



LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

EDENILSON DOS SANTOS MENDES

ILDA APARECIDA HIRCO

O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Pitanga - Paraná

2019

EDENILSON DOS SANTOS MENDES
ILDA APARECIDA HIRCO

O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia, Área das Ciências Humanas da Faculdade de Ensino Superior do Centro do Paraná-UCP, como requisito à obtenção de grau de Licenciatura em Pedagogia.

Professora Orientadora: Angelica Scariot

Pitanga - Paraná

2019

M538I

Mendes, Ednilson dos Santos

O lúdico no processo ensino aprendizagem / Ednilson dos Santos Mendes; Ilda Aparecida Hirco, 2019

35 f.

Orientador: Angelica Scariot

Monografia (Graduação) – Faculdade de Ensino Superior do Centro do Paraná, Pitanga, 2019

1. Lúdico. 2. Aprendizagem. I. Faculdade de Ensino Superior do Centro do Paraná. II. Título.

Feita pelo bibliotecário Eduardo Ramanauskas

CRB9 -1813

TERMO DE APROVAÇÃO

EDENILSON DOS SANTOS MENDES

ILDA APARECIDA HIRCO

O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Trabalho de Curso aprovado com nota _____ como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade de Ensino Superior do Centro do Paraná, pela seguinte Banca Examinadora

Orientador (Presidente): Prof.^a **Angelica Scariot**
Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade UCP

Membro: **Prof. Esp. Elma Kovalim de Souza**
Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade UCP

Membro: **Prof. M.e. Edvaldo Lucas de Figueiredo**
Curso de Licenciatura em Pedagogia, Faculdade UCP

Pitanga, 04 de Dezembro de 2019.

Dedicamos este trabalho aos nossos familiares que sempre nos apoiaram e motivaram em nosso crescimento profissional.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos a nossa orientadora professora especialista Angelica Scariot, não só pela constante orientação neste trabalho, mas sobretudo pela sua amizade, dedicação e paciência. Nosso muito obrigado pelo carinho e confiança que foi de suma importância, para o processo de construção dessa pesquisa.

Aos professores, nossa eterna gratidão em fazer parte desta nossa caminhada, nos fornecendo conhecimentos e aprendizados, por sempre nos motivar a seguir em frente, nos ensinando a ser profissionais qualificados.

Aos colegas que sempre nos apoiaram durante nossa trajetória acadêmica, que tornaram nossas noites mais animadas e descontraídas.

Por fim, e acima de tudo, agradecemos à Deus pelo dom da vida, e por sempre confortar nossos corações em momentos de angústias e frustrações.

“Educar a mente sem educar o coração, não é educação”.

Aristóteles

MENDES, Edenilson dos Santos; HIRCO, Ilda Aparecida. SCARIOT, Angelica orientadora. **O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**. 2019. 41 folhas. Trabalho de Conclusão de Curso Licenciatura em Pedagogia– Faculdade de Ensino Superior do Centro do Parana, Pitanga, 2019.

Resumo

Este trabalho tem como tema central a reflexão sobre a teoria e a prática da abordagem lúdica no ambiente escolar, em específico nos anos iniciais do ensino fundamental I. O lúdico, sobretudo, é uma ferramenta importante para o educador, pois, estimula a concentração, o imaginário e a criatividade, sendo fundamental para tornar a aprendizagem da criança mais prazerosa. A pesquisa tem como objetivo principal refletir sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, entendendo a ludicidade como instrumento facilitador no processo de alfabetização, bem como, identificar a contribuição de atividades lúdicas no desenvolvimento integral da criança. O trabalho se constitui em uma pesquisa bibliográfica qualitativa e de campo, sobre a luz de autores como: Rau (2001), Kishimoto (2005) e Friedmann (1996). Sendo, aplicado questionários para docentes nas Escolas Municipais Reinaldo Nunes Ferreira, em Pitanga e na Escola Municipal Villa Lobos, em Laranjal. Com o objetivo de obter informações de como as atividades lúdicas são trabalhadas no ambiente escolar, esclarecendo aos acadêmicos a resposta da problemática desta pesquisa que se refere a como associar a teoria e prática em relação ao lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental I.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Criança. Ambiente Escolar. Docente.

MENDES, Edenilson dos Santos; HIRCO, Ilda Aparecida. SCARIOT, Angelica advisor. **THE PLAY IN THE LEARNING TEACHING PROCESS**. 2019. 41 sheets. Course Conclusion Paper Degree in Pedagogy - Center for Higher Education of the Center of Parana, Pitanga, 2019.

Abstract

This work has as its central theme the reflection on the theory and practice of the playful approach in the school environment, specifically in the early years of elementary school I. The playful, above all, is an important tool for the educator, because it stimulates concentration, the imagination and creativity, being fundamental to make the learning of the child more pleasurable. The main objective of the research is to reflect on the importance of playfulness in the teaching and learning process, understanding playfulness as a facilitating instrument in the literacy process, as well as identifying the contribution of playful activities in the integral development of children. The work is a qualitative and field bibliographic research, in the light of authors such as: Rau (2001), Kishimoto (2005) and Friedmann (1996). Questionnaires were applied to teachers at the Reinaldo Nunes Ferreira Municipal Schools in Pitanga and at the Villa Lobos Municipal School in Laranjal. With the objective of obtaining information on how the playful activities are worked in the school environment, clarifying to the students the answer of the problematic of this research that refers to how to associate the theory and practice in relation to the playful in the initial grades of the Elementary School.

Keywords: Playful. Learning. Kid. School environment. Teacher.

Sumário

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 PROBLEMA	12
1.2 JUSTIFICATIVA	12
1.3 OBJETIVOS	12
1.3.1 Objetivo Geral	12
1.3.2 Objetivos Específicos	13
2 REFERENCIAL TEORICO	14
2.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO	14
2.2 O Lúdico no processo da alfabetização	16
3 METODOLOGIA	24
3.1 TIPO DE PESQUISA	24
3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA	25
3.2.1 População	25
3.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS	25
3.3.1 Instrumentos	25
3.3.2 Procedimentos	26
3.4 ANÁLISE DE DADOS	26
4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	26
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	32
REFERÊNCIAS	33
ANEXOS	34
ANEXO A	35

1 INTRODUÇÃO

Brincar para Vygotsky (2007), é usar das regras sociais, ainda que ocultas para o desenvolvimento da criança, tornando estas regras de convívio natural, até que deixem apenas de serem ilusão e passem a ser reais. Pensando no brincar, destacamos a importância do brinquedo, que para Kishimoto (1994) é um “objeto de suporte da brincadeira”, nesse enfoque percebe-se a importância deste instrumento no brincar infantil. Kishimoto (1999) ressalta ainda que este é um objeto íntimo da criança que serve como suporte para uma comunicação com o mundo.

Diante do exposto, este trabalho de pesquisa tratará em seu primeiro instante sobre a influência do lúdico na educação, o quanto aprender deve ser significativo para o aluno que está no processo de aprendizagem, compreendendo que cada criança possui suas vivências. Cabe ao educador estudar formas de aplicar suas aulas, de modo que chame mais a atenção dos alunos, pois, cada indivíduo possui uma forma de absorver o aprendizado. Mas o que o educador pode fazer? Para responder essa questão, é necessário que o docente avalie aquilo que pode ser trabalhado, com base no planejamento da turma e na faixa etária. Realizando possíveis projetos de intervenção para trabalhar de uma maneira diversificada, que esteja respaldada no conteúdo. Para que este processo seja agradável e atraente, o professor deve ter responsabilidade e comprometimento com a turma, porém, o profissional da educação encontra desafios, situações de desânimo e indisciplina no ambiente escolar. Sendo necessário, estabelecer regras em sala, para que o andamento das atividades, alcancem os objetivos esperados.

Em segundo instante refere-se sobre o quanto a brincadeira é importante e natural para a criança, pois, é através dela que o indivíduo desenvolve suas habilidades, psicomotricidade, atenção, estimulando sua criatividade, curiosidade e imaginação. A brincadeira traz benefícios para o indivíduo, pois ele aprende a se socializar com os colegas, descobre suas potencialidades, e melhora a saúde mental e física. De acordo com (Miranda 2013, p.51) o ato de brincar é algo sério, pois, “O brincar é a base das teias sociais.” Entretanto, pode se desenvolver métodos que desperte suas habilidades, e consiga respeitar as regras, pois, este prepara-o para o convívio em sociedade, promovendo o autocontrole para saber lidar com as situações que a sociedade nos impõe.

A metodologia utilizada foi através de pesquisa bibliográfica, que será abordado na execução do projeto, respaldado a partir de livros, artigos e pesquisas, para a pesquisa de campo e qualitativa, será através da realização de visitas na escola Municipal Villa Lobos (Laranjal) e escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira (Pitanga), para ter melhor compreensão da teoria e prática do lúdico dentro das salas de aula.

1.1 PROBLEMA

Como associar a teoria e prática em relação ao lúdico nas séries iniciais do Ensino Fundamental I?

1.2 JUSTIFICATIVA

A presente pesquisa justifica-se em abordar o lúdico como uma ferramenta facilitadora para o trabalho docente em função da alfabetização do aluno, e deseja sugerir formas pedagógicas para um ensino aprendizagem mais efetivo através do lúdico. O lúdico é importante no processo da alfabetização do aluno, pois, aprendemos mais quando estamos brincando, o que torna esse processo prazeroso. O brincar é uma ação natural para toda e qualquer criança, é brincando que ela se desenvolve de forma integral. Por meio da brincadeira a criança experimenta sensações, emoções bem como de prazer e frustrações. O ato de brincar faz com que a criança se desenvolva de forma biopsicossocial e quando este ato é intencionalizado ela também irá se desenvolver de forma cognitiva com mais facilidade. No entanto, para que esta atividade seja parte na vida escolar da criança ela deve fazer parte a priori da vida escolar do professor.

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral

- Abordar a temática do lúdico como teoria e prática a ser desenvolvida em sala de aula.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Refletir sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.
- Abordar como a ludicidade pode ser um instrumento facilitador do professor no processo de alfabetização das crianças.
- Identificar a contribuição de atividades lúdicas no desenvolvimento integral da criança quando se trata de jogos com regras.
- Conhecer como os docentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental I da escola Municipal Villa Lobos e escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira utilizam-se do lúdico no processo de ensino.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O LÚDICO NA EDUCAÇÃO

Para Rau (2011, p. 33), “a aprendizagem requer a significação das informações para que se torne conhecimento.” O estudante carrega bagagens e uma concepção de mundo de acordo com sua cultura, ou seja, cada aluno é diferente, e abordando métodos semelhantes a todos o aprendizado poderá ser ineficaz, pois, quando não há assimilação e significância durante a aprendizagem o conteúdo não ressaltará efetivamente.

O lúdico é uma ferramenta intensa para o educador, o mesmo pode envolver a criança com concentração na atividade, pois a brincadeira desperta o imaginário, e instiga-os e são elementos fundamentais para tornar a aprendizagem da criança mais prazerosa.

Orienta-se não trabalhar com perspectivas classificatórias, ou seja, focar apenas em vitórias, deve-se trabalhar em prol da construção da aprendizagem, permitir que seu aluno desenvolva autonomia, cooperação e consiga construir seu próprio conhecimento. Entretanto, o professor deve ter múltiplos métodos de ensino para efetivar a aprendizagem de seus alunos. De acordo com Rau (2011, p.96):

Ao utilizar o jogo como recurso pedagógico na escola, o educador deve considerar a organização do espaço físico, a escolha dos objetos e dos brinquedos e o tempo que o jogo irá ocupar em suas atividades diárias. Esses aspectos são definidos como requisitos práticos fundamentais para o trabalho com o lúdico como recurso pedagógico.

O educador pode contribuir para uma formação autônoma, crítica e pensante de seus alunos, o lúdico estabelece caminhos para isso, mas, o professor deve ter domínio e saber ser criativo para a utilização desses materiais em sala, para que seus alunos possam desfrutar profundamente a história dentro dos objetos.

De acordo com Friedmann (1996, p. 35) “O jogo não é somente um divertimento ou uma recreação.” Diante disso, compreendemos que para realizar tal atividade, o educador deve ter um objetivo para alcançar. Por exemplo: quando ele quer desenvolver a disciplina em sala, pode apresentar jogos estratégicos. Ou seja, trabalhar com jogos de natureza estratégica que possibilite o pleno desenvolvimento

intelectual do aluno, afim de permitir que o indivíduo explore ainda mais a partir da ludicidade.

Orienta-se ao educador levar seus alunos para explorar, tendo como exemplo, a exploração do ambiente onde o mesmo está inserido, seu corpo, suas habilidades, e nesta perspectiva, ter a oportunidade de trabalhar o cotidiano dos alunos tornando-o como objeto e conteúdo voltado para a aprendizagem, e principalmente, conscientizar eles o quão é enriquecedor tudo que está em nossa volta. No ato dessas explorações o professor poderá analisar as formas de aprendizagens dos seus alunos, pois:

Enquanto as crianças estão a explorar o mundo, no seu movimento naturalmente investigativo, ou em atividades que lhes são propostas, é possível que possamos acessar a sua vivência interior, a partir de uma observação cuidadosa dos seus gestos, expressões e reações psicocorporais (BACELAR, 2009, p. 54).

Uma opção que pode estimular a exploração com os alunos, se faz por meio da confecção dos seus próprios materiais, para que assim, possa ocorrer o contato físico com o seu material. O indivíduo poderá desenvolver um valor afetivo e a sensação de satisfação de autonomia, com o brinquedo fabricado por ele, pois segundo Rau (2011, p. 62) “qualquer atividade para a criança e com a criança tem um sentido educativo.”

Toda brincadeira ou jogo seja ela desenvolvida na escola através da ludicidade ou em casa com brincadeiras espontâneas, é necessário ter um sentido para a criança, pois, ao brincar ela vai desenvolvendo áreas específicas, tais como: a criatividade, curiosidade, psicomotricidade, entre outros, e se caso, não houver intermediação, aquela brincadeira pode ser afetada negativamente.

Entretanto, apresenta-se outra maneira de trabalhar com jogos, o qual também é de grande importância, que a criança brinque livremente, pois assim ela poderá desenvolver sua espontaneidade, para que deste modo eles consigam desenvolver sua própria autonomia, pois, na hora da brincadeira livre eles criam e recriam tudo que está ao seu redor, e isso também se torna um aprendizado, de acordo com a autora:

O jogo espontâneo é considerado o meio essencial da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças de zero a seis anos. [...] Os educadores que dão destaque ao jogo espontâneo no planejamento consideram-no como

um facilitador da autonomia, da criatividade, da experimentação, da pesquisa e de aprendizagens significativas. (FRIEDMANN, 1996, p. 71).

De acordo com o exposto, é necessário o professor considerar o jogo espontâneo, embora este precise estar ligado ao seu planejamento, pois, auxilia no desenvolvimento da autonomia, criatividade entre outros. Assim, o professor pode mesclar entre jogos de natureza livre e jogos espontâneos.

O que falta nas escolas, na maioria das vezes, não é o material, e sim a criatividade. Ou seja, falta o material mais importante. A criatividade nunca é ensinada nas escolas de formação profissional, nas escolas de formação de magistério, nos cursos de pedagogia ou nas faculdades de educação física, os alunos deveriam ser estimulados a analisar atividades lúdicas, a criticá-las, envolvendo eles mesmo nessas atividades, é necessário dar mais atenção ao brinquedo, e a atividade lúdica, como material de trabalho do professor, nos cursos de formação.

O professor pode realizar interações com os alunos após o jogo/brincadeira, para estimular mais o conhecimento do aluno, ativar a memória e a interpretação dos mesmos, pelo sentido educativo do jogo. O que propositalmente, dá o poder de fala para os alunos, e os motiva para uma possível articulação da oratória do aluno, o qual pode-se tornar um benefício no ato avaliativo do docente.

A oratória como método avaliativo, é de grande relevância, pois o mesmo, dá liberdade para o aluno expressar e refletir sobre o que ele entendeu referente as atividades de forma oral, lembrando que, esse método, possibilita a conscientização dos alunos perante o próximo, sabendo a hora de falar e ouvir.

2.2 O Lúdico no processo da alfabetização

A alfabetização é um dos processos mais importantes na vida de uma criança. Embora, ela esteja exposta a uma gama de situações em que a escrita está presente, é na escola que a alfabetização sistemática acontece. Para que este processo se torne atraente, motivador e agradável é necessário que o professor seja comprometido com uma metodologia diferenciada.

Nesta perspectiva, a ludicidade é um recurso pedagógico que auxilia no processo da aprendizagem permitindo ao aluno a sensação do prazer pelo ato de brincar e aprender, pois a brincadeira está atrelada com a aprendizagem. Para Rau (2011, p.28), “a ludicidade têm como característica trabalhar com as emoções, evocando assim os sentimentos de alegria, companheirismo e cooperação.” Nesta dimensão, Santos (1977, p.14) apud Rau (2011, p. 28), afirma que, “quanto mais o adulto vivenciar a ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

É evidente que, a ludicidade deve ser vivenciada não somente pelo aluno em questão, primeiramente necessita fazer parte da vida do professor. Ou seja, o mesmo deve estar envolvido no processo ao qual se propõe a trabalhar. O lúdico contribui para o processo de alfabetização dos alunos, pois a ludicidade compreende um modo mais prazeroso de desenvolver a aprendizagem, fazendo com que o aluno se aproprie da escrita mais facilmente e mais rapidamente. Além disso, as atividades lúdicas despertam no aluno mais interesse e os deixam mais envolvidos e, mais motivados. Em seus estudos Piaget destaca que a criança tem um impulso natural para o jogo:

O ser humano possui um impulso para o jogo e verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor, do segundo ao sexto ano de vida, esse impulso lúdico predomina sob a forma de jogo simbólico para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras. (Apud. RAU, 2011, p. 90).

Eis por que a atividade lúdica desperta um maior interesse pela problemática abordada em toda e qualquer criança. Este impulso é natural e conseqüentemente mais atraente e prazeroso. O documento “Ensino Fundamental de Nove Anos Orientações para a Inclusão da Criança de Seis Anos de Idade” do Ministério da Educação (MEC), convida os professores a pensar sobre a singularidade da criança nas suas formas próprias de ser e de se relacionar com o mundo, sobre a função humanizadora do brincar e o papel do diálogo entre adultos e crianças, a compreensão de que a escola não se constitui apenas de alunos e professores, mas sim, de sujeitos plenos.

Quais são as principais dimensões constitutivas do brincar? Que relações têm o brincar com o desenvolvimento, a aprendizagem, a cultura e os conhecimentos? Como podemos incorporar a brincadeira no trabalho educativo, considerando-se todas as dimensões que a constituem? (BRASIL, 2007, p.34).

Evidentemente pode-se constatar que o ato de brincar é coisa séria, e necessita ser planejado e abordado de forma intencionalizada, o professor deve ter clareza daquilo que se almeja com aquela abordagem e acima de tudo estar envolvido no processo, resgatando dentro de si próprio o sentimento da ludicidade.

Segundo Penteado (2005 p. 165) o processo ensino aprendizagem escolar não é um processo industrial, de massa, mas organiza-se em torno de relações grupais e a apropriação do conhecimento baseia-se em grande parte em processos pessoais, o trabalho docente encontra-se bastante prejudicado. Recorrer as propriedades formativas do jogo, tanto nos cursos de formação de professores quanto na formação de formação continuada, é uma maneira de “vivificar”.

Nesta perspectiva, a brincadeira deixa de ser “coisa de criança” e passa a se constituir em “coisa séria” digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de obter a aprendizagem que se pretende atingir. Orienta-se que o docente não de respostas prontas para seus alunos, e sim proporcionar a reflexão, “lançar” desafios dentro da sala de aula, e ensinar os estudantes irem atrás de respostas, problemas, objetivos entre outros. Esse método, ajuda na autonomia e autoconfiança deles, por saberem quem tem a capacidade de ir buscar sozinhos (ou em grupos), as respostas para os problemas que o professor estipula.

Nestas perspectivas, cria-se a conscientização que o jogo vai além de um mero divertimento, o que torna possível no olhar deles do educando, que os jogos e brincadeiras são completamente um alicerce para a alfabetização dos mesmos. Ou seja, os alunos ficam cientes que o jogo, além de um divertimento, é uma forma de aprendizado, mas em contrapartida, deixar claro, que é um jogo, e acima de tudo deve haver diversão.

Sabe-se que o ato avaliativo é algo complicado, ainda mais quando os alunos estão em fase de aprendizagem, então, o jogo/brincadeira, possibilita o professor avaliar seus alunos através da forma que ele se expressa dentro do jogo, ou seja, avaliar como eles se desempenham durante as etapas lúdicas.

2.3 O brincar no desenvolvimento social da criança

O brincar faz parte da criança desde os seus primeiros dias de vida. De acordo com Piaget (Piaget, s.d. (b), p.16) apud Freire (2010, p. 30), o brincar, caracteriza-se como jogos de exercícios sensório-motores, e isso faz com que a brincadeira se torne algo natural e agradável. Mas quem está por perto, cuidando, não observa que essas brincadeiras que sempre estiveram presente, se transforma em aprendizados, ou seja, revela que a criança pode aprender através do brincar. Por meio da brincadeira o indivíduo desenvolve diversas habilidade e uma delas é o ato de cooperação, pois, o brincar provoca na criança uma relação afetiva, e ele saberá passar isso para os demais.

As primeiras atividades lúdicas realizadas pelo bebê respondem ao objeto da aprendizagem e são asseguradas pelas bases cognitivas advindas da ontogênese; uma vez tendo adquirido, ele passa a efetuar-las pela satisfação que estas lhe proporcionam (MIRANDA, 2013 p. 25-26).

O brincar para criança é sério e fundamental para o seu desenvolvimento, não pode ser deixado de lado e muito menos atropelar essa fase, é essencial para ela entrar para o mundo da fantasia e do faz de conta, lembrando que esses processos são recursos enriquecedores para ser trabalhado dentro e fora da sala de aula. Sendo assim, todo esse processo estimula sua imaginação e criatividade, e caso não ter contato com essa fase ou for mal desenvolvida pode causar futuras sequelas. É necessário que a criança vivencie a fantasia para compreender o mundo real. A autora descreve que: “E, brincando, a criança assimila a realidade de forma frequentemente prazerosa.” (Bacelar, 2009, p. 45).

Ao brincar de faz de conta, a criança cria seu próprio ambiente, consegue transformar tudo aquilo que está em sua volta. Ela assume e recria papéis, personagens, objetos e transforma do jeito que ela deseja e imagina. Essa atividade, trabalha a criatividade e o imaginário, sobretudo a capacidade de saber fazer uso de tudo que está em sua volta, pois para as autoras:

No faz de conta, a criança substitui um objeto real por outro objeto, uma ação real por outra ação. [...] a criança brinca assumindo os papéis de personagens que lhe são familiares (mãe, pai, filho, motorista etc.); os animais e objetos representados fazem parte da realidade que a criança conhece. (COELHO; PEDROSA, 2012 p. 60)

O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para gastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Para Piaget (1967), o jogo e a construção do conhecimento principalmente, nos períodos sensório-motor e pré-operatório. Agindo sobre os objetos, as crianças, desde pequenas estruturam seu espaço e o seu tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando a representação e, finalmente a lógica. Quem só sabe seguir os manuais e as rotinas, será sempre escravos dos livros e dos ex-professores. O brinquedo não pode ser uma coisa chata.

Primeiro perguntemos para que serve do ponto de vista educativo(...)fica evidente que o intuito é promover o desenvolvimento(...)a criança precisa, a partir de seu corpo como referência, saber definir direções. (FREIRE,2010 p.60)

Compreende-se, que o jogo pode desenvolver potencialidades específicas no indivíduo, tais como: concentração, atenção, psicomotricidade entre outros. E deixá-la em contato com o objeto do jogo/brinquedo facilita esse processo enriquecendo o interesse e curiosidade pelo mesmo. Segundo Rau (2011, p. 50) “a brincadeira na infância leva a criança a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sócias e cognitivas.”

O profissional da educação, precisa desafiar de forma progressiva seus alunos e saber conduzir a atividade que será desenvolvida, levando-os para o mundo da aprendizagem, o qual, vão descobrir suas habilidades, competências e potencialidades, mostrando ferramentas para enaltecer tais qualidades. Mas também, é nesse mundo que o indivíduo descobre suas dificuldades e limitações, e cabe ao professor mediar e orientar para que eles superem e assimilem, proporcionando atividades que se tornem significativas aos seus alunos, pois, algo significativo marca a vida deles. De acordo com Friedmann (1996, p. 75):

O professor é mais que um orientador: ele deve ser um desafiador, colocando dificuldades progressivas no jogo, como uma forma de avançar nos seus propósitos de promover o desenvolvimento ou para fixar aprendizagens. Esse é o grande papel do professor enquanto educador lúdico e criativo.

Entretanto, o educador deve estar ciente que durante a realização das atividades pode ocorrer diversos fatores que interferem no desenvolvimento do

estudante, ou seja, fazer o possível para que haja equilíbrio e significâncias durante as atividades, pois de acordo com a autora:

[...] o educador precisa estar consciente que, durante as brincadeiras, podem acontecer coisas que dificultam o desenvolvimento da criança, como por exemplo: ser frequentemente desafiada muito além das suas possibilidades, o que pode gerar sentimento de tristeza, de insegurança ou de incapacidade (BACELAR, 2009, p. 45-46).

Ao brincar a criança interage com os demais que estão ali presentes, criando vínculos com os colegas, assim a ludicidade acaba ampliando a socialização e inclusão entre eles, nesta perspectiva, quando as crianças estão brincando, elas naturalmente se relacionam com os demais. De acordo com Friedmann:

É nas interações estabelecidas com outras pessoas que o jogo acontece e assume características únicas. Durante essas trocas, a criança tem a oportunidade de assumir diversos papéis, experimentar, se colocar no lugar do outro, realizar ações mais ou menos prazerosas e expressar-se (FRIEDMANN, 1996 p. 17).

A brincadeira traz saúde para a criança como física e emocional, pois então esse momento de brincadeira para a criança é rico e proporciona leveza para o aprendizado dela, ela consegue interpretar o que é real e o que é imaginário, leva a criança a saber expressar tudo aquilo que ela está sentindo, suas angústias, suas inseguranças, medos e até mesmo seus traumas. Nesta perspectiva, deve-se preservar a saúde da criança, física e mental.

A motivação é um dos fatores que contribui para a aprendizagem da criança, e deve surgir dentro do ambiente familiar. Os pais devem interagir com a criança se dedicando inteiramente a ela, mesmo que seja por pouco tempo. Essas ações criam vínculos para o resto da vida do indivíduo, pois, o brincar não é só uma atribuição escolar, é um conjunto entre família e escola.

A afetividade é uma constante no processo de construção do conhecimento e é ela que, na verdade, irá influenciar o caminho da criança na escolha dos seus objetivos. [...] A motivação é outro fator que influencia o desenvolvimento: se a motivação é grande, a criança irá se esforçar para fazer coisas mais complexas (FRIEDMANN, 1996 p. 66).

Sobretudo, o aluno precisa saber que o professor pode ser o seu melhor amigo, e o professor como profissional deve saber repassar essa confiança e

carinho para o aluno, o qual facilita para a construção de um ambiente de aprendizagem prazeroso, agradável e harmônico. Estabelecendo então, um clima amigável entre a relação professor aluno. Para Bacelar [...] “é preciso que o educador estabeleça uma relação de afetividade e confiança com seus educandos, buscando conhecer seu jeito singular de estar no mundo e de se comunicar com os objetos e pessoas à sua volta”.

2.3.1 Jogos de regras

Os jogos de regras se caracterizam na fase dos 6 ou 7 anos em diante, através dele se tem o resultado da organização coletiva das atividades lúdicas. Ao ensinar as regras para o indivíduo, está sendo executando nele um preparo para o convívio em sociedade, o qual ele estará exposto a muitas regras a ser seguida.

Esse contato com regras desperta no sujeito o autocontrole para conseguir lidar com diversas situações. Como por exemplo, construir no indivíduo o ato da conformação, para ter consciência em saber lidar com vitórias e derrotas/prejuízos, tirando e preparando para uma nova zona de conforto.

De acordo com Friedmann (1996, p. 34-35), as regras se estabelecem em três estágios. O primeiro se classifica como estágio egocêntrico, o qual as regras não são coercivas, precisa ser realizada através de estímulos. O estágio de cooperação, a regra é levada a sério e caso não segui-las, se torna é uma infração gravíssima. E por último o estágio da codificação de regras, o qual é praticamente obrigatório segui-las, e se houver um consenso geral, pode ser modificadas.

A regra é necessária para desenvolver na criança o limite, segurança, e autoconfiança, sendo essenciais para conviver melhor em sociedade, se tornando um cidadão ativo perante a mesma. Para Friedmann (1996, p. 35):

Por meio dos jogos de regras, as crianças não somente desenvolvem os aspectos sociais, morais e cognitivos, como também políticos e emocionais. Os jogos constituem um conteúdo natural no qual as crianças são motivadas a cooperar para elaborar as regras.

Estabelecer regras para crianças é algo delicado, pois, se não forem repassadas de maneira correta haverá dificuldades para compreender tal processo. O educador pode realizar o aprendizado com regras de forma prazerosa, tais como:

estimular os alunos a criarem suas próprias regras em sala, as quais deverão ser seguidas por eles. Para Bacelar (20019, p. 45):

Brincando, dá os primeiros passos em direção à socialização, através da construção de regras. Através dessas atividades, a criança exercita e aprimora suas características pessoais, construindo as bases para um desenvolvimento cada vez mais pleno.

O jogos com regras, se tornam ferramentas importantes para o professor, pois, contribui para o trabalho dentro da sala de aula, permitindo diagnosticar possíveis dificuldades de aprendizado, e possibilita o acompanhamento do desenvolvimento dos seus alunos.

Os jogos de regras são um excelente recurso a ser utilizado na educação infantil e ensino fundamental, pois auxiliam o trabalho educativo do professor, que percebe algumas lacunas no processo de desenvolvimento e aprendizagem infantil nos aspectos sociais, afetivos e motores (RAU, 2011 p.160).

De acordo com a autora, pode-se afirmar que os jogos de regras também possibilitam a criança o autocontrole sobre suas ações, aprendendo que haverá um momento certo para agir. Aprendem a respeitar o tempo e os colegas quando estiverem em meio a uma atividade proposta com regras.

As crianças não conseguem assimilar o mundo dos adultos, e os jogos com regras, ajudam a desencadear o processo de maturidade, e as regras estão sempre presente no cotidiano deles, como por exemplo: na hora tomar banho, nas refeições, no horário de dormir, não mexer em determinados objetos. Através dos jogos de regras o indivíduo adquire certas noções diante da vida e sociedade, o qual contribui para a formação de um adulto que sabe as regras que tem de seguir, o qual conseqüentemente, saberá se adaptar com facilidade a elas.

Os jogos de regras estimulam no aluno a capacidade de se adaptar melhor diante das mudanças que acontecem ao decorrer da vida, auxiliando no desenvolvimento social do indivíduo. Entretanto nessa fase o indivíduo tem a liberdade de saber tomar decisões que favorecem o desenvolvimento cognitivo perante a variadas situações.

Enfim, é através das regras que o indivíduo saberá respeitar as pessoas e o meio que ele está inserido. Nesta perspectiva, a regra irá influenciar nas tomadas de decisões e responsabilidade.

3 METODOLOGIA

Esse trabalho foi desenvolvido através de pesquisa bibliográfica, qualitativa e de campo, com base em livros e artigos. A pesquisa de campo foi desenvolvida por meio de questionários com perguntas abertas e fechadas para os docentes do Ensino Fundamental Fase I da Escola Municipal Villa Lobos E.I.E.F e Escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira E.I.E.F, sendo que, são escolas situadas em municípios diferentes, a primeira situa-se na cidade de Laranjal, a segunda na cidade de Pitanga. A escolha das escolas se deu com a intenção de perceber como as diferentes instituições de ensino abordam a temática do lúdico dentro das salas de aula.

3.1 TIPO DE PESQUISA

A pesquisa bibliográfica pautou-se na elaboração do projeto a partir de pesquisa em livros e materiais já publicados, pois de acordo com Marconi e Lakatos, (2003, p. 183) “abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo, desde publicações avulsas, boletins, jornais, revistas, livros, pesquisas [...]”

Para a realização dos questionários, primeiramente observaremos as escolas do Ensino Fundamental Fase I, Escola Municipal Villa Lobos E.I.E.F e Escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira E.I.E.F, com intuito de conhecer como é trabalhado com o lúdico dentro dessas instituições. Com base na pesquisa de campo, será possível o aprofundamento do tema, tendo a visão de como este se efetiva na prática escolar, fornecendo dados para a elaboração dos resultados e discussões da presente pesquisa. De acordo com Gil (2002, p. 53):

Já o estudo de campo procura muito mais o aprofundamento das questões propostas do que a distribuição das características da população segundo determinadas variáveis. Como consequência, o planejamento do estudo de campo apresenta muito maior flexibilidade, podendo ocorrer mesmo que seus objetivos sejam reformulados ao longo da pesquisa.

A pesquisa se torna também qualitativa, a medida em que segundo, Souza e Ilkiu, (2016, p. 63) “O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave.” Após a realização dos passos metodológicos da pesquisa será possível perceber de forma mais real e efetiva como o lúdico tem

sido trabalhado em sala de aula, e qual o espaço de importância do tema, estabelecendo comparações entre teoria e prática.

3.2 POPULAÇÃO E AMOSTRA

3.2.1 População

Esta pesquisa teve o consentimento e participação de 12 (doze) professores do ensino fundamental I da rede pública de ensino, de ambos municípios. Sendo eles, 4 (quatro) professores da Escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira (Pitanga), 2 docentes do Pré, 1 professor do 1º e 2º ano, e 1 do 3º ano e sala de recursos; 8 (oito) docentes da Escola Municipal Villa Lobos (Laranjal) sendo: 2 professores do Pré e 1º ano, 1 professor do 2º ano, 3º ano, 4º ano e aulas diversificadas.

3.2.2 Amostra

Inicialmente na Escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira, foram entregues o total de 6 (seis) questionários aos docentes, tendo a devolutiva de 4 (quatro) questionários. Em contrapartida, na Escola Municipal Villa Lobos, houve-se a distribuição de 10 (dez) questionários, tendo o retorno de 7 (sete).

3.3 INSTRUMENTOS E PROCEDIMENTOS

3.3.1 Instrumentos

O instrumento abordado nesta pesquisa para coleta de dados, é um questionário, elaborado com perguntas abertas e fechadas, contendo no total de 11 (onze) questões. O instrumento foi aplicado para os docentes da Escola municipal Reinaldo Nunes Ferreira e Escola municipal Villa Lobos, da rede municipal de ensino, localizadas em cidades distintas, com o principal objetivo de verificar como os docentes do anos iniciais trabalham o lúdico dentro das salas de aula.

3.3.2 Procedimentos

No primeiro instante, foi observado as escolas com a colaboração dos diretores, havendo assim a autorização por parte das escolas para a aplicação da pesquisa. Posteriormente, houve o diálogo entre os acadêmicos com os professores, explicando a pesquisa e seus objetivos. Logo após, foi distribuído os questionários para os professores, pedindo a contribuição dos mesmos, para que assim, fosse possível a realização prática desta pesquisa. Por fim, realizar a comparação entre teoria e prática do lúdico dentro das salas de aulas.

3.4 ANÁLISE DE DADOS

A análise de dados foi obtida através do levantamento das respostas dos docentes da Escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira e Escola Municipal Villa Lobos, que participaram respondendo os questionários. Sendo possível realizar esse levantamento, analisando o conteúdo dos questionários, fazendo comparações textuais (análise do discurso). Segundo Souza e Ilkiu, (2016, p. 69):

A interpretação dos resultados obtidos de acordo com Rodrigues (2006, p. 108) “[...] visa à reflexão e à explicação; apresentar os resultados em um contexto mais abrangente; interligar, comparar e avaliar os resultados, procurando também a solução do problema”. Considera-se a análise e a interpretação são elementos intimamente interligados, por isso é difícil delimitar aonde termina a análise e começa a interpretação.

4 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

De acordo com os estudos por meio dos resultados dos questionários, foi possível identificar qual é a posição prática em relação a teoria abordada nesta pesquisa, e como os docentes das Escolas Municipais Villa Lobos, Laranjal e Reinaldo Nunes Ferreira, Pitanga, utilizam as ferramentas lúdicas em suas aulas.

Diante da primeira questão: “O que você entende por lúdico?” Todos os docentes de ambas as escolas responderam que é a forma de ensinar por meio de jogos e brincadeira, tornando-se uma ferramenta favorável para os alunos e principalmente para eles, é algo que vai além da aprendizagem. Com esse

instrumento é possível encontrar a construção e o desenvolvimento da identidade de ambos, tornando-se um mecanismo para a descoberta de si mesmo e do mundo que os rodeia.

Professor 1 “É uma das maneiras mais eficazes de envolver o aluno nas atividades, pois a brincadeira é algo inerente na criança é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca.” Professor 2 “O lúdico influencia muito no desenvolvimento de cada criança, pois é através de jogos que a criança aprende.”¹ Professor 3 “É o que se refere a brincadeiras, jogos, interações.” Professor 4 “Uma atividade que dá prazer e diverte as pessoas envolvidas.” Professor 5 “Uma forma mais espontânea e divertidas de ensinar é o aprender e o brincar ao mesmo tempo.” (HIRCO; MENDES, 2019, s/p.)

De acordo com Bacelar, (2009, p. 24) “Frequentemente, o jogo e a brincadeira são utilizados como sinônimos de lúdico. Vemos também, muitas vezes, o lúdico associado ao lazer, à satisfação, ao deleite, ao prazer.”

A segunda questão indagava se os docentes consideraram importante o trabalho com o lúdico na escola? Todos os onze professores responderam que sim, porém, três docentes da Escola Municipal Villa Lobos, Laranjal não justificaram sua resposta, e um da Escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira, Pitanga. Mas, aqueles que esclareceram a resposta relataram que o mesmo permite que a criança se socialize, brinque, se divirta e sinta-se à vontade para aprender. Permitindo e facilitando um aprendizado significativo para docente e aluno.

De acordo com Bacelar (2009, p. 30) “A atividade lúdica, como expressão externa, só será lúdica internamente se propiciar ao sujeito a sensação de plenitude, prazer, alegria.”

Professor 1 “Através do lúdico muitas habilidades são desenvolvidas, visual, auditiva, motoras, exercita a imaginação... assim constrói o conhecimento.” Professor 2 “Pois as crianças assimilam melhor o conteúdo quando a atividade é realizada de forma prazerosa.” Professor 3 “O trabalho deve ser permeado pelo lúdico, para aprendizagens significativas e concretas.” Professor 4 “Sim pois podemos demonstrar que aprender pode ser divertido.” [SIC]. (HIRCO; MENDES, 2019, s/p.)

A terceira questão perguntava: Você utiliza atividades lúdicas no seu cotidiano escolar? Todos os professores que responderam ao questionário

¹ Foi mantida a escrita de todos os professores tendo em vista a originalidade do conteúdo.

disseram que sim, utilizam-se do lúdico dentro da sala de aula, pois, o mesmo prepara-o para vida. Deste modo, sempre que possível tentam encaixar a ludicidade (jogos, brincadeiras, cantigas de roda, dinâmicas entre outros) dentro de todas as disciplinas. Nesta perspectiva, é possível esclarecer o objetivo proposto nesta pesquisa, o qual se refere se os docentes praticam a ludicidade dentro da sala de aula.

A quarta questão se referia a quais atividades lúdicas os docentes trabalhava com os alunos. Todos os professores de ambas as instituições responderam que utilizam jogos, brinquedos, brincadeiras, dinâmicas, cantigas de rodas, faz de conta, entre outros. De acordo com Bacelar (2009, p. 29): “[...] a brincadeira e demais atividades na Educação Infantil precisam ser para a criança uma experiência de vivência do estado lúdico, pois assim ela poderá contribuir para o desenvolvimento da criança de maneira saudável.”

A quinta questão indagava qual a importância das atividades lúdicas nos anos iniciais principalmente para o processo de alfabetização. Todos os docentes responderam que o lúdico é importante, pois ajuda no processo de alfabetização dos alunos, tornando esse procedimento mais prazeroso e significativo para o aluno e acima de tudo desenvolvendo sua criatividade.

Professor 1 “A alfabetização da criança deve ser realizada com prazer e por meio do lúdico ela é estimulada a desenvolver a criatividade e não a produtividade. A brincadeira desperta no aluno desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista.” Professor 2 “O lúdico tira o peso da atividade tradicional, diverte o aluno levando-o a expressar o seu interior e faz com que o mesmo fixe melhor o conteúdo.” Professor 3 “É imprescindível, colabora para a assimilação dos conteúdos de forma dinâmica, promovendo verdadeiramente a aprendizagem” Professor 4 “A aula com o lúdico o aluno constrói e fica mais feliz e com o prazer de aprender eles adquirem mais conhecimento”. (HIRCO; MENDES, 2019, s/p.)

De acordo com Bacelar (2009):

A ludicidade é de fundamental importância para o desenvolvimento da criança e, possivelmente por isso, a brincadeira tem sido uma questão bastante discutida por diversos teóricos, tais como Tizuko Kishimoto, Sanny Rosa, Brougère, D. W. Winnicott, dentre outros. (2009, p. 24).

A sexta questão perguntava: “Como as escolas se posicionam em relação ao lúdico”? Tanto os docentes da Escola Municipal Villa Lobos (Laranjal), quanto os da Escola Municipal Reinaldo Nunes Ferreira (Pitanga) responderam que as escolas

dão todo o suporte e apoio para a inserção do lúdico dentro do ambiente escolar, disponibilizando materiais e espaço para os professores. Mas, acima de tudo zelam pela aprendizagem dos alunos, deste modo estão a disposição para a realização de projetos em prol da ludicidade.

Professor 1 “A escola se propõe não somente ao sucesso pedagógico, mas também a formação do cidadão, porque a consequência imediata dessa ação educativa é aprendizagem em todas as dimensões: social, cognitiva, relacional e pessoal.” Professor2 “A escola busca a melhor forma de ensinar, porém, em sala a criatividade e responsabilidade do professor. O que ele faz com sucesso a escola apoia.” Professor 3 “Incentiva os professores a englobar o lúdico em sala de aula, dando a devida importância.” Professor 4 “A escola, entende que o uso do lúdico, em sala de aula é importante, mas deixa a critério dos professores para o uso do lúdico.” [SIC] (HIRCO; MENDES, 2019, s/p.)

Quando a escola apoia o trabalho dos professores no sentido de proporcionar condições e materiais necessários para as práticas educativas o ensino e aprendizagem se dão de forma mais completa.

A sétima questão perguntava: “Em sua opinião, os alunos aprendem mais com a inserção do lúdico na sala de aula? Por que?” Os docentes responderam que a ludicidade desperta o prazer na criança, e os conteúdos podem ser trabalhados com leveza, de forma interessante. Todos os professores, de ambas as escolas, afirmaram que seus alunos aprendem mais com a inserção da ludicidade nas atividades propostas, afinal, a criança gosta de brincar. Isso deve ser um aliado ao professor e não encarar como um obstáculo a ser ultrapassado. Para Bacelar (2009, p. 25): “[...] no estado lúdico, o ser humano está inteiro, ou seja, está vivenciando uma experiência que integra sentimento, pensamento e ação, de forma plena.”

Professor 1 “Sim, proporciona um desenvolvimento sadio e harmoniosa, ao brincar a criança aumenta a independência, estimula habilidades motoras, diminui a agressividade, promovendo assim crescimento emocionalmente e adaptação social.”

Professor 2 “Porque através de brincadeiras as crianças se manifestam vontade e utilizam o material com mais carinho.” [SIC]

Professor 3 “Com certeza, porque os conteúdos podem ser trabalhados com leveza, de forma interessante, despertando na criança a vontade de aprender.”

Professor 4 “Sim porque aprende a competir e buscar meios de vencer, interagir, melhora sua capacidade de raciocínio e aprende de uma forma descontraída.” (HIRCO; MENDES, 2019, s/p.)

Na oitava e última questão, perguntava, se só docentes acham importante participar das atividades lúdicas com os alunos? Todos os profissionais da educação

das Escolas Municipais Villa Lobos e Reinaldo Nunes Ferreira, responderam que sim é muito importante participar junto as crianças durante as brincadeiras. Os mesmos responderam que a criança vê o seu professor como um exemplo a ser seguido, e participar das atividades cria uma motivação para os alunos mostrando que é algo natural e não imposto. Ao se envolver nas brincadeiras o docente mostra iniciativa e fortalece os laços entre eles.

Professor 1 “Sim, professor deve observar e coletar informações sobre as brincadeiras das crianças para enriquecê-las em futuras oportunidades, sempre que possível participar e questionar com as crianças sobre as mesmas, estimulando na criança a necessidade de brincar e facilitando a escolha da brincadeiras.” Professor 2 “O professor deve participar com os alunos, porque o professor chama a atenção deles e ele gostam de ver o professor em qualquer tipo de brincadeira.” professor 3 “Sim, para ser algo natural e não algo imposto.” Professor 4 “Sim. Para brincar não tem idade e quando o professor participa a motivação é ainda maior.” Professor 5 “Eu sempre participo e brinco com os alunos, pois com a participação do professor, o aluno se sente mais confiante no que faz, dando, também mais credibilidade na brincadeira.” (HIRCO; MENDES, 2019, s/p.)

Essa pergunta nos leva a refletir sobre as concepções afetivas entre aluno e professor, pois, de acordo com a teoria abordada nesta pesquisa, o professor e o aluno acima de tudo devem ser amigos, havendo tal participação, possibilita para o docente diagnosticar o comportamento dos alunos durante a realização das brincadeiras.

Para Bacelar:

Uma convivência amorosa e autêntica, o contato corporal através das brincadeiras, uma observação atenta aos momentos em que as crianças estejam mais tranquilas, tudo isto pode contribuir muito para que o educador, aos poucos, tenha condições de avaliar, através das expressões corporais, se a participação dos pequenos nas atividades está: atenta, concentrada, alegre, encantada, envolvida ou não. É através da sua postura, do seu olhar, dos seus gestos, que eles expressam o que se passa no seu interior. (2009, p. 81-82).

Ainda para Bacelar, (2009, p. 47):

Desenvolvimento e afetividade estão articulados no processo de formação da criança. Esses dados ajudam o educador a observar as expressões psicocorporais das crianças, percebendo-as como um reflexo do que se passa no seu interior, seja no nível cognitivo ou afetivo. Assim, pode-se identificar se as atividades estão adequadas às necessidades próprias de um ser em desenvolvimento, se estão proporcionando alegria, prazer, isto é, se estão sendo lúdicas ou não.

De acordo com a autora pode-se afirmar que a ludicidade e a afetividade entre docente e aluno é um instrumento benéfico para rever suas metodologias em sala, possivelmente um facilitador na hora da avaliação dos estudantes. Acima de tudo verificar se a atividade está proporcionando divertimento para o mesmo.

Analisando os questionário foi notório o amor envolvido nas respostas dadas pelos educadores da rede municipal de ensino, os quais sempre estão trabalhando em prol não só da aprendizagem, como da criticidade dos alunos. É possível analisar como eles levam a infância a sério, que por sua vez tentam repassar significâncias em cada conteúdo ensinado para seus alunos.

Respondendo a problemática da pesquisa. Torna-se possível associar a teoria e a prática desde que haja determinação, estudos, sempre questionando se a prática pedagógica está realmente sendo aproveitada por seus alunos e acima de tudo saber ser criativo e ter muito amor pela educação, para que assim seja possível envolver o lúdico com eficácia no processo de ensino aprendizagem dos estudantes.

O docente está sujeito a desafios dentro do ambiente escolar e fora, entretanto, o mesmo precisa estar apto às mudanças, buscando formação continuada e capacitações para melhorar sua didática em sala de aula. Vivemos em uma sociedade em que a tela de um mero 'celular smartphone' torna-se mais atraente que as salas de aulas. Por fim, deve-se introduzir metodologias atrativas para um aprendizado eficaz, as atividades lúdicas contribuem para que isso ocorra.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa, buscou compreender os aspectos favoráveis que o ensino através de forma lúdica pode proporcionar para os alunos do ensino fundamental I, bem como, averiguar a sua importância perante o aprendizado e sua contribuição vantajosa aos docentes como embasamento para seu trabalho em sala de aula.

Foi possível perceber com a pesquisa, o quanto o lúdico se faz importante na vida da criança que está em seu processo de ensino aprendizagem, e quanto o ele é envolvente e transforma o ambiente de aprendizagem. Através dessa ferramenta o aluno consegue expressar aquilo que está sentindo, além de inseri-la dinamicamente no contexto social que vive.

A ludicidade pode ser trabalhada nas salas de aula, mas sobretudo é preciso entender o significado do lúdico enquanto ferramenta pedagógica facilitadora. O lúdico aliado ao ensino é destacado por diversos autores que foram pesquisados, os quais retratam a grande importância de atividades lúdicas para o desenvolvimento integral da criança.

Por fim, concluímos que a partir da ludicidade o aprendizado ocorre de forma mais prazerosa, mediando de forma correta não se torna uma atividade inata e sim, construída e integrada em várias áreas de conhecimentos, instigando nos alunos, a socialização, imaginação, criticidade e respeito.

REFERÊNCIAS

BACELAR, Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e Educação Infantil**. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia, 2009. 144 p.

BRASÍLIA, **Ensino Fundamental de Nove anos Orientações para Inclusão da criança de seis anos de idade/ 2º edição 2007**. Disponível em <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>> acesso dia 04/06/2018.

COELHO, Maria Teresa Falcão; PEDROSA, Maria Isabel. FAZ DE CONTA: construção e compartilhamento de significados. In: OLIVEIRA, Zilma de M. Ramos de. **A criança e seu desenvolvimento: perspectivas para se discutir a educação infantil**. 5. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2012. p. 56-72.

FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e pratica da educação física**. São Paulo: Editora Scipione, 2010.

FRIEDMANN, Adriana, **Brincar: crescer e aprender- O resgate do jogo infantil**/Adriana Friedmann. –São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, Antonio Carlos. Como classificar as pesquisas com base nos procedimentos técnicos utilizados?: que é pesquisa?. In: GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projeto de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Editora Atlas S.a., 2002. Cap. 42. p. 43-56.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Técnicas de pesquisa: pesquisa bibliográfica. In: MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Editora Atlas S.a., 2003. Cap. 9. p. 174-213.

MIRANDA, Simão de. **Oficina de ludicidade na escola**/Simão de Miranda. – Campinas, SP: Papyrus, 2013.

PENTEADO, Heloísa Dupas. Jogo e formação de professores: videopsicodrama pedagógico. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez Editora, 2005. p. 89-107.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles, **A Ludicidade na educação: uma atitude pedagógica** / Maria Cristina Trois Dorneles Rau – 2. Ed. Ver, atual. e ampl. – Curitiba: Ibpex 2011. – (série Dimensões da Educação).

SOUZA, Adilson Veiga e; ILKIU, Giovana Simas de Melo. **Manual de normas técnicas para trabalhos acadêmicos**. União da Vitória: Unidade de Ensino Superior Vale do Iguaçu, 2017. 107 p

VYGOTSKY, L. S. **Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.
NEGRINE, A.(1994). **Aprendizagem e desenvolvimento infantil – Simbolismo e Jogo**. Porto Alegre: PRODIL.

ANEXOS

ANEXO A

Questionário aplicado as docentes das Escolas Municipais Villa Lobos E.I.E.F e
Reinaldo Nunes Ferreira E.I.E.F

Escola:

1- Idade _____ Professor (a): _____

2- Quanto tempo atua na profissão? _____

3- Qual turma atua como docente? _____

4- O que você entende por lúdico?

5- Considera importante o trabalho com o Lúdico na escola?

() SIM () NÃO Justifique:

6- Você utiliza atividades Lúdicas no seu cotidiano escolar?

() SIM () NÃO Justifique:

7- Quais atividades lúdicas você trabalha com seus alunos?

8- Qual a importância das atividades lúdicas nos anos iniciais principalmente para o processo de alfabetização?

9- Como a escola se posiciona em relação ao lúdico?

10-Em sua opinião, os alunos aprendem mais com a inserção do lúdico na sala de aula? Por que?

11-Você acha importante participar das brincadeiras em sala de aula com o alunos? Por que?
