

O lúdico como ferramenta facilitador no processo ensino aprendizagem

The playful as a facilitating tool in the process of teaching learning

Risolene Maria da Silva¹ Olga Gonzalez Cardozo²

Resumo: Este estudo analisa a contribuição da ludicidade para diminuir o baixo rendimento dos educandos do ensino fundamental I do 1º ao 3º ano na escola Presidente Emílio Garrastazu Médici no Município de Itaíba, Estado de Pernambuco, Brasil. Os objetivos da investigação foram: Geral: Analisar de que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da escola Municipal Presidente Emílio Garrastazu Médici no município de Itaíba Pernambuco Brasil. Específicos: identificar as ferramentas lúdicas que utiliza os educadores diariamente em sala de aula. Verificar as possibilidades e os limites das crianças a partir de trabalhos lúdicos que mobilizam a prática desenvolvida pelos professores ; Observar de que maneira os professores do 1º ao 3º ano do fundamental I compreendem a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos educandos. Com base na importância da temática estabelecida, essa pesquisa possui enfoque qualitativo pautado pelos instrumentos de coletas de dados, a observação e a entrevista, necessários para as análises. A investigação foi realizada em uma escola da rede municipal de Educação em Itaíba Pernambuco Brasil que atende alunos do ensino fundamental I.

Palavras Chaves: Ludicidade; desenvolvimento; aprendizagem; prática docente.

ABSTRACT: This study analyzes the contribution of playfulness to reduce the low income of elementary school students I from 1st to 3rd year at the Presidente Emílio Garrastazu Médici school in the city of Itaíba, State of Pernambuco, Brazil. The objectives of the research were: General: To analyze how the play is used as a methodological tool to reduce the low income of students from the 1st to 3rd year of the Presidente Emílio Garrastazu Medici Municipal School in the municipality of Itaíba Pernambuco, Brazil. Specific: Identify the playful tools that educators use daily in the classroom. Check the possibilities and the limits of the children from playful works that mobilize the practice developed by the teachers; To observe how the teachers from the 1st to 3rd year of the fundamental I comprehend the importance of the playful in the

¹ Mestre em Ciências da educação pela Universidad Autónoma de Asunción UAA – Paraguay. Graduação em Pedagogia pela UPE. E-mail: silva.risolene.silva@gmail.com

² Universidad Autónoma de Asunción. E-mail: Olgagiubi48@hotmail.com

teaching and learning process of the learners. Based on the importance of the established theme, this research has a qualitative approach based on data collection instruments, the observation and interview necessary for the analysis. The research was carried out in a school of the municipal network of Education in Itaíba Pernambuco Brazil that attends elementary school students I.

Keywords: *Ludicidade; development; learning; teaching practice.*

INTRODUÇÃO

Esse artigo é um resumo da dissertação intitulada “O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano na Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici no município de Itaíba – Pernambuco – Brasil”, que investigou a ludicidade na prática pedagógica das turmas iniciais do ensino Fundamental I.

Diante dessa temática aponta-se que através do brincar a criança pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. “O jogo é essencial para que a criança manifeste sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. É somente sendo criativo que a criança descobre seu próprio eu” (Tezani, 2004, p. 45).

A infância é um período de descobertas, realizações, desenvolvimento da imaginação e criatividade. Nessa fase a criança vivencia importantes momentos, adquirindo conhecimentos e experiências que a constituirão como sujeito. Sendo um momento tão importante na formação das crianças, cabe aos pais e educadores o encaminhamento de vivências que sejam adequadas e possam contribuir para o desenvolvimento integral das crianças e a construção de uma identidade positiva.

Diante da convivência escolar com professores e alunos, surgiu uma inquietação ao perceber que os professores não desenvolviam práticas que correspondessem à temática pesquisada. A convivência nos fez perceber que o tradicionalismo ainda encontra-se muito presente na escola e este foi um dos motivos, dentre outros, que me moveu a pesquisar sobre o tema.

Interposta a relevância que esse estudo poderia alcançar, o problema que norteou essa pesquisa foi: De que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir

o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da escola Presidente Emílio Garrastazu Médici no município de Itaíba – Pernambuco – Brasil?

Como objetivo geral, o estudo propões-se: Analisar de que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da escola Municipal Presidente Emílio Garrastazu Médici no Município de Itaíba Pernambuco – Brasil. E como objetivos específicos: Identificar as ferramentas lúdicas que utiliza os educadores diariamente em sala de aula; verificar as possibilidades e os limites das crianças a partir de trabalhos lúdicos que mobilizam a prática desenvolvida pelos professores; observar de que maneira os professores do 1º ao 3º ano do Fundamental I compreendem a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem dos educandos.

Para isso foi realizada uma pesquisa descritiva de enfoque qualitativo. Como técnica de coleta de dados foi utilizada a observação e a entrevista em profundidade. A pesquisa foi realizada em uma escola da rede municipal de ensino em Itaíba – Pernambuco – Brasil, com professores e coordenadores das turmas do ensino fundamental I do 1º ao 3º ano de alunos com faixa etária de 6 a 8 anos.

Esse artigo ficou dividido dessa forma: esta introdução, no segundo tópico parte teórica, depois a metodologia, em seguida a interpretação dos resultados e por fim as conclusões acerca da pesquisa realizada com os professores e gestores quanto a ludicidade como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano na Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici no município de Itaíba – Pernambuco – Brasil”.

O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem

Os estudos publicados no séc. XX apresenta a educação como direito de todos, sendo constituído em inúmeras leis e diferentes países. Em face de assinalada formalização surgiram educadores que passaram a analisar minuciosamente os processos de ensino e aprendizagem. Entre os maiores pesquisadores da temática ganharam maior destaque os conceitos de Piaget (1896 -1980) e Vygotsky (1896 - 1934). Jean William Fritz Piaget criou um domínio de investigação que cognominou epistemologia genética, ou seja, uma teoria do conhecimento focada no desenvolvimento natural da criança (Vygotsky, 2011).

Piaget como biólogo, psicólogo e epistemólogo, entendia que o pensamento atravessa quatro fases, desde o nascimento até o começo da adolescência, momento no qual a capacidade plena é alcançada. A grande contribuição de Jean Piaget foi estudar o raciocínio lógico-

matemático, que atualmente é considerado fundamental na escola, mas que muitas vezes não pode ser ensinado, pois depende de uma estrutura de conhecimento da criança.

Em seus estudos Vygotsky defendia a utilização da atividade lúdica na Educação, já que o psicólogo é o pensador que traz essa modalidade para o campo educacional. Na concepção do proponente da Psicologia cultural-histórica, os jogos e as brincadeiras integram a história da humanidade como forma de subsistência (Vygotsky, 2011).

Para Jean Jacques Rousseau (1712-1778) a criança apresenta seu modo de ver, de pensar e de sentir que lhes são próprios, evidenciou que não se aprende nada senão por meio de uma conquista ativa. “Não deis a vosso aluno nenhuma espécie de lição verbal: só da experiência ele deve receber” (Coura, 2005, p. 10).

Como podemos observar a citação do filósofo, teórico político, escritor e compositor autodidata suíço nos leva a refletir que a criança aprende mais facilmente com a concretização de experiências, contribuindo expressivamente no desenvolvimento de seus conhecimentos e vivências de uma forma descontraída, onde a vivência do seu cotidiano poderá ser uma divertida aprendizagem.

O surgimento do lúdico

Para definir a palavra ou termo “*lúdico*”, recorreremos aos diversos autores como (Almeida, 2008 apud Silva, 2011), que relata sua origem no latim (*ludus*) e quer dizer brincar através dos jogos. As atividades lúdicas podem quadrar como instrumento estimulador no ensino da matemática.

Por meio de seus estudos garante que o termo *lúdico* tem origem no latim (*ludus*) e quer dizer brincar, neste brincar fica compreendido jogos, brinquedos e brincadeiras e é coerente também, a conduta daquele que participa do jogo, que brinca e se diverte do mesmo modo que, a música, a literatura, o teatro, as dramatizações, igualmente são consideradas manifestações do lúdico. Diante de tal questão, percebe-se que o lúdico pode e deve ser aproveitado como um instrumento capital de natureza subjetiva em meio à prática pedagógica do professor de Educação em âmbito educacional (Costa, 2005).

Portanto, o pesquisador nos revela que a ludicidade vem unicamente para contribuir com o professor, uma vez que por meio dela se pode educar com criatividade, dinamicidade e responsabilidade desvendando formas convenientes e descontraídas a fim de serem trabalhadas segundo a realidade vivenciada por cada aprendiz.

Diferentes pesquisadores científicos, além disso, evidenciaram que o termo “lúdico” se origina do latim “ludus” que na língua portuguesa quer dizer “brincar”. Dentro do contexto do brincar pode ser incluso os jogos, brinquedos e passatempos, todavia com inclusão é constatada uma relatividade na conduta daquele que joga, brinca e se diverte. A ludicidade apresenta como uma de suas características a função educativa do jogo, a qual por sua vez favorece a aprendizado do sujeito, aprimorando seu conhecimento, sua experiência de vida e sua compreensão de mundo (Castagini e Baby, 2015).

Sendo assim, entende-se o quanto é relevante desde cedo iniciar uma preparação no escopo de que a criança aprenda a se defender na atual conjuntura social onde convive com os demais, podendo ser ensinada por intermédio de jogos, brincadeiras, atividades lúdicas distintas, divertidas e fecundas.

O brincar induz a criança a ficar progressivamente mais flexível e a procurar alternativas de ação. Uma vez que enquanto a criança brinca concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Consentir brincar às crianças sempre que possível e necessário consiste em um trabalho de suma importância a ser realizado pelo professor (Vygotsky, 1984).

Essas mudanças acontecidas no meio social têm demandado uma reformam no ensino, sendo o docente o responsável direto por estas mudanças e também do desenvolvimento do discente, portanto, suas funções têm crescido, como o cuidado, mediação de conflitos e a instrução.

O lúdico está completamente ligado às brincadeiras, todavia desenvolvidas como metodologia de aprendizagem, as quais oportunizam ao educando a interação consigo mesmo e com o mundo ao seu redor, trazendo benefícios incontestáveis (Kishimoto, 2002).

Entende-se que o compromisso e a preocupação com o desenvolvimento racional dos alunos já existiam nos tempos dos grandes filósofos e matemáticos do período clássico da Grécia Antiga, como Platão e Aristóteles, os quais defendiam o uso de jogos como método de ensino.

Quando vemos uma criança de faz de conta sentimo-nos atraídos pelas representações que ela desenvolve. A primeira impressão que nos causa é que as cenas de desenvolvem de maneira de deixar dúvida do significado que os objetos assumem dentro do contexto (Kishimoto, 2011).

As ideias de Platão e Aristóteles na introdução das atividades lúdicas na educação caiu por terra, ou com inclusão, foram totalmente ignoradas, entretanto não somente elas como toda a sociedade foi reprimida na era medieval devido à imposição da igreja De tal modo, o processo

de introdução da brincadeira no cotidiano da escola em termos de Educação se deu graças o educador alemão Froebel (1782-1852), que considerava as brincadeiras como primeiro recurso para aprendizagem, além de uma diversão e forma divertida de criar representações do mundo concreto para entendê-lo (Fujishima, 2009) .

De acordo com o mesmo autor, as canções e jogos para educar sensações, emoções e brinquedos pedagógicos destacando sempre a importância da atividade manual e também apoiou uma proposta educacional que abrangia atividades de cooperação e o jogo, percebidos por ele como a origem da atividade mental.

A educação lúdica, além de contribuir e influenciar no desenvolvimento mental e intelectual da criança tanto em sua autonomia como na criatividade, além de propiciar um crescimento feliz e saudável, prolongando por toda a vida uma evolução espiritual. O ensino, por meio da ludicidade passou a ser um excelente recurso pedagógico, uma vez que após sua implementação, o ensinante leva ao seu aprendiz a alegria e o divertimento ao ser ensinado brincando (Poletto, 2005).

O mesmo autor relata que na atualidade, existem hoje três teorias psicológicas de valor supremo as quais dão totais subsídios para o estudo do brincar, ou seja, o sócio histórica de Vygotsky, a cognitiva de Jean Piaget e a teoria psicanalítica de Winnicott.

Teorias sócia histórica no lúdico

No campo das publicações acadêmicas a perspectiva interacionista (que fundamenta a teoria sócia histórica) orienta a maioria das pesquisas científicas que abordam o brincar. O brincar não pode ser definido simplesmente como uma tarefa que dá prazer à criança, pois algumas experiências na vida podem proporcionar um prazer ainda mais intenso, dependendo do resultado desta atividade, apesar de que vale à pena aqui enfatizar que o brincar oferece a ela a oportunidade de testar situações da *vida real* (Vygotsky, 1998).

O brinquedo, por seu turno, induz a criança a projetar um mundo de desejos realizáveis por intermédio da imaginação. Por esses termos, é evidente que o brinquedo permite uma situação imaginária. O brinquedo exerce múltiplas funções no desenvolvimento da criança, como: o preenchimento de suas necessidades, o envolvimento em um mundo imaginário, o desenvolvimento de sua esfera cognitiva e o provimento de um estágio de transição entre o pensamento e o objeto real.

No entendimento da escrita do autor as brincadeiras criam as Zona de desenvolvimento proximal (ZDP), que é à separação entre o *nível de desenvolvimento real* (habilidade da criança

de sobrepujar um obstáculo sem qualquer ajuda) e o nível de desenvolvimento potencial (habilidade de resolução de um problema sob o norteamento de uma pessoa adulta ou com a ajuda de outro colega) (Vygotsky, 1998).

As ZDP e intervenções educativas proporcionam ganhos qualitativos no desenvolvimento de qualquer criança e, conseqüentemente, a brincadeira surge como um caminho de transição para níveis mais superiores de desenvolvimento. No momento em que brincam coletivamente, as crianças criam conjecturas, melhoram substancialmente a capacidade de imaginação, estabelecem vínculos e organizam regras de convivência (Vygotsky, 1998).

METODOLOGIA

Mediante contextualização da pesquisa e diante da temática estabelecida, a intenção dessa investigação foi relatar a realidade sobre as práticas lúdicas como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano do ensino Fundamental I.

Para tanto, se fez necessário a abordagem de uma pesquisa tipo descritiva, porque esse tipo de pesquisa permitiu descrever todos os dados obtidos, como também atendeu todos os requisitos exigidos pelos objetivos e pelo problema dessa pesquisa.

Portanto, seguindo a orientações que Gil (2008) nos revela sobre a pesquisa tipo descritiva, entendemos que “as pesquisas descritivas possuem como objetivo a descrição das características de uma população, fenômeno ou de uma experiência. Por exemplo, quais as características de um determinado grupo em relação a sexo, faixa etária, renda familiar, nível de escolaridade etc”.

A pesquisa descritiva nos permitiu fazer uma abordagem minuciosa do objeto em estudo, no caso dessa pesquisa se refere aos professores e coordenadores que atuam diretamente nas turmas de 1º ao 3º ano das séries iniciais.

Como também, consentiu a descrição minuciosa das características do fenômeno relacionado ao o lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem, pois segundo Triviños (2006), quando “uma investigação se baseia na fenomenologia, ela assume caráter essencialmente descritivo” (p.128).

Essa pesquisa trata-se de uma investigação social, nesse caso optamos por uma pesquisa de enfoque qualitativo, no sentido de responder aos questionamentos propostos pelos objetivos como também responder o problema central dessa pesquisa. Além disso, a abordagem desse

enfoque nos permitiu a compreensão e a interpretação dos fenômenos em estudo, proporcionando uma compreensão múltipla da realidade sobre o lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem.

Mediante apoio teórico, no que diz respeito a relevância da pesquisa qualitativa, essa abordagem nos permitiu além de tudo, a compreensão do fenômeno estudado como também nos proporcionou estabelecermos uma análise interpretativa dos dados obtidos, dando significado a informação.

Dessa forma, o enfoque qualitativo permitiu para essa pesquisa uma maior riqueza interpretativa dos dados obtidos, obtemos informações ricas e detalhadas sobre a realidade lúdica dessas turmas, onde nos proporcionou estudar os indivíduos com maior profundidade, tendo mais liberdade atuando no ambiente natural dos entrevistados.

Ainda segundo Campoy (2016, p.231, apud Talyon e Bogdan, 1986, p. 20) “consideram a pesquisa qualitativa como aquela que produzem dados descritivos: as próprias palavras das pessoas, faladas ou escritas, e as condutas observáveis”.

Entre meios, podemos dizer que a utilização do enfoque qualitativo nos permitiu atingir as perspectivas dessa pesquisa no sentido de que foi possível responder aos objetivos e ao problema propostos por essa investigação.

O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano foi realizado no município de Itaíba, cidade localizada no interior do estado de Pernambuco – Brasil. Levando-se em consideração que o município possui apenas uma escola municipal na zona urbana, selecionamos as turmas de 1º ao 3º ano com intenção de delimitar e efetivar a pesquisa.

Como já foi dito, a escola foco da pesquisa, está localizado na cidade de Itaíba no estado de Pernambuco, ficando a uma distância aproximada de 300km da capital do estado de Pernambuco, Recife.

No início do século XIX, Itaíba era um pequeno vilarejo chamado Pau Ferro, no qual era distrito da cidade de Águas Belas. Tempos depois o nome Pau Ferro foi convertido para Itaíba (nome de origem indígena) que significa ITA – pedra, metal, ÍBA- planta, árvore, fruto. Nesse sentido o município foi fundado em 28 de abril de 1962.

Diante da temática estabelecida por essa investigação, sempre intentos em obter resultados relevantes para essa pesquisa, enfatizamos que a população está representada por todos os professores e coordenadores que trabalham na Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici.

A população está relativamente representada por todos os professores que atuam de 1º ao 9º ano do ensino fundamental I e II, do Ensino Médio e 6 (seis) coordenadores.

No entanto, ao abordar o lúdico como ferramenta facilitadora do processo ensino aprendizagem percebemos que essa temática exigia de nós investigadores uma abordagem mais completa da situação escolar a respeito da aprendizagem significativa. Portanto, elegemos como participantes dessa pesquisa os professores que atuam nas turmas de 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental I e 3 (três) coordenadores que atuam diretamente com essas turmas.

A seleção dos participantes se deu primeiramente pela significância da temática escolhida. Em segundo lugar, devido ao alto índice de reprovação nas turmas iniciais, procuramos desenvolver essa investigação no intuito de conhecer a respeito das práticas que dão suporte a essas turmas.

Com isso, podemos aqui afirmar que todos os professores e coordenadores que está diretamente ligado as turmas de 1º ao 3º ano dessa escola foram participantes dessa investigação que são compostos pelos seguimentos:

A seleção de técnicas e instrumentos também é uma parte importante para a pesquisa, assim a eleição dos instrumentos necessita estar condizentes com o método da pesquisa no sentido de serem capazes de responder aos questionamentos como também responder ao problema central dessa pesquisa.

Apoiados nos conceitos de Lakatos (2003) quando nos atenta que, a “seleção instrumental metodológica está diretamente relacionada com o problema a ser estudado; a escolha dependerá de vários fatores relacionados a pesquisa, ou seja, a natureza dos fenômenos, o objeto da pesquisa e outros que possam surgir no campo da investigação” (p. 163).

Nesse caso, abordamos todas as técnicas qualitativas possíveis para assim possuir a capacidade de responder a todos os questionamentos dessa investigação. Assim elegemos a entrevista em profundidade com os coordenadores de 1º ao 3º ano no sentido de resgatar opiniões e crenças desses participantes com relação a temática estabelecida. Entendemos que es. Os instrumentos selecionados para essa investigação foram previamente enviados a 5 (cinco) doutores especialistas na temática dessa pesquisa. Os doutores selecionados fazem parte da equipe de doutores da UAA- (Universidad Autónoma de Asunción), no qual puderam fazer suas considerações a respeito dos questionamentos apresentados nos guias de entrevistas e estabelecer alguma alteração que se tornou relevante para essa investigação.

Por sua vez a validade dos instrumentos é uma indicação de Campoy (2016) no qual relata que a “respeito da validade das técnicas, se entende que a validação é um processo contínuo que inclui procedimentos diferentes para comprovar se um questionário mede o que realmente disse medir” (p. 89).

Assim, os especialistas julgaram questões relacionadas a coerência e clareza dos questionamentos, no que resultou na alteração de algumas perguntas, e no acréscimo de mais 3 perguntas em cada instrumento.

Visto que, a validação se tornou importante pois as alterações feitas por especialistas favorecem a relevância dos dados obtidos e consequentemente acrescentou positivamente para os resultados.

Os instrumentos selecionados para essa investigação foram previamente enviados a 5 (cinco) doutores especialistas na temática dessa pesquisa. Os doutores selecionados fazem parte da equipe de doutores da UAA- (Universidad Autónoma de Asunción), no qual puderam fazer suas considerações a respeito dos questionamentos apresentados nos guias de entrevistas e estabelecer alguma alteração que se tornou relevante para essa investigação.

Por sua vez a validade dos instrumentos é uma indicação de Campoy (2016) no qual relata que a “respeito da validade das técnicas, se entende que a validação é um processo contínuo que inclui procedimentos diferentes para comprovar se um questionário mede o que realmente disse medir” (p. 89).

Assim, os especialistas julgaram questões relacionadas a coerência e clareza dos questionamentos, no que resultou na alteração de algumas perguntas, e no acréscimo de mais 3 perguntas em cada instrumento.

Visto que, a validação se tornou importante pois as alterações feitas por especialistas favorecem a relevância dos dados obtidos e consequentemente acrescentou positivamente para os resultados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentaremos a análise e interpretação de dados, visto que, estaremos atentos a responder aos objetivos e a pergunta problema desse estudo.

Segundo Gil (2008):

A análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Já a interpretação tem como objetivo a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante sua ligação a outros conhecimentos anteriores obtidos (p.156).

Optamos por uma análise através de categorias, pois seguimos orientações de Minayo (2001) em retratar a tamanha importância desse tipo de análise. “A palavra categoria, em geral, se refere a um conceito que abrange elementos ou aspectos com características comuns ou que se relacionam entre si. Essa palavra está ligada à ideia de classe ou série” (p. 121).

No entanto, a análise será estabelecida através de categoria seguindo os seguintes passos:

- 1º Leitura em profundidade dos dados obtidos;
- 2º Agrupamento das informações obtidas em busca de um eixo comum;
- 3º dar nome aos eixos, ou seja, definir cada categoria.

Fruto desse trabalho criamos as seguintes categorias:

- 1º Categoria: Recursos pedagógicos e tecnológicos
- 2º Categoria: Prática lúdica
- 3º Categoria: Aprendizagem lúdica
- 4º Categoria: Desafios para a prática lúdica
- 5º Categoria: Desenvolvimento das atividades lúdicas

Dessa forma iniciamos nossa análise aprofundando categoria a categoria.

1º Categoria: Recursos pedagógicos e tecnológicos

Nesse ponto categorial, é possível descrever determinadas situações que envolvem a opinião dos participantes. Os professores acreditam nas contribuições dos recursos pedagógicos e tecnológicos para facilitar a aprendizagem, visto que, apesar de não ser possível o acesso aos mais diversificados recursos pedagógicos e tecnológicos disponíveis atualmente, os professores e coordenadores confiam nessa prática indiscutivelmente.

Tabela 1

P3	<i>“Facilita o aprendizado, porque eles vão ter contato com o concreto, devido a forma de chamar atenção para facilitar o aprendizado”</i>
P4	<i>“ Ter melhor compreensão e aprendizado das crianças”</i>

Fonte: Elaboração própria

2º Categoria: Prática lúdica

Nessa segunda categoria analisamos através das falas dos participantes a práticas relacionadas a ludicidade nas turmas de 1º ao 3º ano. Visto que, mediante apoio teórico enfatizamos desde já a importância da ludicidade ao desenvolvimento da aprendizagem significativa para todos os educandos.

Toda via os docentes necessitam apoio para aprimorar suas práticas e assim desenvolvê-las de maneira a conquistar seus objetivos.

Assim os professores apontaram o que necessitam para melhorar sua prática pedagógica lúdica. Para a maioria dos professores a falta de material pedagógico prejudica em todos os sentidos a adesão de práticas relacionadas a ludicidade.

Tabela 2

P1	<i>“Primeiro meu comprometimento profissional, em seguida condições pedagógicas e materiais para tal”.</i>
P10	<i>“Falta recursos para nós, porque ainda está muito precário e temos que se virar com o que temos”.</i>

Fonte: Elaboração própria

3º Categoria: Aprendizagem lúdica

Essa categoria, não mais importante que a demais, mais de grande valia para nossa análise, retratará, diante da opinião dos professores e coordenadores, a contribuição da ludicidade para a aprendizagem dos educandos de 1º ao 3º ano.

Para grande parte dos participantes a ludicidade proporciona uma aceleração da aprendizagem, ou seja, proporciona uma melhor compreensão dos conteúdos.

Tabela 3

P4	<i>“os educandos têm uma melhor compreensão dos conteúdos, por se tratar de uma linguagem simples e clara para eles”.</i>
P7	<i>“Eu acho que o aprendizado é maior através de atividades lúdicas, além de apreenderem mais rápido”.</i>

Fonte: Elaboração própria

O fato apresentado pela fala dos participantes docentes engrandece nossa análise no momento em que percebemos que o lúdico contribui com o desenvolvimento da aprendizagem desses educandos de forma simplificada e ágil. No entanto, nem todos os professores relatam sentimentos positivos em razão dessa proposta.

Tabela 4

P11	<i>“Poucos alunos têm motivação para o lúdico”.</i>
------------	---

Fonte: Elaboração própria

4º Categoria: Desafios para a prática lúdica

A análise dessa categoria está baseada nas falas dos professores que enfrentam diariamente novos desafios para inserir a ludicidade em suas práticas. Nesse caso analisamos segundo a visão dos docentes o que lhes deixam mais angustiados e desmotivados com relação a inserção dessas práticas em suas aulas.

As dificuldades mais apontadas pelos professores estão relacionadas ao grande número de alunos por sala, como também a indisciplina dos educandos no momento da aplicação de atividades lúdicas, já que esse momento requer uma grande movimentação de todos.

Tabela 5

P4	<i>“os educandos têm uma melhor compreensão dos conteúdos, por se tratar de uma linguagem simples e clara para eles”.</i>
P7	<i>“Eu acho que o aprendizado é maior através de atividades lúdicas, além de apreenderem mais rápido”.</i>

Fonte: Elaboração própria

5º Categoria: Desenvolvimento das atividades lúdicas

A abordagem dessa categoria está definitivamente voltada para a visão dos coordenadores com relação ao desenvolvimento das atividades lúdicas. Os coordenadores entrevistados estão diretamente ligados aos professores dessas turmas e, portanto, são grandes contribuintes na articulação de atividades e de planos que permeiam as intenções lúdicas nessas turmas.

Assim, foi importante conhecer como é realizado o trabalho do professor nas aulas de atividades lúdicas, e na concepção dos coordenadores podemos citar:

Tabela 6

C2	<i>“Através de jogos, brincadeiras envolvendo alunos, enquanto eles se envolvem aprendem mais. Nós entregamos jogos para os professores utilizarem nas aulas”</i>
C1	<i>“Eles procuram agregar ao conteúdo atividades lúdicas para facilitar a compreensão”</i>

Fonte: Elaboração própria

CONCLUSÕES

Depois da profunda análise e interpretação dos dados obtidos, percebemos que os mesmos conseguiram responder satisfatoriamente aos objetivos e a pergunta problema que norteou esse estudo. Permitiu também que obtivéssemos outras informações acerca da temática que estabelecemos para investigar e além disso temos a certeza que servirá de base para trabalhos futuros.

Após aprofundamento teórico pudemos extrair relevantes conclusões acerca dessa temática, o embate entre renomados teóricos, permitiram-nos compreender os benefícios das práticas pautadas na ludicidade, bem como estabelecer conclusões que são relevantes para essa investigação. Toda via, as nossas conclusões não estão apenas pautadas em fins teóricos, mas, precisamente diante das opiniões dos participantes dessa pesquisa, e é isso que vamos nos deter para apresentar nossos pontos conclusivos.

Desde já, concluímos que os resultados obtidos por meio das técnicas utilizadas confirmam com nossas observações e podemos afirmar que as mesmas corresponderam as

nossas expectativas e nos permitiram conhecer sobre as práticas lúdicas que permeiam o meio educativo nessas turmas investigadas.

Assim, referente as constatações do objetivo 01 que foi identificar as ferramentas lúdicas que utiliza os educadores diariamente em sala de aula afirmamos que o município em si não dispõe de recursos pedagógicos ou tecnológicos para esse fim. As ferramentas mais utilizadas para o lúdico são: jogos, brincadeiras feitas artesanalmente com materiais reciclados pelos próprios coordenadores e professores.

A conclusão desse objetivo está embasada pela fala dos participantes bem como pela observação feita durante o tempo reservado para aplicação dessa técnica.

Acerca das constatações referentes ao objetivo 02 que significou em verificar as possibilidades e os limites das crianças a partir de trabalhos lúdicos que mobilizam a prática desenvolvida pelos professores concluímos que os professores possuem consciência a respeito das possibilidades de cada aluno, ou seja, o limite da criança é respeitado por todos os professores.

Um ponto a destacar nesse item é o interesse dos professores em envolver todos os alunos em uma mesma atividade. O planejamento docente estar sempre pautado com a intenção de envolver todos da mesma forma.

Explicando de uma forma mais clara, os professores ao perceber que existe algum aluno que não consegue se envolver por motivos emocionais ou físicos fazem o possível para aproximar esse educando a interagir com os demais.

A respeito do objetivo 03 que foi observar de que maneira os professores do 1º ao 3º ano do Fundamental I compreendem a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos educandos, concluímos que para a maioria dos participantes desse estudo, a ludicidade é vista com tamanha importância.

Observamos que os professores veem nessa prática uma forma de facilitar a aprendizagem de todos os educandos. Bem como, os coordenadores apoiam e incentivam essas atividades.

Diante da importância dessa temática apontamos ao final dessa conclusão que as técnicas utilizadas nessa investigação foram capazes de responder satisfatoriamente a todos os requisitos propostos. Inclusive aos objetivos e a pergunta problema que norteou essa investigação.

REFERÊNCIAS

- Baby, S. M.; Castagini, F. S. (2015). *O Lúdico na Educação Infantil*. Disponível:<
<http://www.Importancia%20do%20ludico%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20%20infantil/LUDICO%20TCC.pdf>>. Acesso em: 10 ago. 2017
- Campoy, T. (2016) *Metodología de la investigación científica*. Ciudad del Este. Paraguay: Universidad Nacional del Este.
- Costa, S. (2005, 28 de junho). *A formação do professor e suas implicações éticas e estéticas*. Psicopedagogia on line. Educação e saúde mental. Recuperado de <http://www.psicopedagogia.com.br/artigo/artigo.asp?entrID=692>
- Dias, M. de F. (2009). *Aprender brincando: A História do Lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem*. Disponível em 2009: <<http://www.soartigos.com/articles/1994/1/Aprender-Brincando-A-Historia-do-Ludico-como-instrumento-facilitador-no-ensino-aprendizagem/Page1.html>>. Acesso em: 02 maio 2017.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo: Atlas.
- Kishimoto, T. M. (2002). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thonson Learning.
- Kishimoto, T. M. (2011). *Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental*. Educ. Pesqui. v. 37 (1).
- Lakatos, E. M., e Marconi, M. D. A. (2003). *Fundamentos da metodologia científica*. In *Fundamentos da metodologia científica*. São Paulo: Atlas.
- Poletto, R. C. (2005). *A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar*. Psicologia em Estudo. Maringá, v. 10 (1), 67-75
- Sarmiento, A. (2005). *Princípios fundamentais da educação em Rousseau*. Anais do II Colóquio Rousseau. Universidade Federal de Campina Grande.
- Silva, A. G. (2011). *Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil*. Londrina: Universidade estadual de londrina..

Tezani, T. C. R. (2012). *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos. Educação em Revista Marília v.7 (1), 1-16*

Triviños, A. N. S. (2006). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas.

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

Vygotsky, L. S. (1998). *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.

Vygotsky, L. S. (2011). *A Formação Social de Mente 7ª ed.* São Paulo: Martins Fontes.