pode afirmar que a prática de ambas considere a ludicidade como fio condutor da ação pedagógica.

A partir dessas respostas torna-se relevante a formação continuada, para que os educadores possam adquirir maior propriedade e informações atualizadas sobre o tema, favorecendo assim, seu desempenho e prática, especialmente no que diz respeito a ludicidade e o lúdico no processo de ensino. Para isso, é fundamental que as instituições promovam formações e cursos específicos sobre o assunto, e incentivem a formação continuada dos profissionais, permitindo que eles ampliem seus conhecimentos teóricos e, principalmente, que utilizem de forma concreta esses conhecimentos na sala de aula, uma vez que somente assim poderão realizar um ensino que proporcione uma aprendizagem ativa.

Segundo Rau (2013), o educador ao estudar a ludicidade em seus aspectos teóricos e práticos, terá a oportunidade de utilizá-la como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizado. Melhor dizendo, é necessário que o educador esteja comprometido em conhecer a ludicidade e seus pressupostos, para que, então, possa melhor inseri-la em sua ação pedagógica.

Além disto, Rau (2013, p.26) ressalta que o olhar do educador sobre a ludicidade deve ser de alguém que se “insere no ato de brincar, procurando perceber, identificar e ampliar seus conhecimentos práticos, teóricos e táticos sobre o tema”. Em outros termos, o educador precisa se envolver ativamente no ato de brincar, buscando compreender, reconhecer, e aprimorar seus conhecimentos práticos, teóricos, e estratégicos sobre a ludicidade.

A autora em questão defende que todos os envolvidos com o estudo da ludicidade na educação se engajem de maneira lúdica, ora subjetiva, ora objetiva com clareza e reflexão, buscando resgatar a cultura presentes nos aspectos lúdicos.

Ainda sobre a mesma pergunta, as professoras Safira e Rubi relataram que não participaram de formações específicas sobre a ludicidade na sala de aula, isso revela uma lacuna na compreensão do tema por parte dessas educadoras e, portanto, dificulta a inserção de atividades lúdicas na prática pedagógica delas.

A professora Rubi mencionou em sua resposta que nos cursos dos quais participou, o a prática da ludicidade se resumia a momentos de acolhida aos educadores, levando-se a compreender que o lúdico não é “elemento central” do ensino, mas um “aspecto pontual”, já que o mesmo pode ser realizado mediante intervenções a serem praticadas “apenas na

acolhida”. Sendo assim, a resposta indica que a ludicidade e o lúdico ainda são considerados apenas como uma forma de diversão, relaxamento e descontração. Em vista disso, torna-se necessário ampliar o conhecimento sobre a potencialidade da ludicidade como recurso da prática pedagógica. Para isso, é preciso buscar formações específicas sobre o objeto em estudo, pois segundo Rau (2013, p.25), “a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando”. Em outras palavras, o elemento lúdico ajuda a tornar o conteúdo acessível e significativo para o aluno.

De acordo com Rau (2013)

o lúdico na ação pedagógica do professor [...] tem muito que ser valorizada e por isso não se esgota [...], mas acreditando que com estudo, pesquisa e atitude é possível empregar a ludicidade no processo de construção de conhecimento, fazendo dos jogos grandes colaboradores na prática pedagógica do professor da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. (Rau, 2013, p.23).

Nessa perspectiva, embora haja a participação da profissional, em questão, em momentos formativos, questione-se, pois, a profundidade dessas formações e mesmo a metodologia utilizada, uma vez que a professora Rubi não compreendeu o real uso e contexto de uso da ludicidade à prática de ensino, já que resumiu o lúdico à uma “intervenção pontual”, não um fio condutor do ensino que deve estar em todos os momentos de uma experiência: antes, durante e após.

Ao relacionar a resposta dada por essa professora na questão sobre disponibilidade de aportes teóricos e a questão sobre a formação, é válido ressaltar que a educadora mencionou não ter nenhum aporte e nem ter participado de formações capazes de abordar a ludicidade como recurso pedagógico. Por essas razões, é provável que ela encontre dificuldade em inserir em sua prática o elemento lúdico, devido à falta de embasamento teórico e de formação sobre o tema.

Rau (2013, p. 26), aponta que o educador não deve poupar esforços para buscar metodologias que sejam significativas e atendam aos interesses e às necessidades não apenas de seus alunos, mas também de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. De outro modo, é necessário que o educador se comprometa em adquirir conhecimentos para aprimorar sua prática pedagógica com atividades significativas.

Em contrapartida, Rau (2013) destaca que

estudos revelam que, desde há muito, 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 (Rau, 2013, p.26).

Para complementar Santos (1997, p. 12) aponta que, “a falta de clareza do perfil profissional se reflete nos currículos, tornando os cursos fragmentados e distantes da prática pedagógica desenvolvida nas escolas”. De outra maneira, a referida autora argumenta que a formação acadêmica, na maioria das vezes, se concentra em disciplinas teóricas e não relacionam com a prática profissional que os graduados irão enfrentar. Assim sendo, isso resulta em lacunas entre o conhecimento adquirido na universidade e a aplicação desses conhecimentos na realidade da sala de aula.

Na nona questão, a pergunta buscava compreender se as professoras percebiam diferenças entre os termos “atividade lúdica” e “ludicidade”, e qual era essa diferença. As respostas obtidas foram as seguintes:

Quadro 9- Existe diferença entre atividade lúdica e ludicidade? Qual?

Profª Diamante	A ludicidade é uma forma prazerosa de trabalhar a autonomia da criança de forma espontânea, a atividade lúdica tem um objetivo a cumprir ao ser realizada.
Profª Esmeralda	Pra mim não, pois ambos trabalham no desenvolvimento interativo com a criança.
Profª Safira	Não, acho que é a mesma coisa.
Profª Rubi	Acredito que existe sinônimo.
Profª Jade	Não sei explicar.
Profª Opala	Vejo que o lúdico é mais concreto "atividades lúdicas" entende-se que são os jogos educativos (gamificação).
Profª Turquesa	Sim! Na minha concepção a ludicidade é a ação de brincar e que essa ação vai expressar no sujeito uma nova vivência, já atividade lúdica é a estratégia pedagógica que será usada, o jogo propriamente dito.
Profª Ametista	Não há diferença na prática.
Profª Turmalina	Sim, O lúdico é quando nos referimos a brincadeira, jogos qualquer atividade que trabalhe a imaginação e fantasia. Ludicidade é o instrumento potente que usamos no processo de ensino e aprendizagem em qualquer nível de formação.
Profª Água Marinha	Não. Uma complementa a outra.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

As professoras Diamante, Opala, Turquesa e Turmalina afirmaram que existe uma diferença entre os termos “atividade lúdica” e “ludicidade”. Neste sentido, cada uma apresentou uma justificativa para fundamentar suas afirmativas, destacando a complexidade dessa diferenciação.

Luckesi (2014) defende que,

Ludicidade e atividades, que são denominadas igualmente como lúdicas são, pois, fenômenos diversos e, dessa forma, necessitam ser compreendidos. Esse entendimento epistemológico ajuda-nos a não confundir ludicidade com atividades lúdicas, distinguindo-as, ainda que sem separá-las (Luckesi, 2014,

p.17).

O referido autor destaca que os conceitos de “atividade lúdica” e “ludicidade” são distintos do ponto de vista epistemológico e enfatiza a importância de compreender essa diferença para evitar confusões, esclarecendo que o objetivo não é separá-los, mas sim distingui-los. Assim, a diferenciação desses termos é crucial para compreender a profundidade desses fenômenos e proporcionar um entendimento mais aprimorado no âmbito da prática pedagógica. Nesta perspectiva, tomando-se as falas das docentes de forma geral pode-se compreender que as mesmas possuem conhecimento sobre o tema, embora seja superficial o conhecimento a respeito dos conceitos de atividade lúdica e ludicidade, e principalmente sobre o uso de tais na prática de ensino.

De outro modo, de acordo com as respostas apresentadas, a ludicidade foi conceituada como uma forma prazerosa de trabalhar; algo concreto; ação que engloba brincar e expressar, proporcionando ao sujeito uma nova vivência; um recurso potente no processo de ensino-aprendizagem. Em outros casos, a atividade lúdica foi descrita como uma estratégia pedagógica com objetivos específicos a serem alcançados durante sua realização. Neste contexto, é válido apontar que para ambos os grupos entrevistados a ludicidade e a atividade lúdica é vista como um recurso indispensável aos profissionais da educação, para que construam uma prática pedagógica considerando as necessidades dos educandos, e para realizar tal processo mediante o aprender e o brincar de forma autônoma, criativa, consciente e crítica.

Ainda em respostas a mesma pergunta, a professora Turmalina afirma que a ludicidade inclui brincadeiras, jogos educativos, e atividades que estimulam a imaginação e a fantasia. Essa resposta indica uma aproximação com a concepção de Vygotsky (1987) que apresenta a brincadeira como uma atividade criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na construção de possibilidades, expressões e ações das crianças. Assim sendo, em outras palavras infere-se que a brincadeira possibilita à criança criar, imaginar, e integrar fantasia e realidade.

Diante disso, as respostas apresentadas pelas professoras que conseguiram diferenciar a ludicidade e a atividade lúdica indicam uma possível compreensão do elemento lúdico, mas é importante acrescentar a necessidade de relacionar os conhecimentos teóricos à ação pedagógica prática e, para isso, as formações e os aportes teóricos são fundamentais para compreender com propriedade o tema.

Diante daquilo até aqui exposto, vale asseverar as palavras conforme Luckesi (2014, p.18) “ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas

atividades e experiências humanas”. Dessa maneira, a ludicidade está relacionada à experiência de quem vivencia uma atividade lúdica, e essa vivência pode originar-se “das diversas realizações naquilo que se gosta de fazer – trabalho, pintura, música, poesia, escrever, conversar, recordar, estar com filhos, netos, netas, viajar”, e outras atividades. Por outro lado, a atividade lúdica diz respeito à participação em uma brincadeira, jogo, dança, desenho e outras atividades.

Enquanto isso, é necessário considerarmos o que afirma Bacelar (2009, p.18) que acrescenta “a ludicidade como uma experiência interna, a qual só o próprio indivíduo pode afirmar se a experiência está lhe proporcionando prazer, interesse, envolvimento e alegria”. Todavia, para complementar esse entendimento, Luckesi (2014, p.17-18) apresenta que a ludicidade pertence ao domínio interno do sujeito, por isso, “não pode ser medida de fora, mas só pode ser vivenciada e expressa por cada sujeito, a partir daquilo que lhe toca internamente, em determinada circunstância”, e “as atividades denominadas como lúdicas pertencem ao domínio externo ao sujeito”, por isso, pode ser observada externamente.

Por fim, as professoras Esmeralda, Safira, Rubi, Ametista e Água Marinha responderam que: “Acredito que existe sinônimo”; “acho que é a mesma coisa.”; “Uma complementa a outra”; ou que não “Não há diferença na prática” entre os termos ludicidade e atividade lúdica. Por conseguinte, essas respostas indicam falta de clareza quanto a distinção entre os conceitos de atividade lúdica e ludicidade, e destacam uma confusão epistemológica, que consequentemente, nos direciona para um ineficaz uso desses conceitos, e também a incapacidade de uma efetiva e adequada utilização desses aspectos na prática pedagógica.

Em virtude disso, Leal; e d’Ávilla (2013) afirma que,

O conceito de ludicidade é polissêmico. Em grande medida, ludicidade e atividades lúdicas são entendidas como expressões de um mesmo conceito, confundindo-se, respectivamente, o fenômeno – que pode ser observado subjetivamente, a partir da realidade interna do indivíduo - e o ato social (a ação como produto da cultura) realizado por um ou por muitos indivíduos (Leal; d’Ávilla, 2013, p.42).

Os autores em questão evidenciam a complexidade do conceito de ludicidade, apontando que muitas vezes os termos ludicidade e atividade lúdica são equivocadamente tratados como sinônimos. Contudo, diferentemente disso, a ludicidade refere-se à experiência interna, enquanto a atividade lúdica diz respeito à ação, por exemplo, brincar. Perante o exposto pelas professoras, e levando em consideração a não compreensão das mesmas sobre o uso conceitual e prático do lúdico e da ludicidade, ressalte-se a necessidade premente de formação continuada a ser efetivada pelos sistemas e redes de ensino em todas as esferas: estadual,

municipal, etc. Afinal, diante de respostas dadas na pesquisa pode-se inferir que há um grande déficit de formação continuada em relação aos docentes, e em muitas das vezes, as formações oferecidas tratam de temas de maneira superficial, portanto, não basta apenas pensar em formação continuada, mas na qualidade e profundidade dessas formações oferecidas/realizadas.

Ainda se referindo a mesma questão, a professora Jade, destoa das demais ao afirmar em resposta, que não consegue explicar se há diferença entre os termos. Isso, aponta desconhecimento ou falta de clareza sobre o tema, sugerindo assim, uma possível falha na formação inicial, ausência de formação continuada ou omissão por parte da instituição em não promover formações específicas, haja vista que há essa incompreensão na utilização dos conceitos.

De acordo com Luckesi (2023),

Usualmente, no senso comum cotidiano, quando se fala em ludicidade, compreende-se, de maneira comum, que se está fazendo referência à sua abrangência, incluindo brincadeiras, entretenimentos, atividades de lazer, excursões, viagens de férias, viagens realizadas em grupo, entre outras possibilidades de entendimento (Luckesi, 2023, p.15).

O referido autor menciona que no dia a dia, ao se referir à ludicidade, as pessoas costumam associar a atividades lúdicas, como brincadeiras e outras ações externas que geram valores culturais. Consequentemente, as respostas de algumas das professoras são contempladas pela perspectiva de ludicidade e atividade lúdica apresentada por Luckesi (2014), que esclarece a existência de uma confusão na compreensão e na utilização dos termos. Isso pode ser atribuído ao fato de que a “ludicidade é um conceito em construção no que se refere a seu significado epistemológico” (Luckesi, 2023, p. 15) e frequentemente “são entendidas como expressões de um mesmo conceito, confundindo-se” (Leal; d’Ávila, 2013, p.42). Em face disso, é possível entendermos a dificuldade de compreensão do aspecto em estudo por muitas docentes, assim como compreender o porquê dessa confusão conceitual existente, e também pensar sobre o impacto direto dessa incompreensão no contexto de sala de aula. Sabendo-se disso, justifica-se a importância do debate, reflexão e estudo desse e outros temas voltados à prática pedagógica, haja vista que o conhecimento científico pode contribuir e muito na efetivação de uma prática de ensino plural, interativa e contextualizada, possibilitando melhores condições de aprendizagem que superem os desafios do tempo presente

Por tudo isso e sem esgotar a reflexão, Luckesi (2014) destaca a relevância de distinguir os termos para evitar possíveis confusões no entendimento. Ele enfatiza que fazer essa distinção não implica em separá-los. Isso também “[...] nos permite não desqualificar uma

dessas abordagens, qualificando excessivamente a outra. Simplesmente são fenômenos epistemologicamente distintos” (Luckesi, 2014, p.17-18).

Na décima questão, a indagação almejava-se compreender quais eram as principais dificuldades de utilizar a ludicidade na sala de aula, e as respostas foram as seguintes.

Quadro 10- Quais as principais dificuldades de utilizar a ludicidade na sala de aula?

Profª Diamante	Eu não sinto dificuldade em trabalhar os jogos e dinâmicas lúdicas, pois me identifico muito e acredito que a ludicidade é uma ferramenta pedagógica essencial para a minha prática em sala de aula. Às vezes, necessito fazer algumas adaptações que fazem parte do processo e eu compro ou confecciono os jogos com os quais trabalho com as crianças.
Profª Esmeralda	Às vezes a falta de recursos e a disposição de alguns alunos.
Profª Safira	Materiais, que não são oferecidos e o tempo para procurar os reciclados.
Profª Rubi	Nenhuma.
Profª Jade	A quantidade de crianças em sala e o fato de que as crianças se entediam logo, devido ao uso excessivo de telas
Profª Opala	Às vezes os recursos (materiais).
Profª Turquesa	Muitas vezes a falta de recursos pedagógicos disponíveis na escola e o tempo curto de uma aula para outra.
Profª Ametista	Hoje não tenho mais dificuldade em utilizar essa prática.
Profª Turmalina	Na maioria das vezes e a construção de materiais, falta de recursos.
Profª Água Marinha	Não tem dificuldade quando se tem um bom planejamento.

Fonte: dados da pesquisa (2024)

As respostas das professoras Esmeralda, Safira, Opala, Turquesa e Turmalina compartilham semelhanças em relação às dificuldades em utilizar a ludicidade no ambiente da sala de aula, assim como apontam a falta de materiais e de tempo para produzir os recursos pedagógicos. Além disso, o curto intervalo entre as aulas também foi mencionado como um desafio significativo. Assim sendo, as respostas das docentes indicam a necessidade da colaboração da gestão escolar no fornecimento dos materiais para a produção de recursos pedagógicos, e a necessidade de uma organização adequada do tempo destinado ao planejamento, permitindo que as educadoras tenham o tempo suficiente para produzir os recursos pedagógicos. Portanto, tudo isso é essencial, pois os educadores precisam se dedicar ao planejamento e a organização de suas atividades, e para isso, é preciso que lhe sejam ofertadas condições adequadas para que produzam uma aula ativa e efetiva.

Para Borges (2018, p.23), “[...] não é possível pensar em uma prática educativa sem considerar a importância do planejamento”. Dito de outra maneira, um trabalho de qualidade do educador considera a intencionalidade de suas propostas e a elaboração do planejamento.

Borges (2018, p.24) defende que

O professor, na condição de profissional, precisa ter clareza do que se espera que as crianças aprendam. Isso significa que o professor possui domínio sobre

o que elas aprendem? Certamente que não! Entretanto, é justamente por este motivo que devemos oferecer as melhores condições de aprendizagem para as nossas crianças. Comprometer-se com a aprendizagem dos estudantes, mesmo sabendo que não temos controle sobre ela, é condição sine qua non para o exercício da docência (Borges, 2018, p.24).

A referida autora ressalta que o papel do educador é ter clareza daquilo que se pretende ensinar e do que se espera que as crianças aprendam, por isso é necessário propiciar melhores condições de aprendizagem para os educandos e, conseqüentemente, oportunizar tempo e espaço adequados aos docentes para que os mesmos efetivamente planejem. Em razão disso, a ludicidade e a atividade lúdica configuram-se como uma possibilidade de intervenção prática para a melhoria na condição de aprendizagem dos alunos, ao serem inseridas no planejamento e na prática pedagógica, desde que haja condições materiais, conceituais e atitudinais pelas professoras, o que configura a necessidade de a gestão em suas várias escalas (escolar, municipal, estadual) preocuparem-se e reflitam sobre as condições que hoje existem e são dadas aos profissionais em educação, como também sobre aquilo que precisa e pode ser melhorado nesse aspecto.

Outras dificuldades apontadas pelas professoras Esmeralda e Jade foram a “disposição de alguns alunos”; “a quantidade de crianças em sala”; e o “fato de que as crianças se entediam logo, devido ao uso excessivo de telas”. Perante isso, essas questões demonstram uma tendência em culpabilizar os educandos pelos desafios do processo de ensino e, embora, verdadeiramente esses pontos se configurem como aspectos desafiadores ao professor, os mesmos não são impeditivos à prática efetiva do ensino e da aprendizagem, haja vista que, por outro lado, muitas das vezes o desinteresse e falta de atenção dos alunos se dá mais pela prática pedagógica do professor, que pelas especificidades dos alunos. Ademais, existe uma incoerência ao afirmar que a quantidade de aluno seja um impedimento para a inserção da ludicidade e da atividade lúdica na prática educativa, pois a experiência lúdica nada tem a ver com a quantidade de sujeitos envolvidos, pois trata-se de uma experiência interna e subjetiva.

Em contrapartida, o fato de as crianças se entediarem devido ao uso excessivo de tecnologias evidencia a necessidade de oferecer cada vez mais atividades que proporcionem vivências internas e integradas, ou seja, é preciso efetivamente desenvolver a ludicidade por meio de atividades lúdicas, oportunizando aos alunos experiências e vivências pessoais, pois isso pode proporcionar aos educandos um envolvimento ativo com as atividades desenvolvidas na sala de aula e, por conseguinte, haverá melhoria no interesse e na aprendizagem. Isso sugere que, portanto, não há atividades ou experiências significativas para os educandos dentro da prática pedagógica dessas professoras.

Referente à “disposição” ou “interesse” do educando, Rau (2013, p.26) apresenta que “Pesquisas têm apontado que, atualmente, há uma constante necessidade de a escola trabalhar conteúdos programáticos com aplicabilidade prática, correspondendo aos anseios de um aluno que hoje é mais questionador”. Logo, percebe-se que existe nos tempos atuais a premente necessidade de abordar conteúdos com relevância prática para que se possa melhor envolver os alunos no processo de ensino.

Contudo, as dificuldades apresentadas pelas professoras revelam a necessidade de políticas públicas, propostas e investimentos que visem melhorias nas condições de trabalho dos educadores, proporcionem recursos e materiais apropriados, e que garantam tempo adequado para planejamento e desenvolvimento da prática docente, permitindo a incorporação de aspectos científicos, a exemplo da ludicidade, e que isso culmine na garantia e efetividade de um ensino e de uma aprendizagem de qualidade. Ademais, ressalte-se a necessidade de promover formações capazes de abordar a ludicidade e a atividade lúdica como recursos potencializadores da prática pedagógica.

Rau (2013, p. 29). destaca que “[...] na área da educação, muitas vezes percebe-se que a grande maioria gostaria de encontrar metodologias que fossem explícitas, como bulas de remédio, com indicações e contra indicações”. Assim sendo, não há uma fórmula pronta para reduzir ou eliminar as dificuldades que cerca a ação pedagógica, porém o professor por meio de uma prática lúdica pode encontrar um caminho que contribua de forma clara e ativa para a transformação do processo de ensino-aprendizagem.

Conforme Rau (2013) para as dificuldades da ação pedagógica,

[...]a alternativa seria dar ênfase à busca de pistas que auxiliem a modificar a atuação pedagógica no contexto do nosso sistema de ensino, indo, contudo, além da crítica: atuar pedagogicamente com força para a mudança, encontrar formas de agir com os próprios meios, tomando como ponto de partida as partes e não o todo, enfrentando o desafio de educar com criatividade e responsabilidade, descobrindo maneiras mais interessantes de lidar com a realidade (Rau, 2013, p.29).

Salienta a autora, que os educadores devem concentrar seus esforços em agir com os recursos disponíveis, ir além das críticas, e buscar caminhos que auxiliem na transformação da atuação pedagógica. Para essa finalidade, é essencial tomar como ponto de partida as partes, ou seja, focar em uma problemática por vez, não no aspecto global, mas em um campo em específico e, para isso, considere-se enfrentar os desafios do ato de educar com o uso da criatividade, e nisso descobrir maneiras mais envolventes de lidar com a realidade.

Ao comparar as respostas desta questão com a primeira, que perguntava sobre os

recursos disponíveis para trabalhar a ludicidade e atividade lúdicas em sala de aulas, percebe-se uma incoerência, haja vista que na presente questão, as professoras apontaram como dificuldades a falta de recurso e de tempo para produzi-los, enquanto na primeira questão mencionaram uma variedade de recursos disponíveis para utilizar na prática lúdica. A exceção foi a professora Safira, que relatou não ter nenhum recurso disponível para trabalhar com seus educandos.

A comparação entre essas respostas das professoras aponta para alguns indicativos: Primeiramente, as respostas revelam uma divergência, pois disseram que havia a existência de variados recursos disponíveis mencionados na primeira questão, e no segundo momento, indicaram a falta deles como uma dificuldade; Em segundo lugar, percebe-se a necessidade de mapeamento de outras possíveis dificuldades das professoras porque o que foi apresentado por elas não justifica a inexistência da busca do exercício da ludicidade em suas aulas, ainda que se configurem como desafios à tal pressuposto. Além disso, a exceção da professora Safira, revela o possível desinteresse dela em utilizar a ludicidade e a atividade lúdica em sua prática, ou a desigualdade de acesso aos recursos, assim como sua dificuldade em desenvolver a prática lúdica mediante os recursos conceituais e materiais de que dispõe, conhece e tem.

Em se tratando das professoras Diamante, Rubi, Ametista e Água Marinha, as mesmas expressaram uma perspectiva positiva em relação à utilização da ludicidade na prática pedagógica, afirmando não terem dificuldades. No entanto, elas não detalharam explicitamente como garantem uma “prática lúdica sem dificuldades”, haja vista que toda e qualquer atividade pressupõe desafios, seja em relação aos alunos, as atitudes deles durante o trabalho, e seu aprendizado ao final da etapa de ensino. De outro modo, a professora Água Marinha justifica não ter dificuldades na prática lúdica devido ao bom planejamento, porém a mesma não detalha do que se trata em específico. Todavia, essa resposta da docente evidencia a necessidade e a importância do planejamento na prática pedagógica. Concomitantemente, essas respostas revelam uma divergência entre as respostas das professoras Água Marinha e Turmalina que trabalham na mesma instituição, sendo que enquanto a primeira destaca o bom planejamento para evitar dificuldades, a outra aponta a falta de recursos e a necessidade de construí-los.

Ademais, a resposta sugere uma possível negligência por parte da professora Turmalina em planejar e produzir os recursos, ou então a professora Água Marinha enfrenta dificuldades, embora não tenha detalhado em sua resposta, o que dificulta assim, uma análise mais profunda da informação.

Em relação à professora Diamante, essa indicou em sua resposta que faz adaptações quando necessário, e que adquire recursos para utilizar a ludicidade em sua prática. Dentro

dessa ótica, entretanto, ela não especificou quais recursos adquire, tampouco se os adquire comprando ou produzindo.

Constata-se, pois, que nas respostas das professoras que expressaram uma perspectiva otimista a respeito do tema, essas indicaram não ter dificuldades em utilizar práticas lúdicas, porém, é importante notar que essas respostas carecem de maiores detalhes sobre como elas superaram essas dificuldades. Assim sendo, consoante Rau (2013, p.30) “a prática pedagógica por meio da ludicidade não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de um determinado jogo retirado de um livro”. Todavia, é preciso uma atitude pedagógica, por parte do professor, de envolvimento com a literatura da área, de definições de objetivos, de organização de espaços, de seleção e de escolha de recursos adequados, e de um olhar constante sobre os interesses e necessidades dos alunos.

Contudo, pode-se inferir a partir desse estudo que existe um reconhecimento da importância da ludicidade no ensino, porém revelou-se também uma clara necessidade de apoio institucional, recursos e tempo adequados para planejamento, a fim de que se possa realmente efetivar a ludicidade em sala de aula por meio de práticas, atividades, jogos, pensados e utilizados realmente de forma lúdica.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ludicidade e as atividades lúdicas são recursos pedagógicos fundamentais para as professoras do Ensino Fundamental- Anos Iniciais, pois tomam como ponto de partida o entendimento das necessidades e interesses dos educandos, reconhecendo-os como sujeitos ativos e envolvidos no processo de aprendizagem. Esses elementos não apenas promovem o desenvolvimento cognitivo, emocional e social, mas também proporcionam uma experiência prazerosa e motivadora para os alunos, favorecendo a plenitude e a alegria no processo de aprendizagem.

Ao integrar a ludicidade e a atividade lúdica em suas práticas pedagógicas, as educadoras ampliam as possibilidades de tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente para seus discentes. Dessa maneira, considerando que o conhecimento pode ser construído com base no universo da criança, a ludicidade possibilita o desenvolvimento de uma prática de ensino-aprendizagem que valoriza a criatividade, autonomia e interesse, possibilitando uma aprendizagem efetiva e significativa.

Ressalte-se que este trabalho objetivou analisar como as professoras concebem e utilizam a ludicidade na prática pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental, buscando captar o posicionamento das professoras sobre ludicidade; compreender como as professoras utilizam a ludicidade no trabalho pedagógico com as crianças do 2º ao 5º ano, e por fim, identificar estratégias utilizadas pelas docentes para o desenvolvimento de vivências lúdicas com as crianças.

Em uma apreciação mais generalizada, as profissionais entrevistadas concebem que a ludicidade e as atividades lúdicas contribuem para a aquisição do conhecimento e desenvolvimento cognitivo. Destarte, reconhecem que essas atividades proporcionam prazer e concentração durante sua realização, o que influencia positivamente o processo de ensino e aprendizagem.

No que se refere à ludicidade na prática pedagógica, os resultados indicam uma ação limitada a momentos específicos e espaços restritos dentro da rotina escolar, enquanto a maior parte do tempo é dedicado ao ensino formal. Embora as docentes reconheçam o potencial pedagógico, a ludicidade ainda não é priorizada na atuação pedagógica das professoras participantes desta pesquisa, permanecendo como recurso acessório na prática com crianças maiores.

Em relação a utilização de recursos lúdicos há indícios de que a utilização da ludicidade e do aspecto lúdico não encontra espaço na prática pedagógica de forma satisfatória. Por

consequência, o espaço destinado à prática lúdica no ambiente da sala de aula é mínimo, uma vez que estes são citados como utilizados em momentos específicos, por exemplo, após o intervalo ou em determinado dia da semana, ou ainda, na acolhida, o que indica que atividades, jogos ou brincadeiras não são consideradas com a importância devida, sendo paulatinamente restritos à medida que as crianças avançam de ano no ensino fundamental.

Denota-se que o processo formativo das professoras constitui um ponto nevrálgico, uma vez que não dispõem de formação suficiente sobre o tema e os aportes teóricos são mínimos.

Em face disso, infere-se que a não utilização da ludicidade acarreta práticas que não consideram o envolvimento da criança em experiências significativas, resultando na utilização de atividades exaustivas e desinteressantes, promovendo assim um ambiente desmotivador e afetando a participação na rotina escolar e no processo de aprendizagem.

Consoante, em se tratando do entendimento das professoras sobre o tema da pesquisa, há falta de clareza quanto às diferenças entre os termos e evidenciam a confusão na compreensão do que é ludicidade e atividade lúdica e, conseqüentemente, compromete a utilização adequada desses conceitos.

Por outro lado, aquelas que conseguiram discernir entre a ludicidade e a atividade lúdica indicam uma possível compreensão do elemento lúdico, entretanto é importante acrescentar a necessidade de relacionar os conhecimentos teóricos à ação pedagógica efetiva e, para isso, há premente necessidade de que as formações e os aportes teóricos estejam inter relacionados, já que são fundamentais para compreender com propriedade o tema.

Diante desse contexto, os objetivos específicos desta pesquisa, constata-se que a compreensão das professoras sobre a ludicidade ainda é superficial, indicando a necessidade de estudo mais aprofundado e formação específica sobre o tema.

Em relação à utilização da ludicidade no trabalho pedagógico com crianças do 2º ao 5º ano na prática de sala de aula, percebe-se que se trata de uma prática secundária, já que o uso se dá, segundo as respostas dadas, somente para divertir os educandos em momentos específicos.

A respeito das estratégias utilizadas pelas professoras para promover vivências lúdicas com crianças maiores, apesar de as professoras apresentarem em suas respostas possibilidades desta utilização, não há detalhamento sobre como efetivamente isso acontece em sala de aula para promover a aprendizagem dos conteúdos formais na consolidação das suas práticas.

Mediante tudo isso, a ludicidade na ação pedagógica das professoras nos anos iniciais do ensino fundamental tem muito que ser valorizada e, por isso, não se esgota aqui o tema em estudo.

Porém espera-se que mais pesquisas e estudos sejam realizados para problematizar a necessidade da inserção da ludicidade na prática pedagógica com crianças maiores, no processo de construção de conhecimento, trazendo o uso e produção de jogos, a prática de brincadeiras e a elaboração de brinquedos como grandes colaboradores na prática de ensino dos professores dos anos iniciais do ensino fundamental.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ANTUNES, C. O **jogo e a educação infantil**: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

BACELAR, V. L. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009. 144 p. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/23789/1/LudicidadeEduca%C3%A7%C3%A3oInfantil_VeraL%C3%BAciaDaEncarna%C3%A7%C3%A3oBacelar_EDUFBA.pdf>. Acesso em: 12. Mar.2024

BORBA, A. M. **Culturas da infância nos espaços-tempos do brincar**: um estudo com crianças de 4-6 anos em instituição pública de educação infantil. Tese (Doutorado). Faculdade de Educação, Universidade Federal Fluminense. Rio de Janeiro/Niterói, UFF, 2005.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: BRASIL. **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: MEC, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BOMTEMPO, Edda. 1ª Mesa de Debate: “A Brinquedoteca no Processo Educacional”. In: **SEMINÁRIO Nacional Brinquedoteca**: a importância do brinquedo na saúde e na educação. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 10. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2007.

LOPES, M. C. **Comunicação e ludicidade na formação do cidadão pré-escolar**. Tese (Doutorado em Ciências e tecnologias da Comunicação) - Universidade de Aveiro, Portugal, 1998.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa**: compreensões conceituais e proposições. Cortez, 2023. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9786555553611/>. Acesso em: 24 abr. 2024.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ludicidade e experiências lúdicas**: uma abordagem a partir da experiência interna. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). Educação e Ludicidade: Ensaios 02, GEPEL/FACED/UFBA, 2002, p. 22-60. Disponível em: < [http:// www.luckesi.com.br](http://www.luckesi.com.br) >. Acesso em : 04.Nov.2023

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Ensinar, Brincar e Aprender**. APRENDER: Cad. de Filosofia e Psic. da Educação, Vitória da Conquista, Programa de Pós-Graduação, FAGED/UFBA, Ano IX, n.15, p.131-136, 2015. Disponível em: < [file:///C:/Users/Administrator/Downloads/2466-Texto%20do%20artigo-4067-1-10-20171221%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Administrator/Downloads/2466-Texto%20do%20artigo-4067-1-10-20171221%20(1).pdf) >. Acesso em: 06. abr.2024

MALUF, A. C. M. **Brincar**: prazer e aprendizado. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MASSA, M. S. **Ludicidade:** da etimologia da palavra à complexidade. In: *Aprender*. Caderno de Filosofia e Psic. da Educação. ano IX, n. 15, p.111-130, 2015. Vitória da Conquista, Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia, 2015. Disponível em:<<https://periodicos2.uesb.br/index.php/aprender/article/view/2460> >. Acesso em: 24. fev.2024

MORAES, M. C; TORRE, S. **Sentir, pensar:** fundamentos e estratégias para reencantar a educação. Petrópolis: Vozes, 2004.

NASCIMENTO, Anelise Monteiro. A infância na escola e na vida: uma relação Fundamental. In: BRASIL. **Ensino fundamental de nove anos:** orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: MEC, Secretaria de Educação Básica, 2007.

PUGLIESE, Luciane; SOUZA, Beatriz Adeodato Alves de; ZEN, Giovana. Ensino da dança para crianças. 2018.

RAU, M. C. **A ludicidade na educação:** uma atitude pedagógica. (Série Dimensões da educação). Curitiba: Ibpex, 2013. Disponível em:<https://fliphtml5.com/tzhsv/ttwk/basic#google_vignette>. Acesso em: 22. nov. 2023

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

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ANEXO

QUESTIONÁRIO

Este formulário constitui-se como etapa de coleta de dados relativa ao Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: "Ludicidade e prática pedagógicas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental", de autoria da discente Ame Valeska da Silva Bezerra (Graduanda em Pedagogia, UFPB), sob orientação da Prof.^a Dr^a. Idelsuite de Sousa Lima (Professora Adjunta, UFPB).

Termo de esclarecimento: ao preencher o formulário dessa pesquisa, tenho ciência que os dados coletados serão utilizados para propósitos acadêmicos a ele concernentes. Ademais, estou de acordo em autorizar a utilização e a publicação de natureza científica das informações fornecidas, as quais decorrerão da análise qualitativa e quantitativa dos dados ora coletados.

☐ Sim, estou ciente e autorizo.

Dados gerais:

Email:

Qual é o seu tempo de experiência atuando como professor(a) do Ensino Fundamental- Anos Iniciais?

Turma:

☐ 2º ano

☐ 3º ano

☐ 4º ano

☐ 5º ano

Questões:

- 1- O que você dispõe, na escola, para trabalhar o lúdico com as crianças?
- 2- Em que momentos, em sua sala de aula, há espaço para realizar atividades lúdicas?
- 3- De que forma a ludicidade influencia na aprendizagem das crianças?
- 4- Que atividades lúdicas podem ser trabalhadas com crianças maiores (do 2º, 3º, 4º e 5º ano)?
- 5- Há jogos e brinquedos para trabalhar com as crianças maiores? De que forma você os utiliza?
- 6- Você dispõe, em casa ou na escola, de livros ou outros aportes teóricos sobre a ludicidade?
- 7- Para você, o que é ludicidade?
- 8- Você já participou de algum momento de formação sobre ludicidade em sala de aula?
- 9- Existe diferença entre atividade lúdica e ludicidade? Qual?
- 10- Quais as principais dificuldades de utilizar a ludicidade na sala de aula?