



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
MAESTRÍA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL I: DESAFIOS ENFRENTADOS
PELO PROFESSOR PARA A UTILIZAÇÃO DA METODOLOGIA LÚDICA NA
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA NA ESCOLA ESTADUAL
PRINCESA IZABEL.**

Leide Rodrigues da Costa

Asunción, Paraguay

2022

Leide Rodrigues da Costa

**LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL I: DESAFIOS
ENFRENTADOS PELO PROFESSOR PARA A UTILIZAÇÃO DA
METODOLOGIA LÚDICA NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA
PORTUGUESA NA ESCOLA ESTADUAL PRINCESA IZABEL.**

Tese apresentada, defendida e aprovada para curso de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Ciências de la Educación y Comunicación da Universidade Autónoma de Assunção como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação.

Orientadora: Prof. Dra. Clara Roseane da S.A. Mont'Alverne

Asunción, Paraguay

2022

Leide Rodrigues Da Costa.2022

LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL I: DESAFIOS ENFRENTADOS PELO PROFESSOR PARA A UTILIZAÇÃO DA METODOLOGIA LÚDICA NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA NA ESCOLA ESTADUAL PRINCESA IZABEL.

p. 231

Tutora: Prof. Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne

Maestría en Ciencias de la Educación

Universidad Autónoma de Asunción.2022

Palavras Chave: 1. Ludicidade 2. Ensino Fundamental I 3. Prática Pedagógica 4. Língua Portuguesa

Leide Rodrigues da Costa

**LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL I: DESAFIOS
ENFRENTADOS PELO PROFESSOR PARA A UTILIZAÇÃO DA
METODOLOGIA LÚDICA NA APRENDIZAGEM DA LÍNGUA
PORTUGUESA NA ESCOLA ESTADUAL PRINCESA IZABEL.**

Esta tese foi avaliada e aprovada para obtenção do título de Mestre em Educação, pela
Universidade Autónoma de Asunción- UAA

Às professoras dos primeiros anos iniciais do ensino fundamental I, que são heroínas no processo de formação, alfabetização e ensino aprendizagem das crianças.

AGRADECIMENTO

Agradeço, sobretudo, a Deus por ter me guiado nessa jornada, dando-me, força, paciência e coragem, atendendo meus pedidos e orações nos momentos de desespero e angústias.

À minha família e ao meu amigo Sérgio Santos que acompanharam todas as etapas de construção desta pesquisa, por seus apoios e incentivos.

Aos participantes da pesquisa, que me receberam com muita atenção, carinho e amor, colaborando de forma significativa e participativa dos instrumentos para coleta de dados.

Às amigas-irmãs do Estado do Amapá Jackline Alves, Maria José de Alexandria, Marineide França, Lourdes Aleixo e Edigleuma Vieira que participaram comigo das aulas de mestrado, com companheirismo, luta e parceria nas situações mais difíceis.

À todos os mestres e doutores da UAA pela dedicação e competência nas aulas ministradas e em especial a minha querida orientadora Prof.^a Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne, pelas orientações de estimado valor, dedicação e comprometimento para que tornassem possível a chegada para a conclusão dessa pesquisa.

“Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

(Carlos Drummond de Andrade)

SUMÁRIO

LISTA DE TABELAS.....	XI
LISTA DE FIGURAS.....	XII
LISTA DE ABREVIATURAS.....	XIII
RESUMEN.....	XV
RESUMO.....	XVVI
ABSTRACT.....	XVIII
INTRODUÇÃO.....	1
1. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA.....	16
1.1 Aspectos históricos do lúdico no primeiro ciclo do ensino fundamental I.....	17
1.1.1 A ludicidade como contribuição no processo ensino aprendizagem.....	29
1.1.2 A prática docente e a ludicidade no primeiro ano do ensino fundamental I..	31
1.1.3 As técnicas lúdicas utilizadas no ensino fundamental I.....	35
1.1.4 Atividades lúdicas como o brincar e o jogar no modo de educar nas aulas de língua portuguesa.....	38
1.1.5 Recursos tecnológicos que favorecem o uso da ludicidade para o ensino aprendizagem da língua portuguesa nos anos iniciais.....	44
1.1.6 Impedimentos encontrados para trabalhar a ludicidade na escola.....	45
1.2 Ludicidade no ensino fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa.....	46
1.2.1 Os principais teóricos.....	48
1.2.2 O surgimento do lúdico.....	49
1.2.3 Teorias sobre o lúdico.....	52
1.2.4 Aspectos históricos do lúdico no Brasil.....	54
1.2.5 O lúdico e os PCNS.....	55
1.2.6 Princípios norteadores da educação básica no Brasil dos anos iniciais do ensino fundamental I: letramento.....	56
1.3 A utilização do lúdico no processo de letramento.....	60
1.3.1 O que é o letramento.....	62
1.3.2 O lúdico e a leitura.....	68
1.3.3 Alunos e aprendizagem com prazer.....	71
1.3.4 A ludicidade como adequação curricular no atendimento do ensino regular.....	76

2. METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO	79
2.1 Fundamentação Metodológica.....	80
2.2 Problema da Investigação	81
2.3 Objetivos da Pesquisa	83
2.3.1 Objetivo geral	83
2.3.2 Objetivos específicos	83
2.4 Cronograma da Pesquisa.....	83
2.5 Contexto Espacial e Sócio-Econômico da Pesquisa	84
2.5.1 Delimitação da Pesquisa	89
2.6 Participantes da Pesquisa	93
2.6.1 Coordenador Pedagógico	94
2.6.2 Professor do 1º ano	94
2.7 Desenho da Investigação.....	96
2.8 Técnicas e Instrumentos para Coleta de Dados	99
2.8.1 Observação Sistemática/Estruturada.....	99
2.8.2 Entrevista Aberta	100
2.8.3 Análise Documental.....	101
2.8.3.1 Plano Anual de Ensino.....	102
2.8.3.2 Projeto Político Pedagógico.....	103
2.8.3.3 Currículo do Professor.....	105
2.9 Aspectos Éticos: Caminho Percorrido para Aprovação na Plataforma Brasil.....	106
2.9.1 Aspectos éticos da pesquisa.....	106
2.9.2 Riscos	107
2.9.3 Benefícios	108
2.9.4 Critérios de inclusão e exclusão.....	109
2.9.5 Desfecho primário e secundário.....	109
2.9.6 Critérios para suspender ou encerrar a pesquisa.....	110
2.9.7 Sigilo, privacidade e confiabilidade dos dados	110
2.9.7.1 Elaboração e Validação dos Instrumentos.....	111
2.10 Procedimentos para Coleta de Dados	111
2.11 Técnicas de Análise e Interpretação dos Dados.....	112
2.11.1 Revisar o material	115
2.11.2 Estabelecer um plano de trabalho inicial	115
2.11.3 Codificar dados primários	116

2.11.4 Codificar dados secundários	116
2.11.5 Interpretar dados	117
2.11.6 Descrever contexto(s).....	118
2.11.7 Assegurar a confiabilidade e validade dos resultados	118
2.11.8 Responder, corrigir e voltar ao campo.....	119
3. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS	120
3.1 Descrição do lúdico como prática pedagógica nas aulas de língua portuguesa	121
3.1.1 O que dizem os coordenadores sobre as práticas pedagógicas aplicadas nas turmas de 1º ano na utilização do lúdico nas aulas de língua portuguesa.....	122
3.1.2 O que dizem os coordenadores sobre a descrição do lúdico como prática pedagógica nas aulas de língua portuguesa.....	124
3.1.3 O que dizem os coordenadores em relação as articulações feitas com os professores sobre os desafios encontrados no uso da ludicidade nas aulas de língua portuguesa	126
3.1.4 O que dizem os professores sobre as práticas aplicadas em sua turma na utilização do lúdico nas aulas de língua portuguesa.....	128
3.1.5 O que dizem os professores sobre a descrição de suas aulas de língua portuguesa com o uso da ludicidade	131
3.1.6 O que dizem os professores em relação aos desafios por eles enfrentados no uso da ludicidade nas aulas de língua portuguesa.....	133
3.2 Metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da língua portuguesa no ensino fundamental I.....	136
3.2.1 O que dizem os coordenadores sobre a organização da matriz curricular do 1º ano e a inserção de atividades lúdicas que venham contribuir com o trabalho do professor nas aulas de língua portuguesa.....	137
3.2.2 O que dizem os coordenadores sobre sua participação das seleções de atividades lúdicas para o professor utilizar nas aulas de língua portuguesa.....	139
3.2.3 O que dizem os coordenadores sobre as atividades lúdicas que necessitam para a sua prática recursos tecnológicos	141
3.2.4 O que dizem os professores sobre a organização de seus planejamentos e se neles contemplam atividades lúdicas nas aulas de língua portuguesa.....	144
3.2.5 O que dizem os professores sobre as atividades lúdicas por eles utilizadas nas aulas de língua portuguesa.....	147

3.2.6 O que dizem os professores sobre os recursos tecnológicos por eles utilizados para dar suporte as aulas de língua portuguesa no uso da ludicidade	149
3.3 Contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa no ensino fundamental I na escola campo.....	151
3.3.1 O que dizem os coordenadores sobre as contribuições que a utilização da metodologia lúdica vem trazer para a aprendizagem da língua portuguesa	152
3.3.2 O que dizem os coordenadores sobre a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico na aprendizagem da língua portuguesa	154
3.3.3 O que dizem os coordenadores sobre como as atividades lúdicas podem ajudar a diminuir o baixo rendimento escolar no 1º ano	156
3.3.4 O que dizem os coordenadores sobre o objetivo das atividades lúdicas	160
3.3.5 O que dizem os professores sobre a contribuição da utilização da metodologia lúdica para a aprendizagem da língua portuguesa	162
3.3.6 O que dizem os professores sobre a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico na aprendizagem de seus alunos nas aulas de língua portuguesa	164
3.3.7 O que dizem os professores sobre como as atividades lúdicas em suas aulas têm ajudado a diminuir o baixo rendimento das crianças	166
3.3.8 O que dizem os professores sobre o objetivo das atividades lúdicas	167
CONCLUSÕES E PROPOSTAS	175
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	182
APÊNDICES	189
APÊNDICE 1: Autorização do Campo de Pesquisa da Escola	190
APÊNDICE 2: Plataforma Brasil - Parecer Consubstanciado do CEP	192
APÊNDICE 3: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE).....	197
APÊNDICE 4: Perguntas da entrevista para o coordenador pedagógico.	199
APÊNDICE 5: Perguntas da entrevista para o professor.....	201
APÊNDICE 6: Roteiro da observação estruturada	203
APÊNDICE 7: Relatório das observações da pesquisa	205

LISTA DE TABELAS

TABELA N° 1: Programação das Ações	84
TABELA N° 2: Matrícula dos alunos no ensino fundamental de 09 anos no Amapá	87
TABELA N° 3: Matrícula dos alunos no ensino fundamental de 09 anos em Macapá....	89
TABELA N° 4: Participantes da Pesquisa	95
TABELA N° 5: Técnicas Utilizadas na Pesquisa	105

LISTA DE FIGURAS

FIGURA Nº 1: Desenho Geral do Processo de Investigação	14
FIGURA Nº 2: Localização Geográfica do Brasil	85
FIGURA Nº 3: Localização Geográfica do Amapá	86
FIGURA Nº 4: Localização Geográfica de Macapá	88
FIGURA Nº 5: Localização Geográfica da Escola Estadual Princesa Izabel.....	90
FIGURA Nº 6: Escola Estadual Princesa Izabel	91
FIGURA Nº 7: Desenho Metodológico da Investigação.....	97
FIGURA Nº 8: Esquema da Análise e Interpretação dos Dados.....	114

LISTA DE ABREVIATURAS

- AEE- Atendimento Educacional Especializado
- AP- Amapá
- ANA- Avaliação Nacional de Alfabetização
- ANEB- Avaliação Nacional da Educação Básica
- ANRESC- Avaliação Nacional do Rendimento Escolar
- BNCC- Base Nacional Comum Curricular
- BRICS- Grupo de Países de Economia Emergentes
- C- Coordenadora
- CAAE- Certificado de Apresentação de Apreciação Ética
- CBA- Ciclo Básico de Alfabetização
- CEB- Conselho da Educação Básica
- CEE- Conselho Estadual de Educação
- CEP- Comitê de Ética em Pesquisa
- CNE- Conselho Nacional de Educação
- CONEP- Comissão Nacional de Ética em Pesquisa
- DEB- Departamento de Educação Básica
- DCN'S- Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica
- ECO- Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e Desenvolvimento
- IBGE-Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
- IEPA- Instituto de Pesquisas Científicas e Tecnológicas do Estado do Amapá
- IETA- Instituto de Educação do Estado do Amapá
- INEP- Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
- LDBEN- Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
- LP- Língua Portuguesa
- MEC- Ministério da Educação e Cultura
- MERCOSUL- Mercado Comum do Sul
- P- Professora
- PCNS- Parâmetros Curriculares Nacionais
- PIB- Produto Interno Bruto
- PPP- Projeto Político Pedagógico
- R\$- Real

RCA- Referencial Curricular Amapaense

SAEB- Sistema de Avaliação da Educação Básica

SEED- Secretaria de Educação do Estado do Amapá

TCLE- Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

TEA- Transtorno Espectro Autista

UNASUL- União das Nações Sul-Americanas

RESUMEN

Esta investigación se refiere al abordaje a respecto del lúdico en el primer y según ciclo de la educación primaria: desafíos enfrentados por el profesor para la utilización del lúdico en el aprendizaje de la Lengua Portuguesa en la Escuela del Estado Princesa Izabel. Fue estructurada en función de la problemática: ¿cuáles los desafíos enfrentados por el profesor para la utilización del lúdico en el aprendizaje de la Lengua Portuguesa en el primer y según ciclo de la educación primaria de la Escuela del Estado Princesa Izabel en la ciudad de Macapá, Estado de Amapá? El objetivo general es analizar los principales desafíos para la utilización del lúdico en el aprendizaje de la Lengua Portuguesa en el primer y según ciclo de la educación primaria de la Escuela del Estado Princesa Izabel en la ciudad de Macapá, Estado de Amapá. Y, como objetivos específicos: describir el lúdico como práctica pedagógica en las clases de Lengua Portuguesa; disertar los métodos lúdicos que favorecen el aprendizaje de la Lengua Portuguesa en el primer y según ciclo de la educación primaria, y, informar las contribuciones existentes en la utilización de la metodología lúdica en el aprendizaje de la Lengua Portuguesa en el primer y según ciclo de la educación primaria en la escuela de campo. Como método, se utilizó la búsqueda cualitativa, de cuño exploratorio, con método fenomenológico. La investigación fue aprobada por el Comité de Ética en Investigación por medio del Parecer n° 4.037.945, a través de la Plataforma Brasil bajo n° 31322820.8.0000.0001/CAAE, juntamente con los instrumentos de coleta de dados siendo, la entrevista abierta direccionada a los coordinadores y profesores del 1° año, y los Termos de Consentimiento Libre y Esclarecido (TCLE) de los entrevistados; como técnicas, observación estructurada y análisis documental. Los resultados evidencian que, mediante una acción planeada por el profesor, la escuela realiza su mayor objetivo que es hacer con que los alumnos aprendan con autonomía y placer. El recurso lúdico es el que torna el aprendizaje significativa y accesible, evitando clases monótonas y rutineras, contribuyendo para mediar las relaciones efectivas en el ato de enseñar y aprender. Se concluye que las prácticas educacionales deben buscar aspectos que contemplen nuevas reflexiones pedagógicas, porque si hay voluntad de cambio, se haz necesario la flexibilidad y la evolución de los métodos tradicionales de enseñanza, posibilitando el uso de los métodos lúdicos en la enseñanza de la Lengua Portuguesa.

Palabras clave: Lúdico; Primer y según ciclo de la educación primaria; Práctica Pedagógica; Lengua Portuguesa

RESUMO

Esta investigação refere-se à abordagem sobre a ludicidade no ensino fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel. Foi estruturada e embasada à partir da problemática: Quais os desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na Escola Estadual Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá? O objetivo geral é analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá. E, como objetivos específicos: descrever o lúdico como prática pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa; dissertar as metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I, e, relatar as contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na escola campo. Como metodologia, utilizou-se a pesquisa qualitativa, de cunho exploratório, com método fenomenológico. A pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa por meio do Parecer nº 4.037. 955, via Plataforma Brasil sob nº 31322820.8.0000.0001/CAAE, juntamente com os instrumentos de coleta de dados sendo, a entrevista aberta direcionada aos coordenadores e professores do 1º ano, e os Termos de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) dos entrevistados; como técnicas, observação estruturada e análise documental. Os resultados evidenciam que, mediante uma ação planejada pelo professor, a escola realiza seu maior objetivo que é fazer com que os alunos aprendam com autonomia e prazer. O recurso lúdico é o que torna a aprendizagem significativa e acessível, evitando aulas monótonas e rotineiras, contribuindo para mediar as relações efetivas no ato de ensinar e aprender. Conclui-se que as práticas educacionais devem buscar aspectos que contemplem novas reflexões pedagógicas, porque se há vontade de mudança, faz-se necessário a flexibilidade e a evolução dos métodos tradicionais de ensino, possibilitando o uso das metodologias lúdicas no ensino da Língua Portuguesa.

Palavras-chave: Ludicidade; Ensino Fundamental I; Prática Pedagógica; Língua Portuguesa

ABSTRACT

This investigation refers to the approach on playfulness in Elementary School I: challenges faced by the teacher for the use of playful methodology in learning the Portuguese language at the Princesa Izabel State School. It was structured and based on the problem: What are the challenges faced by the teacher for the use of the playful methodology in the tuition of the Portuguese language in Elementary School I at the State School Princesa Izabel in the city of Macapá, State of Amapá? The general objective is to analyze the main challenges for the use of playful methodology in the process of teaching and learning the Portuguese language in Elementary School I at Escola Princesa Izabel in the city of Macapá, State of Amapá. And, as specific objectives: describe playfulness as a pedagogical practice in Portuguese Language classes; to dissertate the playful methodologies that favor the learning of the Portuguese Language in Elementary School I, and to report the existing contributions in the use of the playful methodology in the tuition of the Portuguese Language in Elementary School I in the rural school. As a methodology, qualitative research, of an exploratory nature, with phenomenological method was used. The research was approved by the Research Ethics Committee through Opinion nº 4.037.945, via Plataforma Brasil under nº 31322820.8.0000.0001/CAAE, along with the data collection instruments, being the open interview directed to the coordinators and 1st year teachers, and the interviewees' Free and Informed Consent Terms (ICF); such as techniques, structured observation and document analysis. The results show that, through an action planned by the teacher, the school achieves its greatest objective, which is to make students learn with autonomy and pleasure. The playful resource is what makes learning meaningful and accessible, avoiding monotonous and routine classes, contributing to mediate effective relationships in the act of teaching and learning. It is concluded that educational practices should seek aspects that contemplate new pedagogical reflections, because if there is a desire for change, the flexibility and evolution of traditional teaching methods are necessary, enabling the use of playful methodologies in the teaching of the Portuguese language.

Key-words: Playfulness; Elementary School I; Pedagogical Practice; Portuguese Language

INTRODUÇÃO

A presente tese intitulada como “*Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel*” busca desenvolver uma discussão oportuna a respeito da relevância de se utilizar a ludicidade como suporte didático no contexto do ensino de crianças, destacando-se os desafios que se interpõem para uma aprendizagem efetiva da língua materna entre os alunos na etapa correspondente ao Ensino Fundamental I e ainda conhecer a prática docente da ludicidade dos professores, onde pretende-se investigar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais a ludicidade veio fazer parte da escola como estratégia para o ensino aprendizagem, uma criança faz uso do lúdico como forma de interação com o meio e com as outras pessoas, as atividades lúdicas não são restritas apenas a jogos e brincadeiras, mais uma variedade de ideias que buscam o prazer e aprendizagem dos sujeitos.

Nota-se que, é comum que seja negado às crianças a oportunidade de brincar livremente, de modo a desenvolver sua capacidade de socialização e autonomia em grande parte pela ausência dos pais no envolvimento com as atividades lúdicas das crianças. Dhome (2009) explica que a relação do indivíduo com o meio acontece através da consciência crítica da libertação e de uma ação concreta com a finalidade de transformar o mundo que a rodeia. Por isso, o lúdico e as atividades recreativas, para além dos conceitos estreitos, possuem a estratégica tarefa de desdobrar dentro do indivíduo sensações que serão decifradas progressivamente como parte do processo de amadurecimento e apego a vida e aos valores básicos transmitidos por gerações e, mais importante ainda, servirá de aporte para a aprendizagem e domínio da língua materna.

No entanto, trabalhar a ludicidade nem sempre foi uma tarefa fácil e isso requer vários fatores que possam contribuir para que a prática pedagógica possa alcançar resultados positivos em relação ao ensino aprendizagem da língua portuguesa no Ensino Fundamental I.

Justificativa da Investigação

Ao refletir sobre a realidade diária do trabalho na escola e com o acúmulo teórico da vida acadêmica, passou-se a pensar sobre o espaço escolar e os procedimentos utilizados pelos professores para trabalhar a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I de forma mais dinâmica e prazerosa em sala de aula, decidindo-se pela abordagem do tema.

Essa reflexão conduziu a constatação de que entre os recursos utilizados para potencializar a aprendizagem do aluno consta a ludicidade. Isso ocorre porque as atividades referentes a assimilação da língua materna, quando baseadas em estratégias que remetem a jogos, brinquedos e brincadeiras, estimulam a imaginação e a criatividade das crianças, facilitando a cooperação e interesse desta sobre aquilo que o professor propõe no contexto da sala de aula.

Porém, é necessário admitir que os desafios na utilização da metodologia lúdica para o ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa apresenta desafios significativos. Entre esses pode-se mencionar a ausência de uma formação continuada focada no trabalho com a ludicidade, a falta de cooperação do corpo técnico-administrativo ao professor, a escassez de recursos tecnológicos para o desenvolvimento de atividades lúdicas e a pouca participação da família nas atividades cotidianas propostas pelo professor.

Na atualidade, o Ensino Fundamental I mostra-se organizado de tal forma que o professor venha a demonstrar uma preocupação específica quanto sua prática pedagógica, ou seja, de como lidar com as crianças, uma vez que, estão iniciando o processo de socialização escolar. Nesse segmento educacional específico, as práticas educativas de qualidade devem contribuir com o desenvolvimento cognitivo do aluno e conseqüentemente formar sujeitos autônomos, críticos e reflexivos para atuarem na sociedade. Vale ressaltar, que além de contemplar as atividades educativas e os cuidados necessários às crianças.

Assim sendo, Matos (2017) diz que é pertinente comentar, que uma aula bem planejada, com intencionalidade, promoverá o ensino e aprendizagem do educando. Sendo a instituição escolar um lócus onde emerge diferentes culturas, constitui-se um espaço privilegiado para desenvolver uma prática educativa de qualidade, assim sendo, o educador pode trabalhar com as crianças, uma gama de conteúdo, dentre eles, o reconhecimento do nome, imagem, independência e autonomia, cuidados pessoais, dentre outros, ou seja, o

professor como mediador pode criar situações para que a criança desenvolva diferentes habilidades, uma vez que, estão em fase de formação de identidade.

O educador deve ser consciente de que, em sua sala de aula, há crianças de diversas realidades, com diferentes interesses e necessidades, portanto, ele deve primeiramente, conhecer a turma com a qual está lidando. Esta turma apresenta capacidades e diversas habilidades e a função do professor nada mais é do que observar o mundo de sua turma e planejar-se para explorá-lo. Logo, Santos (2015, p. 41) explica ainda que:

Um professor não necessita ser um recreador (sic), porém, se tiver ou desenvolver esta capacidade, com certeza, amplia consideravelmente seu repertório de ação. Em contrapartida, um recreador precisa desenvolver a capacidade de inovar, para estar disponível e para compreender e poder dimensionar suas funções como elemento facilitador, para que as atividades que propõe provoquem no usuário momentos lúdicos que proporcionem aprendizagens significativas.

A sala de aula do Ensino Fundamental I deve ser um ambiente adequado, prazeroso e acolhedor que ofereça oportunidades, experiências, troca de conhecimentos, aquisição de novos saberes, intercâmbio de ideias e interação social, portanto, o facilitador deve fazer com que a ludicidade seja promovida de forma planejada, organizada, e que possibilite a evolução do educando, ampliando seu conhecimento e a sua compreensão.

O professor deve dispor de uma variedade de atividades, estando flexível para adaptá-las e recriá-las, tendo em vista que, as crianças de hoje, são bem diferentes das crianças do passado, então é preciso que haja uma atualização nas brincadeiras, brinquedos, jogos, e até mesmo no modo de interagir com a turma. É importante, também, que o professor troque experiências com outros professores da sua escola, visando o crescimento pessoal e coletivo. O profissional, principalmente do Ensino Fundamental I, deve investir na sua própria formação, lendo, pesquisando, observando, trocando informações com outros profissionais, na busca de alternativas para subsidiar suas práticas.

Assim, compreende-se que a abordagem da temática se justifica, pois, ainda que esses desafios sejam visíveis em muitas instituições de ensino que atendem a educação na infância, existem professores empenhados em buscar a construção de um ambiente de sala de aula, que seja um espaço estimulante, com diferentes metodologias lúdicas, diferentes linguagens e formas de expressão no ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa tendo como suporte um saber que permita aproveitar as competências que os alunos possuem para a comunicação e expressão.

O estudo, portanto, possui relevância acadêmica, uma vez que pode servir de fundamento para que se amplie o acervo científico de trabalhos existentes voltados para essa temática, a ponto de estimular outros a sentirem a necessidade de pesquisar a respeito do assunto, aprofundando o conhecimento e proporcionando a difusão de material para leitura e consulta visando subsidiar estudos posteriores.

Para a sociedade, o estudo também se mostra relevante no sentido de que, ao empregar a metodologia lúdica no ensino da Língua Portuguesa, o professor no Ensino Fundamental I estará incentivando os alunos a serem co-participantes das transformações necessárias diante de uma sociedade contraditória, desenvolvendo a percepção crítica da realidade com o objetivo de transformá-la.

Desde o nascimento, as crianças são mergulhadas num contexto social. Os adultos que convivem com elas, quando se transformam em parceiros de seus momentos lúdicos, muitas vezes não se dando conta da importância de cada gesto, de cada palavra, de cada movimento. Alguns desses adultos cantam, transmitem conhecimentos e ensinam brincadeiras. Outros pensam que as crianças não entendem nada e que só é preciso cuidar para que não fiquem doentes, não passem fome, frio ou sede. O que diferencia e distancia o adulto da criança não é apenas a idade e o tamanho; talvez, a maior diferença aconteça na maneira de ver a realidade e de viver a própria vida.

Por essa razão, é que o ambiente escolar deve abrir “mão” de sua possibilidade e transformar-se em um lugar que concretize situações nas quais as crianças sejam exploradoras e capazes de construir argumentos e confrontar-se com situações-problemas no seu cotidiano.

Ao se observar o cenário escolar no Ensino Fundamental I é possível identificar situações onde, de um lado, os professores se sentem frustrados diante da constatação de que a aprendizagem das crianças não tem obtido êxito, fato comprovado pelas respostas que muitos discentes oferecem quando são confrontados com avaliações pertinentes aos aspectos mais simples do uso da língua portuguesa. Do outro, os próprios alunos não conseguem entender sequer a forma como o professor propõem as atividades para o uso adequado da língua materna, o que leva a muitos equívocos e dificuldades por parte do aluno de interpretação aquilo que está sendo proposto.

Os debates em torno do ensino da Língua Portuguesa no contexto da prática diária do professor no Ensino Fundamental I já se estendem por muitas décadas, tendo como motivo principal o fato de que muitos profissionais, apesar do esforço feito, não têm

conseguido obter resultados satisfatórios junto aos alunos deste ciclo, quando se trata de mediar o ensino e aprendizagem da língua materna com o uso da metodologia lúdica.

Esse fato é preocupante na medida em que as experiências que os alunos vivenciam na escola dependem, em grande medida, da capacidade de comunicação e expressão junto aqueles que o cercam. Uma vez que muitos professores não conseguem transportar da teoria para a prática diária o conhecimento sobre a língua materna, mesmo com recursos simples como a ludicidade, criam-se obstáculos para que os alunos se sintam estimulados a aprender e aperfeiçoar sua capacidade de expressão linguística.

Em síntese a comunicação linguística referente aos conteúdos de Língua Portuguesa tem sofrido interferências, seja pelas metodologias utilizadas para ensinar, que não remetem ao mundo lúdico da criança, seja por problemas na apreensão do sentido das propostas didáticas que o professor utiliza na sala de aula, gerando mais contrapontos no processo de ensino e aprendizagem.

Em função disso, justifica-se a necessidade de da produção desta tese, pois é essencial que o ensino da língua materna seja uma ação prática e linguística do docente, com fundamento na realidade do aluno e dos condicionantes que limitam o trabalho do professor no contexto da sala de aula. Para isso, a ludicidade surge como um aporte seguro e simples para que o professor auxilie o aluno a aprender e aprimorar os aspectos

Desse modo, com a leitura e reflexão sobre o conteúdo desse estudo será possível contribuir para que os professores de Língua Portuguesa sejam estimulados a trabalhar de maneira mais dinâmica com metodologia lúdica no ambiente da sala de aula, uma vez que o objetivo principal dos profissionais dedicados ao ensino da Língua Materna é sempre contribuir com a aprendizagem efetiva dos alunos, ajudando-os a desenvolver habilidades relativas ao uso eficaz da Língua Portuguesa.

Parte-se, portanto, do reconhecimento de que esse recurso didático tem sido uma das estratégias mais bem sucedidas no que concerne à estimulação do desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem de uma criança. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem.

A escola e o educador atuam em parceria a fim de direcionar as atividades com o intuito de desmontar a brincadeira de uma ideia livre e focar em um aspecto pedagógico, de modo que estimulem a interação social entre as crianças e desenvolva habilidades intelectivas que respaldem o seu percurso na escola.

Desenvolver o lúdico no contexto escolar exige que o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações (Santos, 2017).

A brincadeira vai desde a prática livre, espontânea, até como uma atividade dirigida, com normas e regras estabelecidas que têm objetivo de chegar a uma finalidade. Os jogos podem desenvolver a capacidade de raciocínio lógico, bem como o desenvolvimento físico, motor, social e cognitivo.

Assim, concebe-se a importância do tema no contexto do ensino e aprendizagem do Ensino Fundamental I onde é possível aprender brincando, sendo tarefa do professor não deixar de ter extremo cuidado para o cumprimento das etapas que compõem o processo como observação e avaliação dos alunos.

Por meio desta investigação buscamos demonstrar que os recursos lúdicos, mais do que aceitos como rotina para a aprendizagem da língua materna é uma prática privilegiada para o estímulo de uma educação que visa o desenvolvimento do aluno e a atuação cooperativa na sociedade. Buscando uma delimitação maior para a área de abrangência deste estudo, especificamos como primordial, a análise sobre uma constante renovação da práxis pedagógica, isso porque além de tratar a questão do lúdico como facilitador da aprendizagem nas aulas de Língua Portuguesa mediante um levantamento de diferentes teorias.

É preciso admitir a existência no meio educacional da preocupação em se desenvolver formas de trabalho que tenham eficiência no desenvolvimento integral do aluno por meio da ludicidade. Entretanto, outros aspectos não são considerados, tais como, o desenvolvimento emocional e a socialização, que são fatores importantes para uma plena integração no meio social.

Sabe-se que a criança está em constante aprendizagem mediante tudo aquilo com o qual ela está em contato. Então, cabe aos professores no Ensino Fundamental I saber trabalhar com esses recursos sala de aula, planejando um método de trabalho que vá ajudar nesse aprendizado.

É importante especificar que, no passado, os professores do Ensino Fundamental I, como todos os outros, não foram os principais autores de sua prática pedagógica. As políticas educacionais, as propostas pedagógicas, quase sempre impostas por um modelo padrão por meio de legislações disciplinadoras, reforçavam o caráter do professor executor de tarefas, e não como um sujeito que cria com os alunos possibilidades de ensinar e de aprender.

Sendo assim, a produção lúdica no Ensino Fundamental I estimula o aluno a se envolver por completo com as propostas do professor na sala de aula. Os recursos lúdicos que circulam no meio externo são rapidamente captados pela criança e, nesse sentido, quando o professor usa o desenho, o brinquedo, a brincadeira ou qualquer outra demonstração gráfica para ensinar está, na realidade, convidando o aluno a ter uma participação plena nas aulas, sendo que isso realmente funcionará para atrair e manter a atenção da criança. Barbosa então (2017, p. 55) explica que:

É o adulto que apresenta o mundo da cultura para a criança, desde seu nascimento: primeiro os pais e parentes, mais tarde na escola o professor e os colegas, com isso ela vai se apropriando de vários saberes, contribuindo para seu desenvolvimento como ser humano.

Nesse ponto, compreendemos que é responsabilidade do adulto apresentar a criança o mundo de recursos lúdicos e significados em relação aquilo que a cerca e naquilo que está imersa, utilizando para isso a metodologia lúdica como potencializadora na aprendizagem da Língua Portuguesa.

Finalmente, cabe especificar que no ambiente escolar o lúdico se encaixa dentro de uma atividade voltada para a aprendizagem da língua materna que faz parte da vida cotidiana da criança, principalmente nos anos correspondentes do Ensino Fundamental I. Isso ocorre porque a ludicidade é uma expressão de caráter mais inconsciente e menos controlador, integrando as dimensões cognitivas e afetivas, estando situada como uma manifestação simbólica por excelência. Quando se observa a criança envolvendo-se com os recursos lúdicos e sua atitude frente a uma atividade criativa, analisa-se sua concentração, prazer e relaxamento, seu estado emocional, permitindo o acesso ao mundo interno, o que pode moldar sua aprendizagem.

Problematização da Pesquisa.

No contexto do Ensino Fundamental I a metodologia lúdica pode facilitar a aprendizagem e aperfeiçoamento da Língua Portuguesa, uma vez que o jogo, o brinquedo e a brincadeira se faz presente no cotidiano da criança.

Atividades lúdicas desenvolvem na criança diversas habilidades como a atenção, memorização, imaginação, concentração, ou seja, todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, no processo de sua formação.

No contexto atual, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) vem então complementar outras referências legais para o trabalho com crianças, aprofundando e desenvolvendo aspectos dispostos nesta. Apresentando uma proposta de normatizar quais são as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem adquirir ao longo da Educação Básica, a começar pela primeira etapa.

O aluno no ambiente escolar vem sistematizar o conhecimento prévio, e o professor de Língua Portuguesa constitui o agente responsável por este processo, que deveria ser desenvolvido de forma ativa e participativa, isto é, de forma natural. Na sala de aula do Ensino Fundamental I o ambiente deveria ser descontraído e o professor de Língua Portuguesa ao diagnosticar os seus alunos deve entender a necessidade de direcioná-los, percebendo também a importância de um ensino significativo que poderia suprir suas carências linguísticas, mas deveria estabelecer a sua maneira própria de demonstrar a necessidade desse tipo de aprendizagem de modo que venha a atingir seu objetivo e conquistar o interesse dos alunos em suas aulas, pois “[...] cabe ao professor reconhecer o clima de aprendizagem e aproveitá-lo na rotina diária de sala de aula para provocar o interesse do aluno.” (Almeida, 2015, p. 126)

Ao abranger o processo sócio-histórico deve-se enfatizar o papel da linguagem e da aprendizagem que com a influência mútua se aprende e este aprendizado pode ser observado pelos indivíduos que os cercam, pois a partir do momento que se aprende se pratica.

Nesse sentido, o desenvolvimento do ensino nas aulas de Língua Portuguesa tem como fundamento o princípio de que o comportamento e a personalidade dos alunos desenvolvem-se a partir das relações com pessoas consideradas importantes para eles, sendo o professor de Língua Portuguesa peça chave para isso. Para Sullivan (2012, p. 30), em cada fase “a satisfação e a segurança nas relações de ensino e aprendizagem derivam do atendimento das necessidades do aluno e dos julgamentos de valores feitos por pessoas que tenham importância para esse indivíduo”.

Assim, durante as aulas de Língua Portuguesa (LP), tanto professores quanto os alunos podem assumir diferentes papéis. Porém, como uma pessoa que não é do convívio familiar do aluno, o professor de LP estabelece com o mesmo uma interação baseada no respeito e no interesse, onde é capaz de visualizá-lo como uma pessoa cognitivamente capaz e busca utilizar um ensino que promovam maior conforto e estímulo para participar nas atividades propostas.

Como mostra Santos (2015, p. 78):

Outro papel assumido pelo professor de LP nas relações de ensino e aprendizagem com o aluno é o de fornecer resposta às perguntas destes, sobretudo às questões que envolvem sentimentos e que estão associadas aos maiores problemas enfrentados por eles. Nessa perspectiva o professor atua como mediador, auxiliando o processo de aprendizagem do aluno à medida que promove a participação ativa do mesmo em suas experiências.

Do ponto de vista prático, a relação de ensino do professor de Língua Portuguesa com o aluno fornece ao educador uma estrutura de referência para auxiliá-lo a tomar decisões quanto ao cuidado com os alunos. Quanto ao ensino propriamente dito, a teoria poderia oferecer as bases para a organização do currículo, indicando métodos lúdicos adequados.

Mesmo no âmbito da pesquisa a teoria tem utilidade para o professor à medida que sugere importantes problemas e métodos apropriados para trabalhar as atividades. Vale ressaltar que o modelo contraditório de ensino adotado pelas escolas, pouco valoriza o aprendizado pautado na relação harmoniosa, afetivo-cognitiva, não propiciando um ambiente favorável à prática educativa, na qual professores e alunos desenvolvam um clima de respeito recíproco.

Esses deveriam ser os elementos primordiais no processo de ensino e aprendizagem. Neto (2016, p. 59) explica que:

Essas atitudes provocam na escola um distanciamento entre a realidade vivenciada e uma educação qualitativa, baseada nos princípios das relações interpessoais - amizade, cooperação, diálogo, responsabilidade, respeito e convívio com as diferenças, promovendo não só a socialização entre os indivíduos, mas possibilitando um aprendizado significativo para a sua vida dentro e fora da escola.

Assim, é sempre muito importante que o professor de Língua Portuguesa busque conhecer seus alunos para compreendê-los e, conseqüentemente, melhorar sua prática, apesar de que apenas a mudança de postura por si só não garantirá uma transformação nessa conflituosa relação, mas contribuirá para avanços e transformações nas aulas.

O Ensino Fundamental I tem como base a formação sócio educacional de todo cidadão, com isso o lúdico se constitui como um recurso pedagógico facilitador da aprendizagem, permitindo a criança se desenvolver cognitivamente.

Devido a isso, quando se propõem na sala de aula atividades relacionadas a apreensão da linguagem, a criança naturalmente se sente motivada a interagir com o professor e com

os colegas tornando mais fácil e prazeroso assimilar a língua materna, porém muitos professores vêm enfrentando desafios para que as atividades lúdicas alcancem um resultado eficaz.

Dentre essa situação surgem as seguintes questões investigativas: Quais recursos lúdicos são utilizados no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I? Como a formação continuada pode favorecer o trabalho do professor no ensino da língua portuguesa mediante a metodologia lúdica? De que modo o Corpo Técnico-Administrativo pode oferecer apoio aos professores para a utilização da metodologia lúdica no ensino e aprendizagem da língua portuguesa? Quais recursos tecnológicos podem ser trabalhados na escola para favorecer o uso da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa no Ensino Fundamental I?

Entretanto, esse processo não acontece isento de contrapontos, o que leva ao seguinte problema: **Quais os desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na Escola Estadual Princesa Isabel no município de Macapá, Estado do Amapá?**

Para responder à essa problemática, com a finalidade de conceder propostas e recomendações acerca do fenômeno em questão, foram elaborados os objetivos geral e específicos.

O objetivo geral trata a respeito das informações relevantes obtidas mediante estudo aprofundado em relação ao fenômeno objeto de estudo, que na presente investigação apresenta-se como analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Isabel no município de Macapá, Estado do Amapá. Minayo, Deslandes e Gomes (2018, p. 41) afirmam que o objetivo geral “diz respeito ao conhecimento que o estudo proporcionará em relação ao objeto”.

Os objetivos específicos são as ações a serem seguidas para que se possa concretizar o objetivo geral, que, nesta pesquisa se apresentam como sendo descrever o lúdico como prática pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa, dissertar as metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I e relatar as contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na escola campo. Minayo et al (2018, p. 41) mencionam que “os objetivos específicos são formulados pelo desdobramento das ações que serão necessárias à realização do objetivo geral”.

Desenho Geral da Investigação.

A investigação descritiva tem como objetivo fazer a descrição das características de determinadas populações ou fenômenos, podendo contribuir para uma nova visão de uma realidade já conhecida e também observar, analisar, registrar e correlacionar aspectos variáveis sem a manipulação do pesquisador, permitindo ainda “seleciona-se uma série de questões e mede-se, ou coletam-se informações sobre cada uma delas, para assim (vale a redundância) descrever o que se pesquisa” (Sampieri, Collado e Lúcio, 2016, p. 101).

Nessa pesquisa busca-se investigar quais desafios são enfrentados pelo professor com a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Estadual Princesa Izabel, situada na cidade de Macapá/Ap, com a coordenação pedagógica, o professor da disciplina, utilizando para este fim uma pesquisa qualitativa com método fenomenológico, sendo que, não possui interferência do pesquisador que buscará descobrir a regularidade com que a problemática ocorre e sua interligação com outras situações, bem como suas características e sua essência.

Para subsidiar a fundamentação teórica, bem como delimitar a temática escolhida será realizado uma pesquisa bibliográfica com fundamento em autores que se reportam a centralidade do tema no campo das Ciências da Educação como Kishimoto, Santos, Dhome e Maluf, entre outros estudiosos do assunto investigado.

A pesquisa escolheu como método o fenomenológico que tem como escopo principal descrever determinado fenômeno em seu cenário natural, no momento em que este se manifesta, buscando-se entender suas características mais marcantes. Alvarenga (2019) afirma que “as investigações fenomenológicas estudam a maneira como as pessoas experimentam o seu mundo, sua vivência, que significados têm para elas e como compreendê-los, de onde o investigador extrai a essência do fenômeno para descrevê-lo”.

Frente ao que se expõem e levando em consideração os objetivos da investigação, determinou-se o uso da pesquisa qualitativa, uma vez que se tem a oportunidade de compreender detalhes e aspectos específicos como o ambiente sem que se proceda intervenções. Alvarenga (2019, p. 51) afirma que “a investigação qualitativa geralmente se dá em um ambiente natural, onde se encontram os indivíduos envolvidos no estudo, a fim de obter um conhecimento profundo do fenômeno estudado[...]”.

Assim, esta pesquisa endossa como técnica, a observação sistemática/estruturada, bem como utiliza instrumentos de pesquisa (entrevista aberta e análise documental) para a

realização da coleta de dados em campo, tornando possível compreender o fenômeno alvo da investigação.

Para a efetivação dos procedimentos metodológicos da pesquisa foram incluídos neste estudo, obras bibliográficas impressas ou disponibilizadas em meio eletrônico, publicadas em língua portuguesa, entre os anos de 2013 e 2019, que tenham relação com o tema em estudo.

De forma sistemática, esta pesquisa ocorreu com o fichamento de cada obra consultada, em que se buscou ressaltar as ideias centrais expostas pelos autores, com ênfase nos temas de interesse do estudo que estão coerentes com os objetivos propostos. De posse do material levantado e devidamente fichado, os resultados foram agrupados nas seguintes áreas temáticas: Língua Portuguesa; Ludicidade; Ensino; Infância.

Este tipo de pesquisa descritiva tem por objetivo estudar características de um grupo, a partir do levantamento de opiniões, atitudes e crenças de uma população inseridas no contexto educacional visando identificar a existência de relações entre variáveis, determinando a natureza dessa relação. Deste modo, a pesquisa descritiva proporcionara informações de como a temática vem sendo administrada no ambiente escolar (Minayo, 2016).

Os dados empíricos foram coletados de modo transversal, pois a pesquisa é realizada em um tempo determinado, suficientes para levantar as informações precisas que propiciam a viabilidade do estudo. A esse respeito, Sampieri, Collado e Lúcio (2013, p. 10) apontam que [...] “a pesquisa transversal permite ao pesquisador realizar a coleta de dados para posterior análise e interpretação”.

A abordagem qualitativa busca por um aprofundamento e compreensão a respeito dos desafios enfrentados pelo professor ao utilizar a ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I. (Sampieri; Collado; Lúcio 2013, p. 20) afirma que: [...] “O investigador possui papel central na pesquisa qualitativa, visto que ela necessita de caráter investigativo, apresentando uma experiência sustentada e intensiva com os participantes”.

Sendo assim, a pesquisa de enfoque qualitativo foi de alcance descritivo. Segundo Campoy (2018, p. 231, apud Talyon d 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”.

Por meio disso, o pesquisador identifica seu viés, seus valores e seus interesses relativos aos tópicos e processos da pesquisa, buscando entender os fenômenos, segundo a

visão dos participantes do estudo para assim interpretar os dados coletados, as informações colhidas durante a pesquisa foram analisadas de forma contextualizada, não havendo generalizações das informações.

O processo de coleta de dados em campo ocorreu na Escola Estadual Princesa Izabel, que está localizada na cidade de Macapá, estado do Amapá, Brasil, uma instituição pública que funciona com verbas públicas estaduais e federais provenientes da arrecadação da indústria e serviços públicos nacionais e federais. A escolha dessa escola entre tantas outras instituições da rede estadual foi pelo fato de estar localizada no centro da cidade e que possui grande referência dentro do Estado, onde recebe alunos oriundos de diversos bairros.

Além disso, a escola supracitada é considerada pela comunidade local, uma instituição que proporciona um ensino de qualidade, possuidoras de excelentes profissionais, que se propõe em enfrentar os desafios surgidos, com o simples propósito de formar indivíduos críticos, participativos e atuantes na sociedade em que vivem.

No entanto, ao abordar a ludicidade no Ensino Fundamental I e os desafios enfrentados pelo professor no uso do mesmo no processo da aprendizagem da Língua Portuguesa, percebeu-se que essa temática exigia uma abordagem mais completa da situação escolar e ainda o conhecimento linguístico dos alunos.

Atualmente, a instituição possui 10 turmas, distribuída em dois turnos, 05 matutino e 05 vespertino. O universo chega a 350 alunos. A escola possui na gestão 01 diretora, 02 Coordenadoras pedagógicas e 01 secretaria escolar.

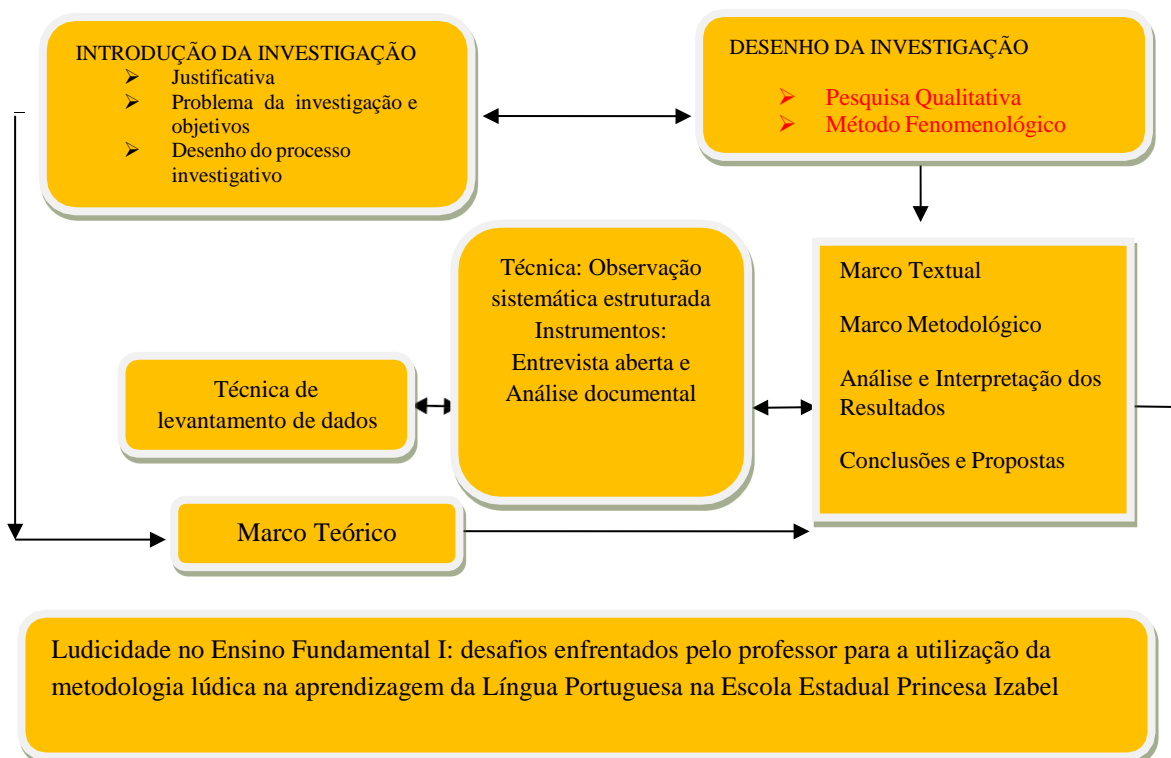
Nessa perspectiva, se faz necessário conceituar os participantes da pesquisa, (Battaglia, 2008b, apud por Sampierre, 2014, p. 387) “a seleção dos participantes depende de circunstâncias muito variadas. A este tipo de amostra também pode ser chamada autoselecionada, em que as pessoas se propõem como participantes em um estudo a responder a um convite”.

A técnica de análise e interpretação de dados consiste em examinar o material coletado, observando possíveis falhas, erros ou dúvidas para posterior exposição dos significados encontrados no decorrer da pesquisa. Lakatos e Marconi (2003, p. 167) mencionam que “A análise e interpretação são duas atividades distintas, mas estreitamente relacionadas e, como processo, envolvem duas operações” analisar e interpretar os fatos apurados na coleta de dados. Já para Mascarenhas (2012, p. 48) “o objetivo da análise é medir a frequência dos fenômenos e entender a relação entre eles”.

Sendo assim, ao término da coleta de dados, pretende-se desenvolver um minucioso trabalho para organizar o material adquirido durante a investigação dando-lhes o devido

tratamento estatístico para as questões coletadas. Nesse caso, a análise iniciará com a tabulação dos dados coletados pelos instrumentos utilizados com a população participante da investigação para posterior interpretação dos dados sobre as observações, a entrevista aberta e análise documental.

Figura nº 01: Desenho Geral do Processo de Investigação



Após a introdução, que apresenta a temática da pesquisa com seu foco de estudo, justificativa, problemática da investigação, objetivos e o desenho geral, este trabalho apresentar-se-á estruturado em 3 (três) partes que formam um ciclo de estudo, cuja ideia se solidifica não em etapas estanques, mas em planos que se complementam. Minayo et al. (2018, p. 26) afirmam: “O ciclo de pesquisa não se fecha, pois toda a pesquisa produz conhecimento e gera indagações novas”. Logo assim, descrevem-se a seguir as etapas desta pesquisa.

A primeira parte, destinado ao Marco Textual, apresenta-se com o título: A importância da Ludicidade no Ensino Aprendizagem da Língua Portuguesa, onde apresentará o ensino de LP com o uso da ludicidade, sua inserção como modalidade da educação básica pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDBN (9.394/96) na atualidade, e descreverá em seus subcapítulos aspectos históricos do lúdico no ensino fundamental I, a ludicidade como contribuição no processo ensino aprendizagem, a prática

docente e a ludicidade, as técnicas lúdicas utilizadas no Ensino Fundamental, os tipos de atividades lúdicas nas aulas de língua portuguesa, os recursos tecnológicos que favorecem o uso do lúdico nos anos iniciais, impedimentos encontrados para trabalhar a ludicidade. Ainda, a Ludicidade no Ensino Fundamental: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa e a Ludicidade e o letramento. Ao final do primeiro capítulo descreve-se e fundamenta-se a ludicidade como adequação curricular no atendimento do ensino regular na Escola, lócus da pesquisa.

A segunda parte, apresenta o Marco Metodológico, onde abordará o problema e os objetivos da investigação, que se apoiam na fundamentação metodológica qualitativa da pesquisa, especificando seu paradigma fenomenológico e estudo transversal. Em sequência, também apresentará, o cronograma, o contexto espacial e socioeconômico da pesquisa; e ainda a contextualização da escola, lócus da investigação e seus participantes.

Ainda na segunda parte, serão descritos os instrumentos e as técnicas aplicadas e seus processos de elaboração e validação. Além disso, serão explicitados os procedimentos para a coleta dos dados e suas técnicas de análise e interpretação empregadas.

A terceira parte tratará das Análises e Interpretação dos resultados da pesquisa, interpretando e traduzindo de maneira clara e objetiva os dados obtidos, e descrevendo inteligivelmente os resultados da investigação. Essa análise considerará os aspectos qualitativos dos dados obtidos junto aos participantes, através dos instrumentos de coleta: observação sistemática/estruturada, entrevista aberta e análise documental, elaborados para esta finalidade, considerando as teorias que fundamentam esta pesquisa.

Assim sendo, a mesma considerará, para a análise e interpretação dos dados, três finalidades, conforme Minayo et al. (2018), a sintetização na compreensão dos dados coletados, a confirmação ou negação dos pressupostos da investigação e/ou responder às questões formuladas, e a ampliação do conhecimento cultural sobre a temática. Assim, a exposição dos resultados da pesquisa que se apresentará tornar-se-á mais viável, consistente e fidedigna.

Por último, apresentar-se-ão os resultados que correspondem às conclusões, às respostas da problemática que justificam a investigação, obtidos a partir das etapas do trabalho investigativo, e que darão origem a novos questionamentos para a comunidade científica. Em seguida, apresentar-se-ão propostas consideradas relevantes para o ensino-aprendizagem da língua portuguesa na formação dos pequenos leitores.

MARCO TEÓRICO

1. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA

A Ludicidade como Instrumento Pedagógico é um conteúdo que faz parte do Projeto Pedagógico da disciplina de Língua Portuguesa. Sendo realizado em conformidade com a Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9394/96) que em seu artigo 26, parágrafo 1º, categoriza “a Língua Portuguesa como componente curricular obrigatório.”, em concordância com as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN’s). A Base Nacional Comum Curricular apresenta a disciplina de Língua Portuguesa como proposta de ampliar o letramento das crianças, com envolvimento crítico e significativo das diversas linguagens, utilizando a oralidade e a escrita, permitindo uma atuação dinâmica desse conhecimento na sociedade, procurando garantir espaços de expressão aos docentes, não somente na escola mas também em situações da realidade que vive, participando de forma atuante na cultura letrada.

Segundo a BNCC, o processo de alfabetização nos dois primeiros anos, deve ser o foco da prática pedagógica no componente de Língua Portuguesa:

[...]aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de participar com maior autonomia e protagonismo na vida social. BNCC (2018, pág. 61)

O educador/alfabetizador em sua prática pedagógica deverá propiciar em sala de aula, ações educativas que explorem a linguagem, em especial a oral e a escrita, em situações reais em que se fazem necessários seu uso, explorando também o universo infantil lúdico e das brincadeiras. Para esse desenvolvimento do processo de alfabetização, tudo é motivo para ler, escrever, explorar e se expressar.

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-

las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BNCC, 2018, pp. 55-56)

Uma das fundamentais reflexões apresentadas neste contexto de novas mudanças ocorridas das DCN'S na atualidade, foram as práticas pedagógicas destinadas ao Ensino Fundamental I, que caracteriza tal período da infância: o brincar como parte da natureza. Onde a Ludicidade se apresenta sob formas de desafios, brincadeiras em atividades de apropriação do sistema alfabético da escrita, de diversão e entretenimento, momentos de antecipação da leitura ou mobilização de conhecimentos prévios, para que o educando ative suas habilidades e seus saberes ao construir objetos, resolver quebra-cabeças, jogar, fazer dobraduras, participar de brincadeiras coletivas, dramatizar ou teatralizar histórias, imitar, participar de brincadeiras, leituras expressivas e jograis, recitações que apresentem a musicalização e ritmo como contexto, nas propostas das oficinas que incluem os projetos de leitura, que envolvem a ludicidade como estímulo, para que a atividade de ler se torne mais significativa. Assim também, apresenta o Referencial Curricular Amapaense (RCA, 2019, p. 118)) no componente curricular de Língua Portuguesa para as habilidades em práticas de leitura: “(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade”.

Temos então, alguns eixos que foram organizados para o processo de educação e letramento, considerando a inserção real da criança no universo das práticas letradas com a devida importância ao processo de alfabetização em língua portuguesa e o uso da ludicidade, de modo que venham assegurar seu desenvolvimento físico, intelectual, psicológico, social e cognitivo no contexto do Ensino Fundamental I.

1.1 Aspectos históricos do lúdico no primeiro ciclo do ensino fundamental I

A ludicidade tem constituído uma estratégica dinâmica para aprimorar a aprendizagem do aluno, principalmente por estimular a criatividade e a imaginação da criança, especialmente quando envolvida com as atividades próprias do ensino e aprendizagem.

Portanto, independente da época, cultura e classe social o lúdico faz parte da vida do ser humano, especialmente por trazerem a alegria e a satisfação, onde realidade e imaginário

se confundem. O lúdico está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo.

Entretanto, é importante iniciar as considerações sobre tal temática buscando enquadrar conceitualmente o lúdico. Santos (2015, p. 23), explica que, o lúdico é, predominantemente, considerado:

[...] uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa utilizando-se o jogo e a brincadeira. O indivíduo evolui com o lúdico e as atividades com essa conotação vão evoluindo de forma integrada para o desenvolvimento do homem [...].

Ao longo da história, deve-se salientar que os jogos e brincadeiras sempre esteve associada ao lúdico, às brincadeiras e os momentos de lazer. Verifica-se na história da Roma e da Grécia antiga, nessa época Platão comenta a importância de se aprender brincando, em oposição à utilização da violência e da opressão.

Outro importante momento histórico consta nas obras de Aristóteles, o qual, segundo Kishimoto (2015, p. 29) “suas ações eram similares as de Platão, visto que, para este filósofo grego, o uso da recreação era limitado às atividades sérias, de ocupações adultas, como forma de preparo para a vida futura”. Mas, nessa época, ainda não se discutia o emprego do jogo como recurso para o ensino da leitura e do cálculo.

Na realidade, o jogo era visto essencialmente como um passatempo, onde sua utilidade restringia-se ao entretenimento da criança e do adulto, permitindo a esses momentos de ludicidade e distração.

O jogo visto como recreação, desde a Antiguidade Greco-romana, aparece como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar (Aristóteles, Tomás de Aquino, Sêneca, Sócrates). Por longo tempo, o jogo infantil fica limitado à recreação. (Kishimoto, 2015, p. 28).

Desde a Idade Antiga já se pensava no lúdico como elemento importante na educação do homem. Nessa época, os gregos atribuíam um grande valor aos jogos que promovessem atividades físicas, visando assim auxiliar na formação física e moral de seus cidadãos. Ainda que a própria concepção de esporte tenha passado por enormes transformações durante todos esses séculos, as discussões sobre a sua relação com a educação continuam presentes.

Isso é confirmado quando ocorre a reflexão sobre as possibilidades que o lúdico proporciona de promover a aprendizagem efetiva. Assim, as interfaces da ludicidade

demonstram o quanto utilização pode proporcionar dinamismo as aulas desde as fases iniciais da criança no contato com o espaço escolar. Isso, não é um pressuposto recente, pois desde a civilização grega o lúdico tem sido uma estratégia de ensino constante para estimular o envolvimento da criança com conteúdos diversificados, ao mesmo tempo em sempre foi utilizado para ensinar valores.

Também merece referência, de acordo com Kishimoto (2015), a importante contribuição demarcada nas obras de Horácio e Quintiliano, sobre a utilização de guloseimas (doces com formas de letras do abecedário), elaboradas pelas doceiras de Rolha, destinadas ao aprendizado das letras. Assim, é evidente que o ato de praticar o jogo, aliando-o aos conceitos de aprender e ensinar, mesmo sem a intencionalidade para a educação, tornou as escolas mais importantes e mais dinâmicas para a sociedade.

Essas concepções receberam, à época, o nome de “*ludus*”, significando que corpo e a mente se fortaleciam de força e ânimo.

Para Kishimoto (2015, p. 16) a concepção sobre o jogo que engloba diferentes contextos na relação com a língua apresenta:

O resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto. Esses três aspectos permitem a compreensão do jogo, diferenciando significados atribuídos por culturas diferentes, pelas regras e objetos que o caracterizam.

Desse modo, o Lúdico torna-se necessário para o desenvolvimento saudável da criança, pois é através dele que a mesma cria seu próprio conhecimento, e através das brincadeiras, vários tipos de jogos interagindo com o mundo que a cerca.

As atividades lúdicas, que incluem os jogos, são uma das manifestações mais antigas da humanidade, seus vestígios se tornam mais evidentes a partir do surgimento dos chamados “Homo Sapiens” que já faziam o uso da linguagem, facilitando assim, a comunicação entre si. De acordo com Rezende e Didier (2015, p. 52) dizem que “por onde o homem passou deixou a sua marca em cavernas, grutas e abrigos como escavações, pinturas e gravuras, na África meridional, central ou setentrional e em diversas outras regiões”.

Essas gravuras, não raro, remetem a situações lúdicas que faziam parte do cotidiano do homem primitivo. Por isso, as imagens mostravam atividades como caça, pesca, cultivo e mesmo acontecimentos que, frequentemente, envolviam o uso de jogos e brincadeiras coletivas, além de eventos sociais e familiares comuns a sociedade primitiva.

Por outro lado, as sociedades orientais como nas terras localizadas no Egito e no sul da Mesopotâmia, destacaram-se pela concentração mais frequente de homens, atingindo assim, maior complexidade social, sendo que as atividades lúdicas se materializaram das mais diversas formas. Como nos palácios e murais que mostraram a beleza das mais diversas pinturas. Habilidades como escultura, cerâmica e artesanato também eram visíveis, além de jogos envolvendo natação, pesca, corridas, caça faziam parte do divertimento das civilizações passadas (Kishimoto, 2015).

Compreende-se que toda essa vivência da cultura lúdico era parte intrínseca dos hábitos cotidianos do homem oriental, evidenciando que a ludicidade e suas representações tornaram-se peça fundamental para que se desenvolvesse várias manifestações artísticas, além de garantir a sobrevivência e a subsistência do homem e sua prole.

As imagens pintadas nas paredes, formas e objetos produzidos através da escultura, artesanato, evidenciavam o modo de viver daquele povo. Retratavam fielmente suas ações e emoções. Desde a pré-história o homem primitivo já brincava isso é comprovado através de estudos que analisaram as pinturas, desenhos ferramentas, armas, que confirmam essa ação. As esculturas em pedras, marfim, barro e ossos de animais eram uma forma de expressão de suas ações e de seus atos neste período (Huizinga, 2014).

Na Antiguidade, período que corresponde ao aparecimento das primeiras civilizações do oriente como as egípcias, gregas e romanas, também foi marcante as produções lúdicas. Nas civilizações egípcias, tais produções se concretizavam através dos jogos que eram semelhantes à dama e o xadrez e através do esporte como a natação e as lutas, ações bastante valorizadas e vivenciadas na época.

Segundo Rezende e Didier (2015), na civilização romana a sociedade divertia-se principalmente através da política do pão e circo que eram ações promovidas pelo governo para alienar os cidadãos, que por sua vez se mantinham ocupados com tais distrações. Essa atividade se caracterizava pela luta entre homens que eram chamados de gladiadores e lutas entre animais ferozes.

Entretanto, na Idade Média as atividades lúdicas assumem uma imagem negativa, pois nesse contexto havia forte influência dos jogos de azar, por isso foram consideradas como ‘não sérias’, ou seja, atividades que não deveriam ser endossadas como meio de aprendizagem entre crianças cristãs por seu apelo a prática associadas ao pecado e a transgressão.

Logo, a partir do Renascimento “movimento de renovação cultural que colocou o homem como centro das preocupações da arte, da filosofia e do conhecimento, representou

em muitos aspectos a busca pela diferenciação entre o presente e o passado” o jogo passa a ser visto de maneira positiva, pois servia para divulgar princípios de moral, ética, além de conteúdos de diversas disciplinas (Rezende e Didier, 2015, p.122).

Portanto, a valorização e reconhecimento das atividades lúdicas começaram no Renascimento e se firmam com o Romantismo que data no século XIX em que afirma que momentos lúdicos estão atrelados a atividade educativa e uma conduta típica e espontânea da criança.

Segundo Huizinga (2014), o Romantismo constrói na visão da sociedade da época, um lugar para a criança e sua necessidade de brincar, atrelando o jogo como uma vontade e peculiaridade da criança, valorizando e reconhecendo o lúdico como uma ferramenta eficaz na Educação.

Assim, o valor do jogo na educação está justamente na possibilidade de libertar a criança da rigidez na sistematização do conhecimento, visto que o ato de jogar irá ajudá-la a construir seu espaço para a busca de soluções sem precisar se submeter a um controle específico em suas atividades.

Apesar dos momentos Lúdicos serem vistos de maneira positiva, com a Revolução Industrial, os espaços e brinquedos foram sendo modificados e transformados com o passar do tempo. Nesse sentido, Santos (2015) afirma que com a Revolução Industrial, o aumento da violência nas ruas, aos poucos os brinquedos de plástico, foram ganhando espaço no cotidiano infantil, para que assim, as crianças ficassem presas em casa na companhia dos pais e dos brinquedos.

Essa constituía uma forma de assegurar que as crianças ficassem protegidas dos perigos associados a uma sociedade que se transformava e, simultaneamente, houvesse a oportunidade dos filhos terem à mão jogos, brinquedos e brincadeiras que lhes reforçasse o sentimento de infância e o prazer em estar junto da família com quem poderiam dividir momentos de acolhimento e afeto.

Ainda na Idade média, a palavra de ordem para a educação era a disciplina. Tal fato se deve à característica forte e influente do Cristianismo em todos os ramos da sociedade. Por volta do século IX a XII, as escolas eram chamadas de episcopais e anexas (mosteiros), que tinham a função de repassar os dogmas criados pela Igreja, o que se distanciou do conhecimento científico do desenvolvimento da inteligência, visto que a chamada decoreba constituiu uma palavra de ordem nesse momento histórico. Pouco se falava em jogos, pois não eram bem vistos pela igreja, pois indicavam semelhanças aos comportamentos de prostituição e de embriaguez (Kishimoto, 2015).

Nota-se que, nesse período, a prática de atividades com jogos era fortemente desaconselhada pela Igreja pois constituía uma espécie de estímulo ao que se denominava de jogos de azar, prática fortemente proibida pelo clero. Logo, viu-se um recrudescimento das atividades envolvendo jogos e brincadeiras e, conseqüentemente, o lúdico passou a ser considerado uma atividade a ser evitada.

Ainda segundo Kishimoto (2015, p. 19), com o Renascimento (séc. XIII a XVII), a sociedade “volta-se para os aspectos pagãos da cultura, que influenciam fortemente os ideais pedagógicos da época. O jogo é posto em prática na educação com o ideal de não deixar o corpo morrer, mas desenvolvê-lo”.

Cabe informar que os brinquedos industrializados foram utilizados com certa frequência. A revolução permitiu brinquedos industriais a serem produzidos em massa e tornaram-se gradualmente mais barato. Meninas vitorianas de classe média jogavam com bonecas de madeira ou de porcelana. Elas também tinham casas de bonecas, lojas de modelo e cordas de pular.

Maluf (2016) esclarece que os meninos brincavam com brinquedos tais como: bolas de gude e soldados de brinquedo, bem como trens e barcos em miniatura. Entretanto, as crianças pobres tinham acesso apenas a alguns brinquedos mais simples e, muitas vezes, tinham que criar o seu próprio brinquedo utilizando a criatividade.

Isso significa que mesmo no contexto de uso do lúdico havia uma clara distinção entre classes sociais. Aos primeiros (ricos) havia o acesso a brinquedos e brincadeiras mais sofisticados para a época. Por outro lado, quem era vulnerável social e financeiramente (pobres), a possibilidade de ter em mãos um brinquedo era escassa ou mesmo inexistia.

Luziriaga (2015) acrescenta que brinquedos simples como piões também eram populares. Então os jogos como ossos da junta e pegar varas eram mais comuns. Aos domingos, as crianças muitas vezes brincavam com brinquedos que possuíam temas religiosos como aqueles que remetiam a arca de Noé, além de possuírem animais de madeira.

Observa-se que a simplicidade dos brinquedos não destituía seu valor pois para a criança a estética ou a forma refinada do elemento não a impedia de querer brincar, pois essa atividade era parte natural de suas experiências na infância, ajudando-lhe a constituir sua personalidade e afetos, além de promover a socialização com outras crianças de igual para igual.

Kishimoto (2015, p. 63) diz que “com o Renascimento e durante o século XIX, as preocupações mundiais com a educação infantil levavam em conta os estudos de Rousseau, Pestalozzi e Fröbel”. Nessa época, a recreação passa a ser associada a noção de jogos e

brincadeiras, utilizado por várias linhas de pesquisas com os mais diversos objetivos pedagógicos, caracterizando assim a utilização do lúdico e do ato de brincar na escola e na vida.

Foram esses estudiosos os precursores das pesquisas iniciais sobre o universo da criança e a forma de posicionar-se no mundo, As descobertas feitas em relação a infância mudaram para sempre a maneira como o processo de ensino deveria ser conduzido. Além disso, as contribuições teórico-metodológicas desses pensadores da educação foram fundamentais para se aprofundar e ampliar as investigações em torno da necessidade de adotar a ludicidade no contexto do ensino e aprendizagem.

O século XX chega com os jogos já inseridos na educação da criança, a ponto de surgir uma teoria que revolucionaria todo o sistema educacional até então posto em prática. Fala-se da área de estudo do desenvolvimento infantil em uma perspectiva histórico-cultural de Vygotsky, a qual salienta entre outros elementos, “os fundamentos teóricos mais importantes para se descrever o imaginário de uma criança enquanto faz uso de um brinquedo” (Kishimoto, 2015, p. 64).

A maneira de ver o sujeito e seu desenvolvimento confere à teoria de Vygotsky¹ uma postura sócio-interacionista, Por isso, acredita-se que a utilização de jogos educativos no contexto do ensino voltado para as crianças favorece o contato frequente com os conteúdos considerados complexos. Dessa forma, surge a necessidade de que essa estratégia de ensino possa constar das atividades cotidianas na sala de aula.

Sabe-se que, desde o início da vida escolar, muitos alunos apresentam um temor em relação às muitas disciplinas. Tal situação acaba por influenciá-los negativamente, tornando a aprendizagem um processo cercado de ansiedade. Porém, o fator determinante das dificuldades apresentadas pelos alunos com relação ao ensino destas disciplinas pode ser a ausência de uma relação mais próxima entre elas e o dia-a-dia da criança.

Assim, a teoria vygotskiana especifica que o produto dos processos cognitivos, sejam ações ou ideias, é internalizado e passa a fazer parte do contexto psicológico do indivíduo, sendo que esses processos advêm dos aspectos culturais apreendidos da cultura e individualização, os quais permitem a passagem de formas elementares de ação a formas mais complexas, que são mediadas, devendo ficar entendido que a linguagem, como outros

¹ Pensador importante em sua área e época, foi pioneiro no conceito de que o desenvolvimento intelectual das crianças ocorre em função das interações sociais e condições de vida

instrumentos utilizados pelo homem, são recursos que possibilitam essa mediação para a transformação da consciência.

Deste modo, as funções psicológicas superiores (percepção, memorização, atenção, pensamento e imaginação) são marcadas pelo uso de recursos da mediação, que são incorporados ao pensamento. O alcance de formas superiores ocorre de modo descontínuo; os avanços são resultados de revoluções, que se formam a partir do aparecimento de novas formas de mediação. Barbato (2015, p. 82) salienta que “o uso de jogos no ensino e aprendizagem tem o objetivo de fazer com que crianças gostem de aprender, mudando a rotina da classe e despertando o interesse do aluno envolvido”.

Assim, a aprendizagem através da metodologia lúdica, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permitem que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido, sendo que, o conhecimento que passa a constituir seu pensamento ou seus processos cognitivos são mediados pelo professor e pelos jogos.

Dessa forma, segundo Almeida (2016), quando brincam, as crianças utilizam a imaginação colocando como suas principais representações o mundo em que estão inseridas. Elas querem ser mães e assim o fazem com o brinquedo, querem ser uma referência do seu cotidiano, com a brincadeira elas podem representar a realidade e, assim, o seu aspecto socializador interfere diretamente no modo como enxerga o mundo.

Gostaria de considerar aqui o valor de aprendizagem espontânea que tem a brincadeira, ou seja, considerá-la como instrumento com poder suficiente para provocar a aquisição espontânea de novas habilidades e conhecimentos, [...], sem perder de vista o fato de que o tipo de jogo é limitado pelas possibilidades cognitivas, físicas e sociais do indivíduo (Murcia et al., 2016, p. 43).

É importante salientar que esses estudos teóricos foram a base do surgimento dos jogos e brincadeiras na cultura da humanidade, e cada cultura apresenta suas características e peculiaridades para transmissões de geração a geração.

Hoje, o jogo educativo é, muitas vezes, pago e considerando-se a expansão dos recursos tecnológicos, o prazer de brincar e de desenvolver fantasias tem sido relegados a um plano inferior.

A BNCC (2018, p. 38) aponta que “brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), amplia e diversifica seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua

criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais”.

A noção atual é de que um jogo eficiente, deve promover a formação do cidadão crítico e participativo.

De acordo com Awad (2016, p. 28) salienta-se que na atualidade, “os jogos didáticos têm visado juntar dois ideais opostos: o prazer e o estudar”. E alerta que a escola deve priorizar o aproveitamento do jogo como recurso promotor do desenvolvimento infantil, não deve ser deixado de lado seu caráter gerador de prazer, alegria, exploração livre e o não-constrangimento.

Assim, fica evidente que há um reconhecimento da necessidade de se resgatar metodologias lúdicas no espaço escolar, propiciando ao aluno aprender conteúdos de acordo com o nível de apreensão que o mesmo é capaz de alcançar. Pois, a falta de interação entre a vida e a aprendizagem escolar faz com que o aluno seja não saiba relacionar esse conhecimento com o aprendido na escola ou vice-versa.

Em se tratando de contribuir com a educação do indivíduo, a recreação tem uma função compensadora, pois lhe dá prazer e satisfação pessoal, possibilitando o reencontro com os movimentos, com a alegria, a descontração, a espontaneidade, necessárias a vida, na qual não temos mais tempo para pensar, para rir ou sonhar, então, vamos nos recrear, divertir (Awad, 2016, p. 28).

Nota-se que os jogos e brincadeiras, quando executados de modo espontâneo pelas crianças, compõem as principais características da cultura popular, e dessa maneira, conseguem expor as principais características culturais, sociais e tradicionais de uma determinada sociedade, cada qual realizada à sua época e com suas principais características, que se assemelham com outras realizadas em outros locais.

Portanto, as potencialidades da criança devem ser muito bem trabalhadas para que, futuramente, os alunos não apresentem dificuldades, justamente pela falta do desenvolvimento do pensamento lógico e abstrato. Logo, a importância do uso da ludicidade na aprendizagem da língua materna está ligada ao desenvolvimento de atitudes de convívio social, pois o aluno, trabalhando em equipe, assimila, pelo menos em parte, conceitos socialmente construídos. Assim sendo, o uso de jogos e materiais concretos em sala de aula, em uma dinâmica de grupo, é fundamental para o desenvolvimento cognitivo do aluno.

Dessa maneira, conforme ensina Macedo, Petty e Passos (2016, p. 10), a recreação gera nas crianças do primeiro ano da educação na infância duas fontes de conhecimento:

[...] uma endógena, que é interior a uma pessoa, grupo ou sistema; e outra exógena, que se produz no exterior. No primeiro caso, como dissemos, o desafio é desdobrar-se para fora, conservando uma identidade ou envolvimento. No segundo, o que interessa é incorporar algo que, sendo externo, há de se tornar nosso, individual ou coletivamente.

Desde o nascimento, as crianças são mergulhadas num contexto social, porém é possível que muitos adultos que em seu convívio familiar, parceiros de suas brincadeiras, não entendam a importância de cada ação e indagação demonstradas pelos pequenos. Alguns desses adultos cantam, transmitem conhecimentos e ensinam brincadeiras. Outros pensam que as crianças não entendem nada e que só é preciso cuidar para que não fiquem doentes, não passem fome, frio ou sede. O que diferencia e distancia o adulto da criança não é apenas a idade e o tamanho; talvez, a maior diferença e a maior distância aconteçam na maneira de ver a realidade e de viver a própria vida.

Por essa razão, é que o ambiente escolar deve abrir “mão” de sua possibilidade e transformar-se em um lugar que concretize situações nas quais as crianças sejam exploradoras e capazes de construir argumentos e confrontar-se com situações-problemas no seu cotidiano.

Com a chegada da teoria Piagetiana, também denominada de Teoria da Cognição, classifica-se o desenvolvimento em quatro etapas, e comprova que os seres humanos passam por uma série de mudanças previsíveis e ordenadas. Ou seja, geralmente todos os indivíduos vivenciam estágios na mesma sequência, porém o início e o término de cada estágio sofrem variações dadas às diferenças individuais de natureza biológica ou do meio ambiente em que o indivíduo participa (Kishimoto, 2015).

Sabe-se que os jogos, quando utilizados de forma correta, inseridos no planejamento do professor, contribuem para a construção do conhecimento, representando desafios e provocando o pensamento reflexivo do aluno. Esses são alguns dos motivos para que se defenda seu uso no ensino e aprendizagem nos primeiros anos escolares.

Assim, os recursos lúdicos ganham destaque nesse campo por permitir que o aluno reconheça os jogos e brincadeiras como uma atividade espontânea onde o prazer de aprender passa a ser frequente e a se manifestar, mesmo quando o educador volta a repassar conteúdo de uma maneira mais formal.

Assim, a ludicidade passou a ser vista como uma atividade expressiva ou geradora de habilidades cognitivas, em aspectos gerais e específicos. Nesse aspecto, Piaget (2014) fala da epistemologia genética (lógica e conhecimento), pelo qual guia o estudo para a

passagem dos estados inferiores do conhecimento aos estados mais complexos e rigorosos, como um fator interdisciplinar que desvenda, por meio da experimentação, os processos fundamentais da formação do conhecimento da criança.

Reconhece-se, que os jogos podem e devem fazer muito para tornar a aprendizagem do aluno mais proveitosa possível, dando-lhe condições de avançar para as etapas posteriores do sistema de ensino, abrindo-lhe a mente para novas experiências no processo de ensino-aprendizagem (Maluf, 2016).

Nesse sentido, não se pode esquecer o papel do educador nesse processo. Ao utilizar os jogos para chamar a atenção do aluno a fim de que este perceba a necessidade de conhecer os conteúdos transmitidos, o professor precisa estar atento a possíveis interferências, ou mesmo a elementos que dinamizem suas aulas.

Desse modo, Piaget (2014) se refere ao jogo como conduta livre, espontânea, onde a criança expressa sua vontade e seu prazer. Através da manifestação da conduta lúdica, o indivíduo demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói com isso o conhecimento. De acordo com Froebel *apud* Mauco (2016), os jogos compõem a diretriz central da educação, sendo esse, um dos pontos mais importantes de sua teoria.

Pois, no desenvolvimento do processo ensino-aprendizagem considera-se cada aluno como o principal agente desse processo e o educador como mediador que precisa conhecer no seu aluno as possíveis habilidades que servirão para a vida escolar, a qual irá influenciar muito no *que* e *como* o aluno irá aprender.

Sobre esse aspecto, Henrico Froebel (1782) uniu o entendimento ao papel educativo do brinquedo e das atividades lúdicas para o desenvolvimento das crianças, não encarando a educação como tarefa que se possa realizar de fora para dentro. Portanto, ao invés de considerar o educando como ser moldável por impressões externas, passou a vê-lo como ser ativo sujeito a um contínuo processo de desenvolvimento (Kishimoto, 2015).

Dessa maneira, quando os primeiros “Jardins de Infância” surgiram no Brasil, passam a ser divulgados como resultados da pedagogia Froebeliana, cujos jogos envolviam a movimentação da criança de acordo com os versos por elas cantados. Com isso, a ludicidade era explorada livremente pela criança, onde o educador oferecia apenas suporte material e os jogos eram orientados diante da cobrança do conteúdo a ser adquirido.

Com o movimento da Escola Nova, houve a renovação educacional, que tinha como base estudos realizados pela ciência do comportamento, afirmando-se, principalmente, a partir do século XX. Assim, de modo amplo, o jogo foi sendo difundido e seus adeptos adotaram princípios funcionalistas pelos quais preconizava a seguinte teoria: “Inteligência

não representa faculdade isolada do intelecto” (Kishimoto, 2015, p. 75). A psicologia funcionalista justifica o sentido do jogo como manifestação de interesses e necessidade da criança, pois:

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração [...], é pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, tornando-se visíveis pelos jogos e brinquedos que ela executa (Junior, Gonzaga *apud* Kishimoto, 2015, p. 106).

E é esta necessidade da criança que deve ser levada em consideração, pois, ao brincar a criança estará satisfazendo suas vontades, aliviando medo, conflitos e tensões, além de poder imaginar, criar, recriar, associar esse descobrir.

Vale ressaltar que, no período da Escola Novista, o uso de jogos no ensino empregava apenas material concreto. Desse modo, não se observava a atuação lúdica da criança, prevalecendo apenas a direção do professor. Mesmo assim, essa inovação tinha o significado lúdico, capaz de atender às necessidades e interesses infantis que se contrapunham ao ensino tradicional, que ignorava recursos materiais como auxiliares do ensino.

Dewey (1850) ao declarar a infância como época de crescimento e desenvolvimento incentivou o uso de jogos livres para atender necessidades e interesses das crianças. Para Decroly (1975) *apud* Mauco, (1986), o principal seguidor de Dewey (1850), criou jogos destinados ao desenvolvimento intelectual e motor. Tais jogos passaram a ocupar o espaço da educação pré-escolar.

Os jogos não constituem senão uma das muitas formas que podem tomar o material do jogo, mas que tem por meta dominante, fornecer a iniciação a certos conhecimentos e também a permitir repetições frequentes em relação à retenção e as capacidades intelectuais da criança (Decroly, 1975, *apud* Kishimoto, 2015, p.123).

Essa interpretação de Decroly (1871) se dá na ideia de que certos meios de conhecimento são facilitadores quando tomam a forma aparente de atividade lúdica. Nesse propósito, o jogo resulta de um empréstimo da ação lúdica para servir à aquisição de informações.

Outra influência que se acrescenta a valorização do jogo como ação lúdica, provém de Montessori (1870) que afirma: “[...] é necessário que a escola permita o livre desenvolvimento da criança para que a pedagogia científica nela possa surgir”. (Montessori, *apud* Kishimoto, 2015, p. 79).

Os alunos não são iguais e cada um tem a sua composição com proporções daquilo que tem habilidade e daquilo que não tem habilidade para fazer. As habilidades se distinguem das características de cada aluno.

Essa diversidade de potencialidades e atividades que os jogos podem abranger se torna um fator importante nos dias de hoje. Há crescentes apelos da sociedade moderna na formação de cidadãos, autoconfiantes, ativos e participativos, tendo como objetivo, além da aquisição dos conteúdos cognitivos, a ponto de utilizarem esses conhecimentos de formar crítica e criativa.

1.1.1 A ludicidade como contribuição no processo ensino aprendizagem.

No contexto escolar considera-se que o suporte da ludicidade o aluno aprende, sobretudo, a conhecer e compreender o mundo que o cerca. Os jogos podem ser educativos, mas requerem um plano de ação que permita a aprendizagem de conceitos variados e também culturais de uma maneira geral. O professor deve mediar conforme seu horário de atendimento, os jogos e brincadeiras de uma melhor forma em seu planejamento, para que assim possa fazer com mais organização seus registros diários.

Portanto, os jogos, brinquedos e brincadeiras fazem parte do mundo das crianças, pois o brincar está presente na humanidade desde o seu início.

Para Didonet (2014) o brincar antecede a humanidade, “pois os animais também brincam, embora o ser humano, ser-de-cultura, brinque diferente”. Desde os povos primitivos já eram desenvolvidas essas práticas: dança, pesca, caça e lutas.

Piaget deu grande contribuição com sua teoria construtivista e dedicou-se a estudar os jogos e chegou a estabelecer uma classificação deles de acordo com a evolução das estruturas mentais que são: jogos de exercício – 0 a 2 anos – sensório-motor; jogos simbólicos – 2 a 7 anos – pré-operatório; jogos de regras - a partir de 7 anos.

O conhecimento sobre a utilização de jogos na escola, possibilita ao professor conhecer algo a mais “de seu aluno: aquilo que não está dado simplesmente pela estrutura cognitiva, mas que se insere no seu mundo subjetivo.

Este conhecimento amplia a ação do professor, na medida em que poderá compreender melhor seus alunos. Compreendendo-os, poderá planejar as atividades mais adequadas para o seu processo de aprendizagem. Sebin (2016, p. 68) informa:

Com o emprego de jogos na sala de aula, a escola garante um clima de prazer tão fundamental para aquele que aprende quanto para aquele que ensina, pois,

a sala de aula, é um espaço de encontro, de inclusão, de trabalho mútuo e somente assim ela pode ser significativa para o aluno e para o professor.

Sendo assim, percebe-se que os recursos lúdicos, quando utilizados de forma correta, com objetivos pré-estabelecidos e inseridos no planejamento do professor com intencionalidade, configura-se como um objeto de construção de saberes, podendo auxiliar tanto os professores na dinamização de sua prática, quanto os alunos que se tornarão capazes de atuar como sujeitos na construção de seus conhecimentos.

Atualmente, os educadores e profissionais que trabalham no ramo analisam várias teorias para seguirem seu trabalho. É importante que faça um breve comentário sobre Piaget, que diz que o brincar deve obedecer os seguintes estágios: O brincar sensório-motor (nascimento até 2 anos): neste estágio o bebê, apresenta um tipo de funcionamento intelectual inteiramente prático, vinculado a ação; o brincar Simbólico (2 a 6 anos): que corresponde ao estágio pré operacional onde a criança começa a entrar no mundo dos símbolos, é capaz de reproduzir música que alguém cantou e de reconhecer objetos. As crianças usam a imaginação; o grupo de Jogos com regras (6 aos 12 anos): estágio das operações concretas. A criança descobre uma série de regras para interagir com o mundo (Martins, 2016).

Vale ressaltar que é importante que o professor desperte na criança o interesse pelo conhecimento, pela educação, através de metodologias diversificadas que proporcione momentos de alegria, entretenimento e prazer para estudar.

Na concepção de Piconez (2015, p. 45) se o professor compreender seu papel “Ele será capaz de organizar e elaborar sínteses integradas que representará o seu futuro desempenho profissional e definirá a sua postura enquanto educador”.

Para que uma proposta construtivista possa se realizar em sala de aula, o professor precisa ser tão ativo quanto seus alunos, criativo e, deve estar tão interessado em ajudá-los quanto eles em aprender coisas nova “Os professores que começam a entender a alfabetização como um processo, falam menos e escutam mais, escutar é infinitamente mais importante do que falar”. (Nova Escola, 2018, p, 23)

Desse modo, a instituição escolar deve analisar a forma como estão sendo desenvolvidas as propostas educacionais relacionadas aos jogos no ensino e aprendizagem, pois a metodologia lúdica precisa ser um aspecto valorizado pela proposta curricular do educandário e constar nas atividades do professor.

1.1.2 A prática docente e a ludicidade no primeiro ano do ensino fundamental I

No desenvolvimento de ensino-aprendizagem considera-se cada aluno como o principal agente desse processo e o educador como mediador que precisa conhecer no seu aluno as possíveis habilidades e competências que servirão para a vida escolar, as quais irão influenciar muito no *que* e *como* o aluno irá aprender. Dá condições de serem trabalhadas para serem conhecidas e tomadas na sua real dimensão.

As crianças não são iguais e cada uma tem a sua composição com proporções daquilo que tem habilidade e daquilo que não tem habilidade para fazer. As habilidades se distinguem das características de cada aluno, assim afirma Dohme (2015, p. 44) “as atividades lúdicas, pelas suas próprias características, podem possibilitar o convívio com as mais diversas habilidades”.

Dentre as potencialidades a serem construídas e desenvolvidas por um educador, está a capacidade de estimular significativamente o processo de ensino aprendizagem. Portanto, quando o professor toma a decisão de utilizar jogos didáticos em sala de aula, é de fundamental importância fazer um planejamento.

O professor deve escolher primeiramente, os conteúdos com os quais quer trabalhar e quais as competências e habilidades quer desenvolver nos alunos com o uso de jogos didáticos. Posteriormente, é ideal então que ele estude a classificação dos jogos, escolhendo aqueles que mais se adaptem aos objetivos de ensino desejados.

Portanto, a escola é um fórum privilegiado para o exame das interações entre sujeitos mediados pedagogicamente, porque se constitui num meio sócio-culturalmente mais “rico” e diversificado. “Na diversidade de objetivos cada um encontrará aquele que melhor se adapta as suas características, dando oportunidade para exercitá-las, a aprimorá-las e até descobri-las” (Dohme, 2015, p.115).

Essa diversidade de objetivos e atividades que as brincadeiras podem abranger se torna um fator importante nos dias de hoje. Há crescentes apelos da sociedade moderna na formação de cidadãos, autoconfiantes, ativos e participativos. Tem como objetivo, além da aquisição dos conteúdos cognitivos, usarem esses conhecimentos de formar crítica, criativa, visando harmonia com a sociedade da qual faz parte.

Neste sentido, é importante na escola um espaço adequado para que a crianças se sintam confortável e livre para executar as atividades. O importante é que o indivíduo, em processo de aprendizagem, possa ter a oportunidade de vivenciar suas experiências de modo tranquilo e concentrado (Tfouni, 2016).

Friedman (2015, p. 53) explica que:

O lúdico privilegia a criatividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer. Não comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados, abre novos caminhos, vislumbrando outros possíveis, desde que os recursos didáticos disponíveis estejam relacionados com as finalidades as quais se destina.

No ambiente educacional existem opiniões diferentes sobre o trabalho pedagógico. Para uma parcela de professores que trabalham ou já trabalhou com esse segmento educacional, a aprendizagem através de jogos didáticos deve começar desde os primeiros anos na escola, acreditando-se que as crianças estão mesmo aprendendo a pensar melhor, a ouvir e respeitar a opinião dos colegas, a buscar razões para seus juízos.

Lopes (2015, p. 23) ainda afirma que:

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válida para todas as idades desde o maternal até a fase adulta. O lúdico em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar.

O professor que põem em prática a ludicidade, os jogos, as brincadeiras, trabalha o desenvolvimento das inteligências múltiplas, contribuindo para o desenvolvimento, afetivo, social, cognitivo, ético, cultural dos alunos, pois todos os professores têm grandes responsabilidades na renovação das práticas escolares, e, conseqüentemente na mudança que a sociedade espera da escola. Cabendo assim, ao professor, mediante sua formação lúdica, utilizar novas práticas que possam promover uma maior aprendizagem aos alunos, buscando melhorar o processo de ensino aprendizagem.

Portanto, esse ambiente estimulador pode ser proporcionado com a vivência de vários tipos de atividades lúdicas, o que é o resultado da intervenção de um professor com formação lúdica. Nesse sentido, Kishimoto (2015, p. 48) ressalta que:

A aprendizagem da criança se dará com mais facilidade a partir do momento em que o processo educativo espontâneo permita que a mesma brinque livremente em interação com seu meio ambiente. No entanto, é comum observar nas instituições de ensino que os espaços para as brincadeiras educativas são, frequentemente limitados, restringindo essa liberdade e desestimulando a exploração da ludicidade.

Santos (2015) diz que durante toda a sua infância o ato de brincar está intimamente ligado ao indivíduo, possibilitando o desenvolvimento de suas funções afetivas, cognitivas, sociais, motoras, ajudando a conquistar a sua autonomia, a estabelecer um bom convívio social e ajuda a “alimentar” a busca por novos conhecimentos.

Dentro da cultura de muitas sociedades existem diversas brincadeiras que são apreciadas pelas crianças. A forma que cada cultura executa uma determinada brincadeira ou jogo revela as características dessa cultura, independentemente do lugar e da forma em que essas atividades são exploradas, as características lúdicas são trabalhadas e estimuladas.

Assim, a criança inventa, reinventa, imita e interpreta a brincadeira de acordo com suas necessidades, trazendo para dentro de sua realidade a maneira como vai executá-la. As brincadeiras fazem parte da cultura lúdica produzida, traduzindo valores, costumes, formas de pensamento e ensinamentos.

Segundo Friedmann (2016, p. 48) a estrutura da atividade com jogos pode ser dividida em cinco aspectos, sendo eles, tempo e espaço, em que as características do brincar de cada grupo infantil serão definidas em função do tempo e do espaço existentes para a brincadeira acontecer; os jogadores envolvidos - está relacionada com a faixa etária dos envolvidos na atividade; os objetos e/ou brinquedos - faz referência aos diversos brinquedos existentes para brincar, desde “elementos da natureza” até “sofisticados brinquedos”, ressaltando que:

[...]os mesmos são um potencial que consolidam a autonomia e interação das crianças com os outros; as ações dos sujeitos físicas e mentais, essas ações desenvolvem-se nos primeiros anos de vida, assim que a criança cresce a sua ação torna-se mais abstrata, havendo um desenvolvimento de habilidades cognitivas, psicossociais, motoras e culturais e por fim uma relação meio/fins que está relacionada com a finalidade do desenvolvimento da brincadeira[...].

Assim, a criança gosta de brincar, de fantasiar, de atender a desafios, de participar, enfim, o brincar faz parte de sua vida, é um exercício de viver em sociedade. Assim, através da ludicidade e das diversas formas de trabalhar, encontram-se o veículo indicado para ser usado, para a transmissão da mensagem educacional que se deseja.

Santos (2015, p. 78) informa:

Se o educador tiver como objetivo desenvolver a capacidade de planejamento e relacionamento de seus alunos, usando os jogos, ele poderá dosar a sua aplicação variando os elementos complexidade, participação individual e em grupo.

Partindo dessa perspectiva, verifica-se que o ato de ensinar envolve criatividade e utilização de mecanismos que visam dinamizar as aulas, fazendo com que as mesmas não se tornem monótonas e, ao mesmo tempo, tenha co-relação com as peculiaridades dos educandos.

É nesse momento que o educador precisa lançar mão de todos os recursos possíveis, na tentativa de ofertar a sua clientela uma aprendizagem significativa e prazerosa que possa ter aplicabilidade na vivência diária de seus alunos.

O brincar na escola tem também uma função informativa para o professor, pois ao observar uma brincadeira e as interações dos educandos em sua realização, o educador aprende bastante sobre seus interesses, podendo perceber o nível de realização em que elas se encontram, suas possibilidades de interação, sua habilidade para conduzir-se de acordo com as normas do jogo, assim como suas experiências do cotidiano e os comportamentos revelados pelo jogo imaginativo.

Os jogos e brincadeiras são recursos importantes que vem facilitar a aprendizagem, possibilitando a interação, a afetividade, a construção de conhecimento e facilita a assimilação dos conteúdos.

Neste sentido, Carvalho (2016, p.14) afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Entende-se, no entanto, que o jogo assume a função lúdica e educativa. Como função lúdica o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer. E como função educativa, ensina tudo aquilo que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo.

Zanluchi (2015, p. 91) considera que:

A criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

O jogo está relacionado não só ao ato entreter, mas ao de envolver-se com o brinquedo, de fantasiar, isso é jogar. A criança através de jogos e brincadeiras pode

demonstrar sua maneira de ver o mundo e até expressar seus sentimentos que sente dificuldades em expressar por meio da comunicação oral ou escrita.

1.1.3 As técnicas lúdicas utilizadas no ensino fundamental I

Durante boa parte do século XX, observa-se a educação para a infância ligada a noção assistencial, com a construção de creches ou escolas maternas que pouco acrescentavam a educação formalizada das crianças. É interessante notar que esses espaços eram geralmente muito reduzidos, que tinham o objetivo primário de entreter a criança com a oferta de jogos e atividades que poderiam distrair a criança.

Uma das principais temáticas presentes hoje nos estudos sobre o cotidiano da educação na infância, segmento educacional que inaugura a entrada da criança no espaço público representado pelo sistema educacional e que tem tido como tendência de reprodução do modelo escolarizante, característico do ensino fundamental I, em sua prática educativa é a relação adulto/criança:

Assim como esclarece Tfouni (1998, p. 45):

Muito embora se reconheça na criança que se relaciona com o adulto competências comunicativas, capacidades de articular modalidades diversificadas de relacionamento com adultos e colegas, motivações para explorar, conhecer e fazer bem mais precoces do que se prevê até os três anos de idade.

Na atualidade, o Ensino Fundamental I mostra-se organizada de tal forma que o professor, enquanto adulto, venha a demonstrar uma preocupação específica quanto sua prática pedagógica, ou seja, de como lidar com as crianças, uma vez que, estão iniciando o processo de socialização escolar.

No Ensino Fundamental I as práticas educativas de qualidade devem contribuir com o desenvolvimento cognitivo do aluno e conseqüentemente formar sujeitos autônomos, críticos e reflexivos para atuarem na sociedade. Vale ressaltar, que além de contemplar as atividades educativas e os cuidados necessários às crianças.

Assim sendo, Matos (2009) diz que é pertinente comentar, que uma aula bem planejada, com intencionalidade, promoverá o ensino e aprendizagem do educando. Visto que, a instituição escolar um lócus onde emerge diferentes culturas, constitui-se um espaço privilegiado para desenvolver uma prática educativa de qualidade, assim sendo, o educador

pode trabalhar com as crianças, uma gama de conteúdos, dentre eles, o reconhecimento do nome, imagem, independência e autonomia, cuidados pessoais, dentre outros.

O professor como mediador poderá então, criar situações para que a criança desenvolva diferentes habilidades, uma vez que estas, estão em fase de formação de identidade.

O educador deve ser consciente de que, em sua sala de aula, há crianças de diversas realidades, com diferentes interesses e necessidades, portanto, ele deve primeiramente, conhecer a turma com a qual está lidando. Esta turma apresenta capacidades e diversas habilidades e a função do professor nada mais é do que observar o mundo de sua turma e planejar-se para explorá-lo.

Afirmando em posição contrária, temos:

Um professor não necessita ser um recreador (*SIC!*), porém, se tiver ou desenvolver esta capacidade, com certeza, amplia consideravelmente seu repertório de ação. Em contrapartida, um recreador precisa desenvolver a capacidade de inovar, para estar disponível e para compreender e poder dimensionar suas funções como elemento facilitador, para que as atividades que propõe provoquem no usuário momentos lúdicos que proporcionem aprendizagens significativas. (Santos, 2001, p. 41)

A sala de aula do Ensino Fundamental I deve ser um ambiente adequado, prazeroso e acolhedor que ofereça oportunidades, experiências, troca de conhecimentos, aquisição de novos saberes, intercâmbio de ideias e interação social, portanto, o facilitador deve fazer com que a ludicidade seja promovida de forma planejada, organizada, e que possibilite a evolução do educando, ampliando seu conhecimento e a sua compreensão.

O professor deve dispor de uma variedade de atividades, estando flexível para adaptá-las e recriá-las, tendo em vista que, as crianças de hoje, são bem diferentes das crianças do passado, então é preciso que haja uma atualização nas brincadeiras, brinquedos, jogos, e até mesmo no modo de interagir com a turma.

É importante, também, que o professor troque experiências com outros professores da sua escola, visando o crescimento pessoal e coletivo. O profissional, principalmente do Ensino Fundamental I, deve investir na sua própria formação, lendo, pesquisando, observando, trocando informações com outros profissionais, na busca de alternativas para subsidiar suas práxis.

A família, junto à escola, também deve desempenhar seu papel na educação da criança, já que o mesmo, no 1º ano do Ensino Fundamental I, tem esses dois hemisférios sociais de interação.

Os pais, primeiramente devem reconhecer o verdadeiro objetivo que a escola tem em relação aos seus filhos, pois muitos responsáveis pensam que as crianças só vão à escola para desenhar, pintar, brincar, sem nenhuma finalidade, sendo que o verdadeiro objetivo da escola é ajudar as crianças a construir uma base sólida que lhes facilita a aprendizagem de habilidades (Matias, 2016).

O segundo passo da família é dar liberdade para que a criança possa se expressar e dar asas à sua imaginação e criatividade, deixar que falem abertamente o que pensam sem ser reprimidas. Alguns pais são muito autoritários, afirmando que consideram os filhos rebeldes, pois, “fazem bagunça” ou “sujam muito”, e se derem liberdade demais podem acabar perdendo o respeito, por conseguinte, os filhos acabam se bloqueando e se reprimindo ao ponto de se acharem incapazes de tomar iniciativas de qualquer atividade nos mais diversos lugares.

Mas esta relação pode mudar através de conversas e regras conversadas, pois as crianças devem ter regras impostas sim, principalmente em casa. Porém, devem ter suas mentes abertas para a iniciativa e autonomia, para poder desenvolver-se melhor em casa, na escola e na vida.

Um grande problema nessa relação família/escola é que se confundem esses papéis. Em casa, a criança deve aprender valores fundamentais para o convívio social, como: não falar de boca cheia, respeitar os mais velhos, não se intrometer nas conversas dos adultos, jogar lixo na lixeira, andar sempre limpo e cuidar da higiene pessoal, dentre outros aspectos. Na escola, se ensina a ciência do conhecimento para o trabalho e até mesmo para o uso pessoal, aqui se aprende matemática, português, ciências, educação física/recreação, etc. e reforçam-se os valores trazidos de casa (Matias, 2016).

É preciso que a família compreenda o seu papel e o papel da escola, e do estado, das políticas públicas na participação e atuação da educação das crianças. Pois todos possuem suas responsabilidades, deveres e implicações no ensino aprendizagem dos mesmos.

1.1.4 Atividades lúdicas como o brincar e o jogar no modo de educar nas aulas de língua portuguesa

Quando se trata de discutir o predomínio da língua portuguesa no contexto escolar, ou seja, sua função como disciplina, observa-se que sua difusão e valorização necessitam de metodologias inovadoras, procurando revelar no aluno o prazer pela comunicação adequada utilizando-se sua língua materna. Assim sendo, levar o aluno a desenvolver a oralidade tendo em vista um interlocutor pode ser uma estratégia muito atrativa para os alunos, que produzirão com mais afinco e com mais qualidade.

Para que a língua portuguesa seja realmente interativa deve estar associada ao contexto no qual é falada, visto que, a língua e/ou discurso só expressa uma parte do que se quer transmitir; por isso, para saber se comunicar em português e interpretar textos com habilidade não basta somente conhecer e dominar a gramática, é necessário adentrar no contexto sócio histórico em que os discursos são produzidos.

É importante, segundo o autor, se manter informado a respeito das condições de produção, reconhecimento da língua portuguesa e, saber que, ela está sujeita as intenções dos interlocutores.

Maingueneau (2016, p. 43) confirma sua concepção sobre contexto em que a língua portuguesa é falada na medida em que afirma:

Se todo discurso é a configuração de uma intencionalidade comunicativa, ao interpretá-lo, busca-se recuperar essa intencionalidade, a partir da relação entre as proposições encontradas e o conhecimento partilhado que se tem do mundo, o que permite estabelecer várias coerências em níveis linguísticos e pragmáticos.

Para o autor, a intenção de comunicação utilizando-se a língua portuguesa precisa ser entendida e para que isso aconteça buscam-se as informações dentro do contexto dos falantes, permitindo acessar as reais intenções e partilhar do conhecimento, sendo que, quanto mais existe um acervo de informações, ou seja, mais bagagem cultural, maior e mais fácil será a comunicação.

Nesse sentido, cabe à escola e, sobretudo ao professor o papel de desenvolver no aluno as habilidades de falar adequadamente o português, para torná-lo um cidadão crítico e preparado, pois é de extrema relevância a interação que deve existir entre o professor e aluno, assim sendo será através da *práxis* do professor, que o aluno será motivado a assimilar e adquirir conhecimentos.

Observa-se como é importante o papel do professor para que realmente os efeitos positivos possam fluir, e o aluno adquira as informações necessárias para enfrentar e resolver os problemas no seu cotidiano.

Já Koch (2017, p. 52) enfatiza que, dentro dessas concepções de entendimento de texto, que é preciso que se interprete o contexto do enunciado, caso contrário, não poderá ser entendido pelo interlocutor:

Um enunciado só se torna inteligível quando colocado dentro de seu contexto de situação, se me é permitido cunhar uma expressão que indique, por um lado, que a concepção de contexto precisa ser ampliada e, por outro, que a situação em que as palavras são usadas jamais poderá ser descartada como irrelevante para a expressão linguística. Podemos ver o quanto a noção de contexto necessita ser substancialmente ampliada se quisermos que ela tenha plena utilidade. De fato, ele deve ultrapassar os limites da mera linguística e ser alçada à análise das condições gerais sob as quais uma língua é falada.

Compreende-se que o entendimento de um enunciado discurso varia consideravelmente não só no tempo, como de um autor para outro. Isso acontece, na visão da autora, devido às construções históricas e sociais em que o homem está inserido, pois, um determinado termo pode ser utilizado de maneira diferente em vários momentos.

Embora alguns autores tenham focado diversos tipos de contexto (contexto de situação, de cultura, social), é relevante enfatizar o contexto sociocognitivo, uma vez que, para Koch (2017, p. 53) “para que haja compreensão do enunciado entre duas ou mais pessoas possam compreender-se mutuamente é preciso que seu contexto cognitivo seja pelo menos parcialmente semelhante”.

A autora traz ao cerne da discussão um ponto muito importante: a bagagem cognitiva que as pessoas possuem, sendo por ela mesma um contexto. Sendo assim, a cada momento de discurso na interação esse contexto é alterado, ampliado, obrigando os envolvidos a se ajustarem aos novos contextos que se vão originando a cada troca de discurso.

Nessa situação de raciocínio o contexto cognitivo merece extrema relevância porque abrange tanto o contexto como a situação de interação imediata, buscando o sentido em dada situação comunicativa além das estruturas textuais como também das informações que contém em sua bagagem cultural. Portanto, o produtor de um texto pressupõe da parte do leitor conhecimentos textuais o suficiente para retirar o que é redundante, ou seja, o locutor precisa ser competente para balancear o implícito que o texto apresenta.

Assim, Andrade (2017, p. 43) ressalta que a escola é um lugar particular que se opera um desdobramento de comunicação muito intenso, por isso mesmo, na situação escolar o objeto ensino-aprendizagem passa a ser além de ferramenta de comunicação, parâmetro para verificação de interlocução. Nesse sentido, o autor considera três maneiras de abordar o ensino de produção textual:

- 1 – o gênero (escrito) torna-se uma pura forma linguística e o objetivo é o seu domínio. O fato de o gênero continuar sendo uma forma particular de comunicação entre professores e alunos, não é absolutamente tematizado sendo estudados totalmente isolados dos parâmetros da situação de comunicação;
- 2 – a escola é tomada como autêntico lugar de comunicação e as situações escolares como ocasiões de produção/recepção de textos. As ocasiões de produção de textos se multiplicam;
- 3 – a preocupação predominante é a de diversificar a escrita, de criar situações autênticas de comunicação, de levar o aluno ao domínio de referência.

Essas três abordagens direcionam o professor a reavaliar o papel dos gêneros a serem trabalhados como ferramenta de auxílio de desenvolvimento da língua portuguesa. Levar o aluno a dominar o gênero para melhor compreendê-lo e assim produzi-lo, dentro e fora da escola, parecem ser para o autor, uma lógica que pode ajudar os educandos a se tornarem escritores autônomos.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) fazem essa abordagem quando afirmam que há conteúdos relacionados às dimensões pragmática e semântica da linguagem, que por serem inerentes à própria atividade discursiva, precisam, na escola, ser tratados de maneira articulada e simultânea no desenvolvimento de produção e recepção de textos.

Diferentemente dos demais seres vivos, o homem adquire uma competência de se comunicar extraordinariamente fantástica e simultaneamente natural, cujo mérito passa despercebido; a linguagem por ser vista como algo tão comum, não se dá o devido valor ao seu uso, tampouco a grande capacidade do seu poder de alcance. Através do processo comunicativo o homem busca inconscientemente e cotidianamente realizar tudo através do simples uso da palavra, podendo incutir no outro o poder de convencimento, bem como, aguçando a curiosidade, imaginação, provocando conflito, mudando atitudes.

Ao se colocar o letramento como um desafio, é preciso ter em mente que formar o leitor é também compreender e conhecer o modo de ser oral de nossa cultura, reconhecendo que “formar o leitor é também inseri-lo dentro das diferentes naturezas da linguagem escrita

e da linguagem oral, agregando ao ato solitário da leitura do texto escrito significados e interpretações diversas” (Silva, 2016, p. 45).

O espaço escolar tem por excelência que apresentar ao educando um ambiente impregnado de leituras diversas, que venham aguçar a curiosidade do aluno; pois é essa curiosidade que os impulsiona a ler e a refletir sobre a escrita.

Para tanto é necessário que o educador seja também um observador-pesquisador verificando com isso, em que nível silábico cada criança se encontra, suas dificuldades, experiências e outros para então buscar soluções, visando a melhorar o processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita.

Diante disso Kleiman (2015, p. 52) compreende que, “o papel do professor seria o de mediar à construção, propiciando a criação de um ambiente de aprendizagem onde o aluno construa por si mesmo suas redes de conhecimento”. Assim o professor seria apenas o mediador da aprendizagem dando subsídios para que essa ocorra com sucesso.

Portanto, ao abordar a Língua Portuguesa enquanto disciplina, deve-se dar destaque ao processo de letramento, sendo a leitura e a escrita alvos de grandes discussões por parte dos pesquisadores da educação, visto que são observadas dificuldades de aprendizagem e altos índices de reprovação e evasão escolar em virtude dessa situação. Neste sentido, ressalta-se a importância da literatura na aquisição de leitura e escrita entre as crianças dos anos iniciais. Brandão e Rosa (2015, p. 33), ressaltam que:

[...] é preciso disponibilizar bastante tempo para leitura, produção e exploração de diferentes gêneros textuais escritos, distribuindo o tempo entre atividades de apropriação do sistema de escrita alfabético e ortografia e atividades de leitura e produção de textos, que, por sua vez, poderão se desdobrar em situações de revisão exploração dos textos escritos [...].

Nota-se que é importante dedicar tempo à prática da leitura e, principalmente, do letramento mediante atividades diversificadas que contribuam para que o aluno sinta-se parte integrante do processo de apreensão da leitura.

Ainda reside no contexto do processo de ensino aprendizagem muitas dúvidas de como se trabalhar com a leitura e a escrita. É possível encontrar respostas aos anseios que nascem da prática de cada educador, visto a viabilidade da mudança e da inovação, desde que os envolvidos com a escola tenham o compromisso e o desejo de serem estudiosos, pesquisadores, produtores de conhecimento e não apenas pessoas que reproduzam o que lhes é sugerido e imposto.

Assim, as autoras Henchen e Souza (2014, p. 47) enfocam que:

Os obstáculos e problemas no que tange ao aspecto linguístico da Língua Portuguesa, sejam na modalidade falada ou escrita, são motivos de inquietude tanto para os professores dessa disciplina quanto para os de outras. A organização textual nos moldes dos padrões tradicionais está sendo atropelada pela velocidade que hoje ocorre na comunicação nos meios virtuais, que passam longe das normas consideradas padrão estabelecidas pela sociedade.

Contudo, a ampliação dos meios de se aprimorar a Língua Portuguesa, como os recursos tecnológicos iniciou uma nova era: a digital, em um determinado momento de mudança dentro do modo de se comunicar por meio da informática, aproximando as pessoas, dando possibilidades para aperfeiçoar conhecimentos voltados para a educação e permitindo um dinamismo maior no ato da comunicação.

É notório que a tecnologia oferece inúmeras possibilidades de comunicação instantânea e simultânea, sobrepondo-se à linearidade do texto convencional, como o e-mail, em que o diálogo apresenta-se de forma mais extensa com mensagens informais, entretanto expressa também caráter formal, pois a conversação pode dar-se com um amigo, bem como com um médico, juiz, etc..., e dependendo do grau de proximidade entre os interlocutores se estabelecerá uma comunicação formal ou não, o que acaba se tornando um “bate papo” espontâneo, através da produção de pequenos textos, sobretudo nos diálogos trocados instantaneamente e exige dos envolvidos certa velocidade, daí a importância da utilização de uma linguagem informal que se aproxima da empregada no dia a dia.

Segundo Antunes (2015, p. 52) não existe uma única maneira de falar nem de escrever, posto que essas duas modalidades podem se apresentar de formas variadas dependendo do contexto, do receptor, da aproximação que se tem com o destinatário:

Evidentemente, convém chamar a atenção para o fato de que não existe um padrão único de fala, que não existe também um padrão único de escrita. Não falamos nem escrevemos todos do mesmo jeito, em qualquer situação ou para quaisquer interlocutores. Falamos e escrevemos, com maior ou menor formalidade, mais ou menos à vontade, com maior ou menor espontaneidade e fluência. Há momentos, de fala, em que tudo o que vai ser dito pode ser dito sem muita com ou sem nenhuma formalidade, como há momentos em que tudo precisa ser cuidadosamente planejado e controlado.

Observa-se que a autora enfatiza veementemente, que as falas se apresentam de formas diferentes, condizentes com a necessidade do contexto, podendo desenvolver-se

formal ou informalmente, haja vista que o texto falado compõe-se de uma linguagem comum, restrita a momentos corriqueiros.

Entretanto, deve-se atentar para tais empregos, pois há ocasiões em que se deve planejar o uso devido de cada forma e, nesse aspecto, indubitavelmente a internet viabilizou uma comunicação com mais frequência devido a sua semelhança com a fala, o que facilita a interação entre os indivíduos de todo mundo de forma eficiente e de baixo custo. Paradoxo a isso, especialistas inquietos com essa prática de nova formatação textual preocupam-se com a estrutura desse novo paradigma de produção em que vai de encontro ao contexto histórico da língua escrita, e conseqüentemente afeta a cultura de um povo pelo contingente de indivíduos que aderem a esse novo recurso de linguagem.

Diante das constantes mudanças oriundas da intervenção dessa linguagem virtual utilizada em redes sociais, surge uma polêmica entre os docentes de língua portuguesa que preocupados, questionam o uso exacerbado por estudantes que utilizam essa forma de escrever da internet, que foge à norma padrão utilizada na escola (Brasil, 1998).

Em suas mais variadas formas, a língua portuguesa constitui-se dinâmica, viva e mutante, é o código que possibilita a comunicação entre os usuários da mesma, promovendo a troca e difusão de ideias. O emprego da escrita permite ao homem o resgate de registros da história, o que facilitou o intercâmbio de informação, bem como no desenvolvimento intelectual do homem.

Assim, com a ascensão da tecnologia o ato da escrita ganhou mais praticidade pela necessidade da velocidade das mensagens eletrônicas, que exige dos interlocutores rapidez na comunicação, o que intervém no resultado final da produção escrita, proveniente da utilização de abreviações e uso das gírias, termos mais frequentes no linguajar dos jovens estudantes que tem acesso à internet.

Contudo tal prática pode resultar em sérios problemas a curto e em longo prazo, por passarem muito tempo conectados a rede, usando essa linguagem praticamente em tempo integral, perdendo com isso a originalidade das características da escrita padrão.

Segundo Passarelli (2015) os jovens estudantes estão sendo “bombardeados” a todo instante para se fazerem consumidores das novas tecnologias que possibilitam inúmeras funções em determinados aparelhos, bem como de novas redes sociais que proporcionam uma interação maior com outro. Assim sendo:

Quando na escola precisam enfrentar a dureza do trabalho, o esforço do aprender que lhes exige tempo, eles não conseguem ter gozo de produtores porque estão acostumados somente ao gozo dos consumidores. Enfrentar o

consumo veloz da novidade talvez seja o mais importante desafio contemporâneo da escola. (Passarelli, 2015, p. 17).

Ratificando a fala da autora, a língua em qualquer idioma do mundo vem sofrendo modificações influenciadas pela linguagem eletrônica, que com o uso descontrolado pode provocar a descaracterização da língua culta, exigindo da escola um olhar mais atento para o uso da ludicidade a favor da Língua Portuguesa.

1.1.5 Recursos tecnológicos que favorecem o uso da ludicidade para o ensino aprendizagem da língua portuguesa nos anos iniciais

A ampliação dos meios de se aprimorar a Língua Portuguesa, como os recursos tecnológicos iniciou uma nova era: a digital, em um determinado momento de mudança dentro do modo de se comunicar por meio da informática, aproximando as pessoas, dando possibilidades para aperfeiçoar conhecimentos voltados para a educação e permitindo um dinamismo maior no ato da comunicação.

Essa quebra com os paradigmas tradicionais na escrita da Língua Portuguesa faz parte da evolução da tecnologia, da cultura e da comunicação, visto que, são formas implícitas que caracterizam essas transformações extremamente independentes e liberais, porém, não discrimina nem exclui outros tipos de textos (Brasil, 1998).

Os debates em torno do ensino da Língua Portuguesa no contexto da prática diária do professor desta disciplina já se estendem por muitas décadas, tendo como motivo principal o fato de que muitos profissionais, apesar do esforço feito, não têm conseguido obter resultados satisfatórios junto aos alunos quando se trata de mediar o ensino e aprendizagem da língua materna.

Esse fato é preocupante na medida em que as experiências que os alunos vivenciam na escola dependem, em grande medida, da capacidade de comunicação e expressão junto aqueles que o cercam. Uma vez que muitos professores de Língua Portuguesa não consegue transportar da teoria para a prática diária o conhecimento sobre a língua materna, criando-se obstáculos para que os alunos se sintam estimulados a aprender e aperfeiçoar sua capacidade de expressão linguística (Soares, 2018).

Em síntese a comunicação linguística referente aos conteúdos de Língua Portuguesa tem sofrido interferências, seja pelas metodologias utilizadas para ensinar, seja por problemas na apreensão do sentido dos enunciados que o professor propõe, gerando mais contrapontos no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa.

1.1.6 Impedimentos encontrados para trabalhar a ludicidade na escola

No processo educacional o professor deve utilizar sua formação lúdica com finalidades específicas: observar, orientar, mas principalmente, dar autonomia para que os alunos tomem suas decisões. Com a utilização dos recursos lúdicos o educador terá um grande aliado, pois irá proporcionar companheirismo, alegria, no qual todos se dispõem e estão motivados a participar.

Diante de tais concepções constata-se a importância do professor ter e exercer sua formação lúdica na mediação e articulação entre o sujeito e o objeto do conhecimento, conduzindo o aluno a construir seu próprio conhecimento.

Porém, sabe-se que a inserção dos recursos lúdicos na aprendizagem é um desafio no processo educacional, pois a falta de professor com formação lúdica e devidamente preparados para usar a ludicidade em seu planejamento acaba desmotivando o aluno, muitas vezes, deixando o ensino de sala de aula a desejar. Há professores que não têm afinidade com jogos, deixando com isso, crianças sem pelo menos tocar nos brinquedos educativos que já existem na escola, ou mesmo criar junto com as crianças, para que elas possam ter responsabilidade com brinquedos que elas mesmas vão utilizar.

Portanto, esse ambiente estimulador pode ser proporcionado com a vivência de vários tipos de atividades lúdicas, o que é o resultado da intervenção de um professor com formação lúdica. Nesse sentido, Kishimoto (2015) ressalta que a aprendizagem da criança se dará com mais facilidade a partir do momento em que o processo educativo espontâneo permita que a mesma brinque livremente em interação com seu meio ambiente. No entanto, é comum observar nas instituições de ensino que os espaços para as brincadeiras educativas são, frequentemente limitados, restringindo essa liberdade e desestimulando a exploração da ludicidade.

Santos (2015) diz que durante toda a sua infância o ato de brincar está intimamente ligado ao indivíduo, possibilitando o desenvolvimento de suas funções afetivas, cognitivas, sociais, motoras, ajudando a conquistar a sua autonomia, a estabelecer um bom convívio social e ajuda a “alimentar” a busca por novos conhecimentos.

Dentro da cultura de muitas sociedades existem diversas brincadeiras que são apreciadas pelas crianças. A forma que cada cultura executa uma determinada brincadeira ou jogo revela as características dessa cultura, independentemente do lugar e da forma em que essas atividades são exploradas, as características lúdicas são trabalhadas e estimuladas.

Assim, a criança inventa, reinventa, imita e interpreta a brincadeira de acordo com suas necessidades, trazendo para dentro de sua realidade a maneira como vai executá-la. Através das brincadeiras podem produzir valores e adquirir ensinamentos.

A prática do professor deve ser organizada, direcionada e adequada conforme sua clientela de alunos e faixa etária, que ao ser implantada e executada, podendo passar posteriormente por uma avaliação, observando e destacando os pontos negativos e positivos. Objetivando a ampliação do conhecimento linguístico e ainda, cultural das crianças. Contemplando em seu planejamento, atividades diversificadas e motivadoras que desenvolvam a imaginação dos alunos.

Tais atividades podem ser a utilização de jogos e brincadeiras que permitem ser construídos e adaptados pelo próprio professor, dependendo de qual necessidade seu aluno apresentar, adequando a ludicidade aos conteúdos programáticos. Segundo Campos (2016, p. 63) “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivador de qualquer tipo de aula”.

No entanto, para que isso aconteça é necessário que o educador busque resgatar a ludicidade, mediante a prática de autênticos momentos lúdicos que, com certeza, norteará seu “caminhar”. Com isso, é tarefa do professor compreender e acompanhar a evolução da aprendizagem dos alunos, subsidiar um trabalho em que as crianças consigam alcançar avanços no desenvolvimento, a partir das atividades propostas em sala de aula.

Outras situações a serem consideradas como um impedimento de trabalhar atividades lúdicas na escola é o espaço limitado ou a falta dele, que impossibilita determinados movimentos, a desorganização do tempo, turmas com números excessivos de alunos, a falta de recursos materiais, a falta de compreensão da família no desconhecimento da importância da ludicidade na infância.

1.2 Ludicidade no ensino fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa

O professor ao trabalhar a língua portuguesa com os alunos do Ensino Fundamental I defrontam-se com inúmeras dificuldades. Neste sentido, enfrentam diversos desafios, pois é necessário diversificar a utilização de novas estratégias de aprendizado para a leitura e escrita dos alunos.

Candau (2015, p. 22) explica que:

Acreditamos no potencial dos educadores para construir propostas educativas coletivas plurais. É tempo de inovar, atrever-se a realizar experiências pedagógicas a partir de paradigmas educacionais “outros”, mobilizar as comunidades educativas na construção de projetos político-pedagógicos relevantes para cada contexto.

Uma das alternativas é a utilização de metodologias lúdicas no planejamento do professor, visando o processo de alfabetização dos alunos, colaborando assim, com o trabalho dos professores do ensino fundamental I, dando a devida importância da ludicidade para o desenvolvimento cognitivo do ser humano.

Para Pereira (2015, p. 172):

Muitos estudos (BENJAMIN, 2002; BROUGÈRE, 1998; FRIEDMANN, 1996; ORTIZ, 2005; ROCHA, 2005; WAJSKOP, 1997; KISHIMOTO, 1998; 2000; 2003); têm demonstrado o quanto o lúdico ocupa um lugar importante na cultura e no desenvolvimento humano, abrangendo tanto a atividade individual e livre quanto a atividade coletiva e regrada, num movimento progressivo e integrado que contribui para o desenvolvimento das relações sociais e culturais. Esses autores afirmam também a relevante contribuição das atividades lúdicas para o desenvolvimento da criança e a formação humana nos seus múltiplos aspectos: cognitivo, afetivo, social, motor, ético e estético, visto que expressam a forma pela qual uma criança reflete, organiza, constrói e reconstrói o mundo à sua maneira.

Assim, pode-se afirmar que a utilização da metodologia lúdica nas aulas de língua portuguesa, é um método fundamental que contribui no processo de alfabetização e letramento dos alunos, como afirma Piconez (2015, p. 45) “Para tanto, a prática educativa deve ser sempre inovadora, para que não fique repetitiva, sem objetivos claros e definidos, pois o ato de educar exige muita reflexão e criatividade por parte do professor”.

Quanto à outros desafios surgidos, dependerá de alguns pontos como: a clientela de alunos, espaço físico da escola, apoio da família das crianças, formação do professor, recursos materiais e didáticos, a realidade local, e outros. Caberá ao profissional da educação saber lidar com as dificuldades encontradas ao longo do processo de ensino aprendizagem.

1.2.1 Os principais teóricos

Conhecer as definições relacionadas ao lúdico constituem uma importante contribuição para compreender a pertinência de trabalhar a metodologia lúdica na aprendizagem da língua materna. Esses conceitos tiveram como ponto de partida os estudos realizados pelos humanistas.

De acordo com Almeida (2008), somente a partir do século XVIII, estes estudiosos perceberam o valor formativo e educativo da ludicidade e, oportunamente, os colégios de jesuítas foram os primeiros a trazê-los para o terreno do possível e do necessário, indo de encontro à ideia equivocada e radical que o relacionava a algo inapropriado.

Kishimoto (2013, p. 17), coerentemente assegura então:

Dessa forma, enquanto fato social, o lazer assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui. É este aspecto que nos mostra porque, dependendo do lugar e da época, as atividades lúdicas assumem significações distintas [...].

Naturalmente, cada sociedade ou cultura atribui um olhar diferente sobre o valor do lúdico, porém, um fato é indiscutível: o condutor de afeto, os pontos de criatividade, as ações que iluminam o desenvolvimento do indivíduo dependem, em grande medida, da forma que o ser humano lida com as brincadeiras e o lazer durante os anos iniciais da vida.

Sendo assim, esse estado de confusão cultural e social, quanto à natureza do lazer, seja ele fruto da prática social ou fenômeno identitário, infelizmente, continua no tempo atual. Almeida (2016, p. 33) constata que:

Uma criança de qualquer classe social ou idade, nos dias de hoje, raramente encontra no meio familiar uma vivência de alegria, de participação e de comunicação de atividade. Muitas vezes os pais sobrecarregados pelos encargos diários e pelas preocupações do momento, não têm forças ou coragem para estar ao redor dos filhos, ter tempo para o lazer com eles ou proporcionar-lhes recreações sadias. [...].

Nota-se que, é comum que seja negado às crianças a oportunidade de brincar livremente, de modo a desenvolver sua capacidade de socialização e autonomia em grande parte pela ausência dos pais no envolvimento com as atividades lúdicas das crianças.

Assim, na atualidade, a indiferença constitui uma característica nas relações entre muitos pais e filhos, especialmente no envolvimento dos momentos de entretenimento, é necessário repensar o papel que cada membro tem desempenhado e a responsabilidade

assumida para que resultados positivos sejam colhidos no que tange à formação integral do indivíduo.

Dhome (2017) explica que a relação do indivíduo com o meio acontece através da consciência crítica da libertação e de uma ação concreta com a finalidade de transformar o mundo que a rodeia. Para tanto, o lúdico e as atividades recreativas, para além dos conceitos estreitos, possuem a estratégica tarefa de desdobrar dentro do indivíduo sensações que serão decifradas progressivamente como parte do processo de amadurecimento e apego a vida e aos valores básicos transmitidos por gerações.

Nesse sentido, é necessário entender que, especialmente a partir do século XVIII, a importância do lúdico na vida do indivíduo em formação foi um elemento destacado nos estudos de grandes pensadores e educadores interessados em descobrir a influência desse recurso sobre a aprendizagem dos mesmos.

Assim, o envolvimento com a ludicidade tornou-se uma atitude de afirmação e o melhor momento para conquistar o equilíbrio do ser humano, constituindo um dos pilares de sua personalidade. O mundo da ludicidade permite ao indivíduo encontrar o equilíbrio entre o real e o imaginário, alimentando sua vida interior e tornando-o um membro operante na sociedade.

Santos (2012), também explica que, o lúdico é, predominantemente, considerado uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. O indivíduo evolui com o lúdico e as atividades com essa conotação vão evoluindo de forma integrada para o desenvolvimento do homem.

Portanto, independente da época, cultura e classe social o lúdico faz parte da vida do ser humano, especialmente por trazerem a alegria e a satisfação onde realidade e imaginário se confundem. Embora que, no passado, o lúdico era introduzido na escola com o intuito único de entreter os alunos para que fosse evitada qualquer desordem ou perturbação no decorrer das aulas.

1.2.2 O surgimento do lúdico

Com o reconhecimento do lúdico como um fenômeno social e essencial na sociedade, torna-se imprescindível defini-lo e situá-lo através do tempo. Entretanto o jogo faz parte de um universo maior ao qual se denomina lúdico. Na Língua Portuguesa, de acordo com o Dicionário Aurélio (2015, p. 553) “o Lúdico faz referência ao caráter dos jogos, brinquedos,

brincadeiras e divertimentos”. O que significa que o mesmo está caracterizado por esses diversos termos.

O jogo em sua origem, vem do termo latino *Jocus*, que significa gracejo, graça, escárnio, zombaria; brinquedos são objetos para as crianças brincarem e brincadeiras é o ato de brincar ou o resultado deste ato, e etimologicamente, “brincado+eira”: significa divertimento, passatempo, distração.

Desse modo, o Lúdico torna-se necessário para o desenvolvimento saudável da criança, pois é através dele que a mesma cria seu próprio conhecimento, e através das brincadeiras, vários tipos de jogos interagindo com o mundo que a cerca. Nas atividades lúdicas, que incluem os jogos, são uma das manifestações mais antigas da humanidade, seus vestígios se tornam mais evidentes a partir do surgimento dos chamados “Homo Sapiens” que já faziam o uso da linguagem, facilitando assim, a comunicação entre si.

De acordo com Rezende e Didier (2015) por onde o homem passou deixou a sua marca em cavernas, grutas e abrigos como escavações, pinturas e gravuras, na África meridional, central ou setentrional e em diversas outras regiões.

Ainda, de acordo com esses autores, nas sociedades orientais como nas terras localizadas no Egito e no sul da Mesopotâmia, destacam-se pela concentração mais frequente de homens, atingindo assim, maior complexidade social, as atividades lúdicas se materializaram das mais diversas formas. Como nos palácios e murais que mostraram a beleza das mais diversas pinturas. Habilidades como escultura, cerâmica e artesanato também eram visíveis, jogos envolvendo natação, pesca, corridas, caça faziam parte do divertimento das civilizações passadas (Kishimoto, 2015).

As imagens pintadas nas paredes, formas e objetos produzidos através da escultura, artesanato, evidenciavam o modo de viver daquele povo. Retratavam fielmente suas ações e emoções. Desde a pré-história o homem primitivo já brincava isso é comprovado através de estudos que analisaram as pinturas, desenhos ferramentas, armas, que confirmam essa ação. As esculturas em pedras, marfim, barro e ossos de animais eram uma forma de expressão de suas ações e de seus atos neste período.

Na antiguidade, período que corresponde ao aparecimento das primeiras civilizações do oriente como as egípcias, gregas e romanas, também foi marcante as produções lúdicas. Nas civilizações egípcias, tais produções se concretizavam através dos jogos que eram semelhantes à dama e o xadrez e através do esporte como a natação e as lutas, ações bastante valorizadas e vivenciadas na época.

Segundo Rezende e Didier (2015), na civilização romana a sociedade divertia-se principalmente através da política do pão e circo que eram ações promovidas pelo governo para alienar os cidadãos, que por sua vez se mantinham ocupados com tais distrações. Essa atividade se caracterizava pela luta entre homens que eram chamados de gladiadores e lutas entre animais ferozes.

Entretanto, na Idade Média as atividades lúdicas assumem uma imagem negativa, pois nesse contexto havia forte influência dos jogos de azar, por isso foram consideradas como ‘não sérias’.

Logo, a partir do Renascimento “movimento de renovação cultural que colocou o homem como centro das preocupações da arte, da filosofia e do conhecimento, representou em muitos aspectos a busca pela diferenciação entre o presente e o passado” o jogo passa a ser visto de maneira positiva, pois servia para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de diversas disciplinas (Rezende e Didier, 2015, p. 122).

Portanto, a valorização e reconhecimento das atividades lúdicas começaram no Renascimento e se firmam com o Romantismo que data no século XIX em que afirma que momentos Lúdicos estão atrelados a atividade educativa e uma conduta típica e espontânea da criança.

Assim, o valor do jogo na educação está justamente na possibilidade de libertar a criança da rigidez na sistematização do conhecimento, visto que o ato de jogar irá ajudá-la a construir seu espaço para a busca de soluções sem precisar se submeter a um controle específico em suas atividades.

Apesar dos momentos Lúdicos serem vistos de maneira positiva, com a Revolução Industrial, os espaços e brinquedos foram sendo modificados e transformados com o passar do tempo. Nesse sentido, Santos (2008) afirma que com a Revolução Industrial, o aumento da violência nas ruas, aos poucos os brinquedos de plástico, foram ganhando espaço no cotidiano infantil, para que assim, as crianças ficassem presas em casa na companhia também da televisão.

Dentro desse contexto, existem várias causas da transformação do brincar no decorrer dos séculos, como por exemplo, uma significativa redução do espaço físico, em consequência do crescimento das cidades e um cenário preocupante do aumento da violência, que resultou na diminuição dos espaços lúdicos. A redução do espaço temporal dentro da instituição escolar levou a brincadeira para o segundo plano e foi deixada de lado em detrimento de outras atividades julgadas mais produtivas. No espaço familiar,

mencionam o papel da mãe e da televisão como um dos causadores também dessa transformação do ato de brincar.

No entanto, no Brasil, a criança teve sua valorização retardada como consequência de métodos tradicionais que impeliam as necessidades lúdicas das salas de aulas e dos ambientes de ensino. Tal tradicionalismo, trazido pelos jesuítas, deixou marcas profundas no ensino do Brasil. Entretanto, esse quadro mudou de forma significativa nas últimas décadas do século XX, através de estudos e ações que promoveram ampla divulgação sobre a importância de estudos das atividades lúdicas no viver escolar e nas ações políticas das escolas de toda a nação.

Em relação a esse aspecto, Santos (2015, pp. 4-5) afirma:

[...] a convenção sobre os direitos da criança de 1989, adotada pela assembleia das Nações Unidas, a constituição de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990. Todas são conquistas importantes que colocam o brincar como prioridade, sendo direito da criança e dever do Estado, da família e da sociedade. Essa é uma questão legal e aceita por todos.

Observa-se que nessa citação, o brincar é um direito da criança, adquirido por diversos mecanismos legais e, mesmo que a realidade aponte para muitas crianças que não brincam, o *status* de lei conquistado pelo entretenimento, resulta dos estudos a respeito do lúdico ao longo da história.

Considera-se, nesse meio tempo, a preocupação e a dedicação que diversos autores tiveram em estudar a importância do lúdico para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. Observa-se, com isso, que o brincar é visto como condição essencial e indispensável para a interação da criança com o mundo que a cerca, o que facilita a construção de sua identidade dentro de um clima de prazer e autonomia.

Por essa razão, é que o ambiente escolar deve abrir “mão” de sua possibilidade e transformar-se em um lugar que concretize situações nas quais as crianças sejam exploradoras e capazes de construir argumentos e confrontar-se com situações-problemas no seu cotidiano.

1.2.3 Teorias sobre o lúdico

Com a chegada da teoria Piagetiana, também denominada de Teoria da Cognição, classifica-se o desenvolvimento em quatro etapas, e comprova que os seres humanos passam por uma série de mudanças previsíveis e ordenadas. Ou seja, geralmente todos os indivíduos

vivenciam todos os estágios na mesma sequência, porém o início e o término de cada estágio sofre variações dadas às diferenças individuais de natureza biológica ou do meio ambiente em que o indivíduo está inserido.

Sobre esse aspecto, Henrico Froebel (1782) uniu o entendimento ao papel educativo do brincar e das atividades lúdicas para o desenvolvimento das crianças, não encarando a educação como tarefa que se possa realizar de fora para dentro. Portanto, ao invés de considerar o educando como ser moldável por impressões externas, passou a vê-lo como ser ativo sujeito a um contínuo processo de desenvolvimento (Kishimoto, 2015).

Dessa maneira, quando os primeiros ‘Jardins de Infância’ surgiram no Brasil, passaram a ser divulgados como resultados da pedagogia Froebeliana, cujos jogos envolviam a movimentação da criança de acordo com os versos por elas cantados. Com isso, a ludicidade era explorada livremente pela criança, onde o educador oferecia apenas suporte material e os jogos eram orientados diante da cobrança do conteúdo a ser adquirido.

Com o movimento da Escola Nova, houve a renovação educacional, que tinha como base estudos realizados pela ciência do comportamento, afirmando-se, principalmente, a partir do século XX. Assim, de modo amplo, o jogo foi sendo difundido e seus adeptos adotaram princípios funcionalistas pelos quais preconizava a seguinte teoria: “Inteligência não representa faculdade isolada do intelecto” (Kishimoto, 2015, p. 75). A psicologia funcionalista justifica o sentido do jogo como manifestação de interesses e necessidade da criança, pois:

A criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração [...], é pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, tornando-se visíveis pelos jogos e brinquedos que ela executa. (Junior, Gonzaga *apud* Kishimoto, 2015, p. 106)

E é esta necessidade da criança que deve ser levada em consideração, pois, ao brincar a criança estará satisfazendo suas vontades, aliviando medo, conflitos e tensões, além de poder imaginar, criar, recriar, associar esse descobrir.

Para que ocorra a aprendizagem é importante que a criança se mostre correspondida em relação às atividades lúdicas propostas, que esteja motivada para relacionar o que está aprendendo com aquilo que já sabe. Desde cedo a criança estabelece relações entre as novas informações e os seus esquemas de conhecimentos que vão surgindo.

1.2.4 Aspectos históricos do lúdico no Brasil

No Brasil, a criança teve sua valorização retardada como consequência de métodos tradicionais que impeliam a necessidade do brincar nas salas de aulas e nos outros ambientes de ensino. Tal tradicionalismo, trazido pelos jesuítas, deixou marcas profundas no ensino do Brasil. Entretanto, esse quadro mudou de forma significativa nas últimas décadas do século XX, através de estudos e ações que promoveram ampla divulgação sobre a importância de estudos das atividades com brincadeiras no viver escolar e nas ações políticas das escolas de toda a nação.

Em relação a esse aspecto, afirma Santos (2015, pp. 14-15):

[...] a convenção sobre os direitos da criança de 1989, adotada pela Assembléia das Nações Unidas, a constituição de 1988 e o Estatuto da Criança e do Adolescente de 1990. Todas são conquistas importantes que colocam o brincar como prioridade, sendo direito da criança e dever do Estado, da família e da sociedade. Essa é uma questão legal e aceita por todos.

Observa-se que nessa citação, o brincar é um direito da criança, adquirido por diversos mecanismos legais e, mesmo que a realidade aponte para muitas crianças que não brincam, o status de lei conquistado pelo entretenimento, resulta dos estudos a respeito do lúdico ao longo da história.

Observa-se em livros, artigos publicados, nas escolas e instituições esportivas que as práticas das atividades lúdicas no Brasil estão sendo desenvolvidas constantemente, porém alguns jogos infantis precisam ser investigados analisados por pesquisadores da área da Psicologia e da Educação, no sentido de verificar com maior rigor metodológico, as consequências de tais jogos, seus conteúdos, etc, estabelecendo parâmetros que possam ser utilizados para nortear o seu uso pelas crianças e adolescentes; parâmetros esses transmissíveis a pais e professores, em nossa sociedade.

Tentando estabelecer o caráter lúdico nas brincadeiras, é essencial para o desenvolvimento da personalidade das crianças. A prática esportiva é importante na socialização e interação das crianças, pois nela estão incluídas jogos e brincadeiras. Na visão de Cozac (2016, p. 25):

[...] a atividade esportiva, seja apenas um exercício, ou uma modalidade esportiva onde haja competição, deve ser feita com amor e dedicação. Este ponto é unanimidade na maioria das crianças. Infelizmente visível apenas, no

olhas das crianças. Poucos pais possibilitam a seus filhos, uma escolha livre do esporte / exercício que irão praticar.

Por se acreditar que as atividades com brincadeiras são importantes no desenvolvimento da criança os educadores, psicólogos, pais ou qualquer pessoa que trabalhe com criança possam interferir que não pode ficar alheio ao brinquedo, ao jogo, às brincadeiras, pois tais atividades são o veículo do seu crescimento, possibilitando a criança explorar o mundo, descobrir-se, entender-se e posicionar-se em relação a si mesma e à sociedade de uma forma natural.

Ainda, segundo, Santos (2015, p. 370):

Um dos aspectos que marcam a infância é o brinquedo, e este é para a criança aquilo que o trabalho é para o adulto, isto é, sua principal atividade. Toda criança brinca independente da época, cultura ou classe social. O brinquedo é a essência da infância, e o brincar, um ato intuitivo e espontâneo.

1.2.5 O lúdico e os PCNS

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) simbolizam uma proposta que visa orientar, de maneira coerente, as muitas políticas educacionais existentes nas diferentes áreas territoriais do país e que contribuem para a melhoria de eficiência, atualização e qualidade da educação.

Conforme os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 38):

O jogo para ensinar matemática deve cumprir o papel de auxiliar no ensino do conteúdo, propiciar a aquisição de habilidades, permitir o desenvolvimento operatório do sujeito e, mais, estar perfeitamente localizado no processo que leva a criança do conhecimento primeiro ao conhecimento elaborado.

É notório que a orientação proposta nos PCN's está situada nos princípios construtivistas e apoia-se em um modelo de aprendizagem que reconhece a participação construtiva do aluno, a intervenção do professor nesse processo e a escola como um espaço de formação e informação em que a aprendizagem de habilidades operatórias favoreça a inserção do aluno na sociedade, em um universo cultural mais amplo e significativo. Atualmente este é o “caminho” que deve ser seguindo por muitos professores.

1.2.6 Princípios norteadores da educação básica no Brasil dos anos iniciais do ensino fundamental I: letramento

A ludicidade é importante no desenvolvimento das potencialidades da criança, do adolescente e dos adultos, pois o lúdico constitui um traço de personalidade que persiste da infância até a juventude e também na idade adulta, com importante função do estilo cognitivo dos indivíduos, que seja na alegria ou no senso de humor e na espontaneidade.

No que se refere ao letramento, o domínio da língua oral e escrita e a consequente interpretação com base na leitura de mundo feita pelo indivíduo (letramento), é fundamental para a participação social afetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso às informações, expressa e defende pontos de vistas, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimentos. A respeito desse aspecto, os Parâmetros Curriculares Nacionais (1997, p. 15) explicam:

É dever da escola não apenas alfabetizar, mas dar acesso aos saberes linguísticos necessário para o exercício da cidadania, direito inalienável de todos, de modo a se contemplar os saberes dos alunos nos aspectos sociais e culturais em conformidade com a proposta pedagógica da escola.

Nota-se que à escola cabe a responsabilidade de não apenas alfabetizar mas cuidar em letrar o aluno de modo a ajudá-lo a se tornar um cidadão crítico e participativo, com fundamento numa visão interpretativa do mundo que o torne plenamente preparado para contribuir com as mudanças sociais necessárias.

No entanto, é preciso superar algumas concepções errôneas, sobre o letramento, de que este envolve somente a decodificação das palavras, esquecendo da interpretação e compreensão. A partir dessa concepção, a escola vem produzindo excessiva quantidade de leitores capazes de decodificar perfeitamente um texto, porém com enormes dificuldades de compreenderem o que tentam ler, ou seja, não são alfabetizados de fato.

É preciso então organizar o trabalho educativo em que o aluno busque nesse âmbito educacional, subsídios para que haja mudanças significativas no letramento.

Assim Zilberman (2014, p. 52) menciona:

A atividade fundamental desenvolvida pela escola para a formação dos alunos é a leitura no processo de letramento, mas na realidade ela não vem cumprindo bem este papel, confunde reconhecimento de palavras [...] Existe uma nítida separação entre os mecanismos de letramento e o pensamento, reduzindo a leitura e a escrita a um ato mecânico de decifrar letras.

Observa-se que, segundo a autora, a atividade principal que a escola deve estar empenhada em tomar como uma de suas prioridades é alfabetizar com foco no letramento dos alunos. Esse letramento baseia-se na realidade posta capaz de tornar o educando um sujeito participante e não o resultado de um ato mecânico de decifrar letras sem qualquer conexão com a realidade.

Portanto, é essencial que o professor diante de sua prática pedagógica seja capaz de alfabetizar letrando, para que o aluno desenvolva o conhecimento apropriando-se do sistema alfabético e ortográfico, obtendo o domínio das habilidades do uso linguístico em práticas sociais de leitura e escrita.

Pode-se afirmar que, a leitura na escola, sob a perspectiva do letramento, vem sendo discutida em relação às consequências que ela pode trazer para a formação do educando, e então, é relevante que se analise as perspectivas sócio educacionais em que se inserem para conhecer a realidade. Marzolla (1998) afirma que por meio da prática do letramento em sua visão crítica-dialética a criança consegue situar-se no contexto vivenciado, proporcionando melhores resultados em seu processo educativo.

O espaço escolar tem por excelência que apresentar ao educando um ambiente impregnado de leituras diversas, que venham aguçar a curiosidade do aluno; pois é essa curiosidade que os impulsiona a ler e a refletir sobre a escrita.

Muitos educadores que atuam nos anos iniciais do ensino fundamental são despreparados para ensinar nesta modalidade, por acreditarem que para tal ensino, não há necessidade de haver atualização ou formação continuada, pois este processo de ensino não exige o processo de letramento dos alunos como o ensino fundamental (Soares, 2010).

Diante disso Kleiman (2015, p. 52) compreende que, “o papel do professor seria o de mediar à construção, propiciando a criação de um ambiente de aprendizagem onde o aluno construa por si mesmo suas redes de conhecimento”. Assim, o professor seria apenas o mediador da aprendizagem dando subsídios para que essa ocorra com sucesso.

Pois, no processo de letramento, a leitura e a escrita têm sido alvos de grandes discussões por parte dos pesquisadores da educação, visto que são observadas dificuldades de aprendizagem e altos índices de reprovação e evasão escolar em virtude dessa situação. Neste sentido, ressalta-se a importância da literatura na aquisição de leitura e escrita entre as crianças dos anos iniciais. Brandão & Rosa (2015, p. 33), ressaltam que:

[...] é preciso disponibilizar bastante tempo para leitura, produção e exploração de diferentes gêneros textuais escritos, distribuindo o tempo entre atividades de apropriação do sistema de escrita alfabético e ortografia e

atividades de leitura e produção de textos, que, por sua vez, poderão se desdobrar em situações de revisão exploração dos textos escritos [...].

Nota-se que é importante dedicar tempo à prática da leitura e, principalmente, do letramento mediante atividades diversificadas que contribuam para que o aluno sinta-se parte integrante do processo de apreensão da leitura.

Para formar leitores e escritores capazes e produtivos no Ensino Fundamental, principalmente no 1º ano do ensino fundamental é necessário que a literatura se torne um dos recursos didáticos à disposição do professor. Por isso, segundo Freire (2015, p. 39), a leitura de livros infantis é uma ação reflexiva, visto que, é acompanhada pela compreensão da realidade em que o sujeito vive, de modo que no instante em que ele se apropria dos significados que permite se comunicar subjetivamente com o outro, surgem novas situações em sua vida que merecem ser analisadas.

No entanto, é comum observar nas escolas pessoas que apesar dos anos dedicados aos estudos não conseguem compreender o que leem porque lhe foi ensinado somente a dominar as normas gramaticais e não a relação da leitura e de palavras com a leitura de mundo.

Nesse aspecto, Freire (2015, p. 41) ressalta que “a leitura do mundo precede da leitura da palavra, por meio da decifração da realidade que o homem consegue expressar por meio de significados suas formas diferenciadas de compreensão da realidade”.

Nesse contexto, a leitura insere-se enquanto atividade racional, problematizadora, um autêntico diálogo com o outro, para compreensão das diferentes formas de existência social. Olivei e Castro (2016) ao analisarem a relação que a leitura estabelece na construção e no sucesso escolar dos alunos das diferentes classes aponta que o hábito da leitura no ambiente familiar, é um indicativo para o êxito na escola, de modo que é nesse espaço que o exercício do ato de ler possibilita o exercício da compreensão dos valores sociais, em níveis mais elevados.

Portanto, o pouco acesso à cultura escrita traz grande consequência e detrimento a classe menos favorecida economicamente, pois as crianças com pais leitores tem mais facilidade de se tornar leitores produtivos.

Assim, a sala de aula é um espaço privilegiado para o letramento como fonte de aprendizagem, onde se oportuniza as leituras de mundo, discussões e atividades contextualizadas de forma interdisciplinar em relação aos conteúdos.

Em relação aos jogos didáticos pode-se dizer que, atualmente, muitos pesquisadores como Kishimoto (2015), Antunes (2016), Cócica-Sabini (2016), Friedman (2015), Dohme

(2015) e outros destacam a importância do jogo didático como recurso para educar e desenvolver a criança, desde que, respeitadas às características das atividades lúdicas, tais como livre escolha nas brincadeiras ou jogos e a interferência dos adultos, pois se acredita que ao jogar, a criança concentra sua atenção na atividade em si e não nos resultados e efeitos.

Segundo Kishimoto (2015, p. 48) “O jogo é um meio extraordinário para a formação da identidade e a diferenciação pessoal”. Assim, através do jogo pode-se compreender como a criança vê e constrói seu próprio mundo. Desta forma, o jogo é imprescindível para a educação, por desenvolver:

A transmissão de valores. Exemplo: “Jogo Alfabeto” dos sentimentos ou “Jogo Leilão”, em que a professora poderá abordar temas como valores, respeito, carinho, amor etc.

Socialização e relacionamento. Exemplo: “Jogo Símbolos”, onde os alunos discutirão diferentes formas de preconceitos.

Competição. Exemplo: “Jogo Lógico”, sendo que o aluno deverá identificar as formas e cores, vence o jogo quem conseguir o maior número de peças, formas e cores.

Aquisição de conhecimento. Exemplo: “Jogo com Gibis”, os alunos criarão uma história em quadrinhos, com base nas histórias originais.

Desenvolvimento do raciocínio. Exemplo: “Jogo Mascarado”, pois os alunos deverão identificar as figuras através do tato.

Desenvolvimento de noções espaciais. Exemplo: “Jogo Travessia do Rio”, os alunos deverão atravessar um rio imaginário, imaginando estar em pedras, isto é, apoiando-se sobre folhas de jornal. (Antunes, 2002, p. 164).

Acredita-se, assim, que o jogo seja um elemento fundamental no processo de aquisição de conhecimento e desenvolvimento da criança, integralmente, pelo fato de que ao jogar, o pequeno educando aprende espontaneamente, sem estar preso a um conjunto de normas e exigências que interferem na sua aprendizagem.

Segunda Glória (2016, p. 23) “É muito mais fácil e eficaz aprender por meio de jogos e isso é válido para todas as idades [...]”.

Entretanto, ressalta-se que o jogo não é o único recurso metodológico capaz de auxiliar o professor, mas é uma alternativa significativa e importante, que não pode deixar de considerar o caráter de prazer e ludicidade que ele tem.

Entende-se que existem outros recursos que podem ser utilizados em complemento a esse como os notebooks, celulares, tablet, data-show, como forma de aprimorar a aprendizagem do aluno.

De acordo com Kishimoto (2015, p. 80):

O jogo como promotor de aprendizagem e desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas educacionais, como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações desafiadoras como, por exemplo, no jogo, poderá ser uma estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem utilizados na sala de aula, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

Por conseguinte, acredita-se que a mera transmissão de conhecimento desconsidera o potencial que a criança tem e vivencia fora da escola ou até mesmo antes de frequentá-la.

1.3 A utilização do lúdico no processo de letramento²

Na construção da aprendizagem da leitura e da escrita, a criança depara-se com um meio social que inclui letras, palavras, frases, textos, e desde cedo ao participar e se relacionar com este mundo, perceberá a necessidade de aprender para assim dar significado à tudo aquilo que lhe permeia. Isso pode ocorrer de forma mais rápida e prazerosa se este processo for compreendido em ações lúdicas, envolvendo a participação, cooperação, emoção e o prazer. Para tanto, é importante a necessidade de se relacionar o processo de alfabetização com a ludicidade, onde possa despertar o interesse, o estímulo e a atenção das crianças.

O lúdico é um recurso que pode auxiliar o professor na alfabetização e no letramento das crianças, isso se torna possível, no momento em que houver uma integração entre os jogos/brincadeiras e o aprendizado de forma significativa.

Aprender brincando causa bom humor, estimula a memória positiva e ações construtivas e edificantes para todos os indivíduos. Isso faz com que se crie um relacionamento sincero e afetivo com a leitura e a escrita. O professor poderá utilizar em sala de aula, diversas atividades com o uso do lúdico no ensino aprendizagem da língua

² Artigo apresentado como exigência parcial para à obtenção do título de Mestre em Educação, do Programa de Maestria em Ciências de La Educación pela Universidad Autónoma de Asunción – UAA (2022), orientado pela Orientadora e Professora Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne

materna, como jogo da memória fonético, varal de letras, soletrando, dados silábicos, amarelinha, dados silábicos e possui a autonomia de construir e adaptá-los aos conteúdos necessários ao letramento.

No entanto, Brasil (2012, p. 7) explica que:

Por outro lado não basta dominar o Sistema de Escrita Alfabética, mas a criança deve desenvolver a habilidade de fazer uso desse sistema em diversas situações comunicativas. Assim, é importante que no planejamento didático possibilitemos a reflexão sobre conhecimentos do nosso sistema de escrita, situações de leitura autônoma dos estudantes e situações de leitura compartilhada em que os meninos e meninas possam criar estratégias de compreensão de textos, bem como situações em que sejam possibilitadas produções textuais de forma significativa.

No que diz respeito ao letramento, é possível afirmar que nas práticas sociais e na interação entre as pessoas se utiliza tanto a língua escrita, como a oral. Por isso, em uma sociedade letrada, faz-se necessário a apropriação dos mecanismos de letramento para interagir de maneiras competentes e eficientes nas práticas do cotidiano que a exigem. Em se tratando de dificuldades de letramento, pode-se destacar:

As que se ligam a percepção visual e auditiva – bem como as que se referem à leitura silenciosa lentidão no ler acompanhada de dispersão; leitura subvocal (cachichada); necessidade de apontar as palavras com lápis, régua ou dedo; perda da linha durante a leitura; repetição da mesma frase ou palavras várias vezes. (Moreira, 2015, p. 48)

Todo esse conjunto de sintomas vai se refletir, diretamente nas dificuldades de letramento e pode ocorrer em três níveis: literal, que engloba a compreensão das ideias contidas no texto; inferencial, dificuldade de perceber as ideias que não estão contidas no texto e dependem da experiência do leitor; e o crítico que é o estabelecimento de comparações e julgamentos entre o dito pelo o autor e o pensado pelo leitor.

A ludicidade, no entanto, pode ser utilizada como forma de aprimorar e melhorar o aprendizado, propiciando a sensação de satisfação em aprender as letras. O lúdico é uma ferramenta que dará suporte para o alcance de resultados positivos na escola e na vida, é preciso ter também a compreensão do universo da criança, de tudo o que a cerca, para obter uma aprendizagem eficaz e produtiva. Para Bampi (2014) “as brincadeiras são uma forma da criança desenvolver a criatividade através do faz-de-conta e trabalhar o que tem de mais sério, de mais necessário, de mais vital: o crescimento e o desenvolvimento da e para a vida”.

1.3.1 O que é o letramento

A partir do século XX começou-se a repensar a prática pedagógica cotidiana na sala de aula voltadas para a forma mais adequada de alfabetizar e letrar o aluno. É provável que o processo de alfabetização está presente na vida da criança, mesmo antes desta ir à escola, quando em seus primeiros momentos de contato com o universo letrado que a cerca tenta compreendê-lo.

Para a prática pedagógica pensou-se em mudanças e busca por propostas de aquisição da leitura e escrita, como base textos e suas representações para incluir as crianças no universo do letramento.

Com isso, Soares (2014, p. 47) aponta que:

Além da lecto-escrita espontânea já introduzida anteriormente, também o trabalho com modelos, que permitem às crianças confrontarem suas hipóteses com o convencional, passou a ser considerado. Através de listas de palavras de um mesmo campo semântico (animais, comidas prediletas, personagens de gibi, brinquedos, jogos favoritos, nomes das crianças do grupo etc.), das parlendas e de outros textos, as crianças podem, hoje, ampliar suas concepções e avançar na aquisição da base alfabética, como também na compreensão de outros aspectos aqui inerentes (a grafia correta das palavras, o uso de sinais gráficos etc.).

O papel do professor-alfabetizador na escola contemporânea é, portanto, o de motivador, o de instigador de descobertas, o de propiciador de caminhos. Especialmente porque sabe a importância que a aquisição da escrita tem na nossa sociedade estimulando o aluno a aprender a escrever de forma sistemática, mas é necessário que estes profissionais se apropriem de capacitações.

Para poder perceber que a leitura e a escrita são instrumentos de comunicação social, o aluno deve vivenciar vários, contextos e situações comunicativas. As estratégias a serem utilizadas para permitir a apropriação da escrita devem envolver o aluno em situações significativas que organizem o conhecimento intuitivo, propiciem a construção de hipóteses e ofereçam desafios que instiguem a descoberta das regras para a leitura e a escrita. Por isso nossas sugestões envolvem jogos, brincadeiras e atividades (individuais e coletivas) para que o ambiente da sala de aula se transforme em um ambiente alfabetizador e prazeroso.

Com o objetivo de instigar a capacidade de aprendizagem dos alunos para facilitar a apreensão dos conteúdos, o método utilizado por muitos alfabetizadores é inspirado no trabalho desenvolvido por Paulo Freire, fundador do Método Freiriano, considerado um dos maiores educadores de todos os tempos.

A parti destes estudos, foram construídas no decorrer da história humana três concepções distintas de linguagem, a saber: como representação “espelho” do mundo e do pensamento; como instrumento “ferramenta” de comunicação; como forma “lugar” de ação ou interação.

A escrita é ponte incontestável para que haja uma inclusão do indivíduo dentro da sociedade, ela não deve ser considerada como mero instrumento de aprendizagem escrita, mas como ponto cultural. Assim entendida, possibilita a exploração, no contexto da sala de aula, de diferentes portadores textos, explicando os variados usos e funções que lhes são inerentes numa sociedade letrada.

Entre os teóricos que estudaram em profundidade as fases do desenvolvimento da criança e, principalmente a forma como ela aprende. É considerado como um dos mais renomados pesquisadores que se apropriaram do que denomina-se de teoria do conhecimento com base na maneira como o pensamento do ser humano funciona.

Piaget (2016) deu grande ênfase ao processo relacional do indivíduo com o meio onde este se encontra. De acordo com as circunstâncias, favoráveis ou desfavoráveis, essa criança vai se adaptando ao meio de acordo com a evolução em seu conhecimento, tornando possível que elaborem estruturas mentais caracterizadas pela complexidade e, portanto, tornando mais apurada sua inteligência.

Assim, aplicando-se a teoria de Piaget a escrita e leitura para a criança tornam-se objetos de conhecimento, sendo que o sujeito que aprende é cognoscente, ou seja, são capazes de produzir conhecimento e não somente manter uma atitude inerte apenas se contentando em receber conhecimento.

Portanto, agindo ativamente, estimulada pelo ambiente, a criança passa a melhorar suas aptidões de ler e escrever, principalmente no ambiente escolar, mas não somente nele. Desenvolvem assim o aprimoramento da capacidade oral bem como habilidades para saber como transpor para o papel aquilo que aprendem, através de técnicas pedagógicas propostas pelo professor (Soares, 2014).

Os pressupostos teóricos de Vygotsky, cuja contribuição tem sido valiosa no campo educacional, iluminam a discussão sobre o aprendizado da escrita considerando como um sistema de signos socialmente construídos e aproveitados pela experiência de vida que esses

alunos trazem consigo para o interior da sala de aula, descrevendo o processo de apropriação da escrita como processo cultural, de caráter histórico, envolvendo praticas interativas e cotidianas.

Segundo Teberosky (2009, p. 34), “escrever depende de um planejamento que não é necessariamente escrito, mas que auxilia na escrita”. O recurso da escrita segundo a autora, não possui a mesma rapidez e maleabilidade da oralidade e, além disso, como a correção não é imediata como no uso da oralidade, a ordem da escrita oferece coerência e lógica ao texto que se escreve.

A escrita contempla um processo de transformação, que possibilita aos sujeitos intervirem na realidade de acordo com as representações construídas para a expressão do pensar, defendendo que é por meio da escrita que os indivíduos interagem para exprimir a realidade em que vivem.

Nesse contexto, é importante considerar que a leitura e a escrita se apresentam na vida dos seres humanos, desde os primeiros momentos que estes se inseriram no espaço das relações sociais, seja por meio de sons, signos, representações e outras criações necessárias para o homem expressar sua realidade. A relação que a escrita apresenta no desenvolvimento social dos sujeitos, é fundamental para que se revelem possibilidades de compreensão do mundo em que se vive.

Nesse contexto, a sociedade letrada assume um importante referencial nas propostas educativas, no instante em que a compreensão dos significados construídos pelos homens, para desvendar a realidade, se apresenta como um dos aspectos essenciais à vida social.

Neste momento histórico, os educadores de um modo geral, têm a responsabilidade de fazer com que o aluno descubra, e que venha a ter a capacidade de integrar informações e processá-las ao longo de sua vida, desafiando-os, abrindo espaços para discussões e reflexões acerca dos assuntos estudados, realizando intervenções durante todo o processo de aquisição do conhecimento culturalmente construído e sua função social. (Soares, 2014, p. 53)

O indivíduo, através daquilo que escreve, está se comunicando, está mostrando como vê o mundo que o cerca. Assim, a escrita é uma das competências essenciais que o indivíduo se apropria para se comunicar e compreender o pensamento do outro, de modo que no momento em que a sociedade construiu seus valores lingüísticos, também elaborou os códigos de comunicação que facilitam a compreensão entre os indivíduos.

Nesse sentido Ferreiro (2015) entende que o domínio da lecto-escrita envolve um conjunto de ações concretas que se apresentam no espaço cotidiano, resultando em valores, condutas e situações que levam a criança a aprender os signos definidos pela cultura em que se insere.

A alfabetização e o letramento são construídos a partir de situações em que os sujeitos conseguem se apropriar dos significados dos símbolos definidos historicamente na sociedade em que vive, e tais signos são repassados de geração a geração, alcançando valores significativos para a compreensão da realidade.

Através da leitura e da escrita constroem-se progressivamente a oralidade, letras, sílabas, palavras, frases e parágrafos, o sujeito é capaz de discernir a expressão do pensar do outro, como também, se comunica com o meio em que se vive.

A presença da leitura e da escrita no cotidiano das relações sociais, a partir da alfabetização e do letramento, é relevante no sentido de contribuir para novas perspectivas de construção da visão de mundo e de sociedade que se vincula a partir das diferentes formas que se manifestam no concreto. A relação que a escrita apresenta na vida social é orientada basicamente por fatores socioculturais que intermediam as relações humanas:

Muito antes de entrarmos na escola e dominarmos o complexo sistema da escrita já realizávamos a leitura de mundo. Antes mesmo de decodificar símbolos, o homem precisa ler o contexto onde está inserido, precisa compreender a realidade para viver e sobreviver nela, adaptar-se às dificuldades, aprender e ensinar, humanizar-se e lutar pela sua liberdade e autonomia... Desta forma, compreendemos que a leitura transcende a decodificação de letra. Ler é atravessar o texto, interagir com o autor, para alcançar algo muito superior, que é ser competente para compreender e refletir sobre a sua própria realidade, e é nesse momento que surge o interesse pela aquisição do ato de ler e escrever, de participar, de compreender e de modificar a sua realidade e sociedade. (Grosch, 2014, p. 5)

À luz dessa questão, pode-se dizer que a escrita é um dos aspectos a serem considerados no processo de reprodução social, levando-se em consideração que a sociedade letrada exige o domínio dos signos construídos historicamente por homens e mulheres, segundo os padrões da norma culta, também pode ser um instrumento de transformação, estimulando mudanças no comportamento e na realidade de quem a prática.

A escrita e a leitura, portanto, inserem-se num importante recurso para apreensão dos saberes socialmente válidos para as construções de relações de poder.

A perspectiva sócio-cultural que envolve a alfabetização e o letramento revela um quadro em que as relações sujeito e meio social é intercalada por signos a serem decifrados, os quais contribuem diretamente para o homem expressar seu modo de pensar, tendo acesso aos bens linguísticos no meio em que convive.

Segundo Teberosky (2016, p. 39) “a escrita e a leitura são ações reflexivas, visto que são acompanhadas pela compreensão da realidade em que o sujeito vive”, de modo que no instante em que ele se apropria dos significados que permite se comunicar subjetivamente com o outro, surgem novas situações em sua vida que merecem ser analisadas.

No entanto, é comum observar pessoas que, apesar dos anos dedicados aos estudos, não conseguem compreender o que lêem e muito menos aquilo que produzem porque lhe foi ensinado somente a dominar as normas gramaticais e não a relação da leitura e de palavras com a leitura de mundo para escrever bem.

Nesse aspecto Soares (2015, p. 11) ressalta que “a leitura do mundo precede da leitura da palavra”, significando que é por meio da decifração da realidade que o homem consegue expressar por meio de significados suas formas diferenciadas de compreensão da realidade. Nesse contexto, a leitura insere-se enquanto atividade racional, problematizadora, um autêntico diálogo com o outro, para compreensão das diferentes formas de existência social dando início ao processo de registrar por escrito essas impressões.

A leitura e a escrita devem representar práticas constantes, pois quanto maior for o contato com esses recursos, melhor será o seu desenvolvimento. As questões envolvidas na escrita se apresentam diretamente ligadas as formas de aprendizado as quais os sujeitos se submetem, e especialmente na sociedade capitalista, o domínio da escrita pelos segmentos dominantes é mais acentuado em decorrência das situações em que a leitura é oferecida, resultando na tomada de ações que resultam na formação do hábito da leitura entre os segmentos mais favorecidos.

Ferreiro (2015, p. 15) ao analisar a relação que a escrita estabelece na construção e no sucesso escolar dos alunos das diferentes classes, aponta que “o hábito de escrever e ler eficientemente no ambiente familiar, é um indicativo para o êxito na escola”, de modo que é nesse espaço que o exercício do ato de ler e escrever possibilita o exercício da compreensão dos valores sociais, em níveis mais elevados.

Portanto, o pouco acesso à cultura escrita, traz grandes consequências em detrimento da classe menos favorecidas economicamente, pois as crianças com pais leitores tem mais facilidade de tornarem se leitores.

De acordo com Ferreiro (2015) a prática da lectoescrita entre as classes populares deve ser oportunizada conforme se apresenta a leitura de mundo que se vivenciam em suas relações sociais, nesse caso, a escola deve desenvolver estratégias de ensino que possibilitem a criança se apropriar das situações concretas e discernir a realidade, superando o caráter mecânico que a leitura veio apresentando no espaço de sala de aula, segundo os moldes da pedagogia bancária, pautada no repasse de informações.

A escrita apresenta um conjunto de habilidades essenciais ao desenvolvimento cognitivo humano, e assim é por meio de sucessivas buscas com as situações em que a informação impressa é disponibilizada, que os sujeitos conseguem ampliar sua forma de ver o mundo.

Segundo Ferreiro (2015, p. 05) “a habilidade da leitura permite ao sujeito desenvolver a escrita em proporções significativas, e por meio da vivência no ambiente do leitor, é possível que se revele novas condições de aprendizado”.

A estimulação do desenvolvimento das habilidades da escrita abrange um conjunto de relações que se fazem necessárias no momento em que o homem se insere socialmente. Ao ocorrer a investigação do processo de domínio da escrita entre crianças pertencentes às classes populares, ressalta o quanto é fundamental que se apresente os valores da cultura em que ela se insere no processo educativo.

Entende-se que a escrita assume um papel significativo no desenvolvimento cognitivo humano, desde que seja acompanhado metodologicamente por situações concretas capazes de manifestar a compreensão de mundo dos sujeitos, e assim, dependendo dos valores socioculturais prevaletentes, pode ser efetivada na escola uma situação de aprendizagem em que o respeito à diversidade se revele na ação educativa do professor.

De acordo com Piaget (2015, p. 06) “o registro por escrito sempre representou a busca do conhecimento” de modo que desde a antiguidade, ele era tido como objeto de intensas relações de poder no instante que possibilitava aos sujeitos conhecerem em maiores proporções as relações e o saber sobre uma determinada situação que se apresentava na sociedade em que viviam.

O interesse pela leitura e a escrita se espalhou por todas as sociedades, e assim diante de novas conquistas que os povos conseguiam realizar uma delas prevaleceu que foi exatamente aquela relacionada a leitura e escrita como forma de compreensão da realidade.

As primeiras manifestações ligadas ao letramento e a alfabetização se deteve através da grande dificuldade em se integrar a um modelo teórico metodológico a respeito do

aprendizado destes dois momentos pedagógicos que são de extrema relevância a uma sociedade (Aranha, 2009).

Cabe a Soares (2014, p. 42):

Principalmente, a partir do final do século XIX, a educação e, por conseguinte, a alfabetização sofreram mudanças significativas, sobretudo no que se refere à concepção pedagógica que fundamenta as práticas docentes, o que implicou métodos desenvolvidos no processo de ensinar a ler e escrever.

Esta nova proposta pedagógica teve como elemento central a caracterização de uma visão mais emancipadora e destinada a promoção de práticas docentes em que o letramento e a alfabetização tivessem mais proximidade para com as camadas menos favorecidas da população.

1.3.2 O lúdico e a leitura

Para formar leitores ainda na infância que se tornem capazes e produtivos é necessário que a literatura seja a mais lúdica possível, enquanto recurso didático à disposição da criança. Por isso, a leitura de livros infantis é uma ação reflexiva, visto que é acompanhada pela compreensão da realidade em que o sujeito vive, de modo que no instante em que ele se apropria dos significados que permite se comunicar subjetivamente com o outro, surgem novas situações em sua vida que merecem ser analisadas.

Não se deve esquecer que, nesse sentido, Freire (2015, p. 41) ressalta que “a leitura do mundo precede da leitura da palavra”, por meio da decifração da realidade que o indivíduo consegue expressar por meio de significados suas formas diferenciadas de compreensão da realidade.

Nesse contexto, a leitura insere-se enquanto atividade racional, problematizadora, um autêntico diálogo com o outro, para compreensão das diferentes formas de existência social.

A leitura de livros com clara conotação lúdica deve ser uma prática constante, pois quanto maior for o contato da criança com a mesma, melhor será o seu desenvolvimento. Oliveira & Castro (2018, p. 72) ao analisarem a relação que a leitura estabelece na construção e no sucesso escolar dos alunos das diferentes classes, aponta que “o hábito da leitura no ambiente familiar, é um indicativo para o êxito na escola”, de modo que é nesse

espaço que o exercício do ato de ler possibilita o exercício da compreensão dos valores sociais, em níveis mais elevados.

Assim, a prática da leitura entre as classes populares deve ser oportunizada conforme se apresenta a leitura de mundo que se vivenciam em suas relações sociais, nesse caso, a escola deve desenvolver estratégias de ensino que possibilitem a criança se apropriar das situações concretas e discernir a realidade por meio das experiências lúdicas, superando o caráter mecânico que a leitura veio apresentando no espaço de sala de aula, segundo os moldes da pedagogia bancária, pautada no repasse de informações, onde o professor apenas ensina e o aluno retorna com essa informação através das provas e testes a que é submetido.

A estimulação do desenvolvimento das habilidades da leitura abrange um conjunto de relações que se fazem necessárias no momento em que o homem se insere socialmente. Marzolla (2018, p. 52), ao investigar o processo de domínio da leitura entre crianças pertencentes às classes populares, ressalta o quanto é fundamental que se apresente os valores da cultura em que ela se insere no processo educativo.

Entende-se que a leitura assume um papel significativo no desenvolvimento cognitivo humano, desde que seja acompanhado metodologicamente por situações concretas capazes de manifestar a compreensão de mundo dos sujeitos, e assim, dependendo dos valores socioculturais prevalentes, pode ser efetivada na escola uma situação de aprendizagem em que o respeito à diversidade se revele na ação educativa do professor.

Diferentemente dos demais seres vivos, o homem adquire uma competência de se comunicar extraordinariamente fantástica e simultaneamente natural, cujo mérito passa despercebido; a linguagem por ser vista como algo tão comum, não se dá o devido valor principalmente em relação ao uso, tampouco a grande capacidade do seu poder de alcance. Através do processo comunicativo o homem busca inconsciente e cotidianamente realizar tudo através do simples uso da palavra, podendo incutir no outro o poder de convencimento, bem como, aguçando a curiosidade, imaginação, provocando conflito, mudando atitudes. Para Marcuschi (2018, p. 55):

A leitura constitui-se em um dos instrumentos decisivos do estudo, imprescindível em qualquer tipo de investigação científica, pois através dela podem-se obter informações básicas ou específicas, poupando-se tempo de pesquisa e permitindo um melhor entendimento sobre o assunto.

Dentro desse contexto enfatiza-se que o ato de ler apresenta muitas facetas em que envolve o processo cognitivo, histórico, cultural e social na formulação de significados, entretanto, dependem do grau de conhecimento do leitor, no que se refere às experiências

adquiridas, bem como relacioná-las ao seu conhecimento de mundo. Para isso, pode-se utilizar, por exemplo, o jogo da “Leitura divertida” que estimula, de forma simples, a criança a adquirir suas primeiras experiências com a leitura da palavra.

Nesse sentido, cabe à escola e, sobretudo ao professor o papel de desenvolver no aluno essas habilidades, para torná-lo um cidadão crítico e preparado para o mercado de trabalho, pois é de extrema relevância a interação que deve existir entre o docente e discente, assim sendo será através da práxis do professor, que o aluno será motivado a assimilar e adquirir conhecimentos.

Cury (2018) ressalta a relevância de um professor ser um espelho, um modelo a ser seguido, visto que é preciso muito mais que estar a frente de uma classe, o professor precisa ser e dar inspiração principalmente quando propõem jogos para o ensino da leitura. Um desses jogos é denominado “Jogo das sílabas” onde o aluno pode ser incentivado a compreender as primeiras conexões entre as sílabas que compõem determinadas palavras. É um jogo pedagógico de fácil execução e assimilação.

Portanto, a metodologia de ensino proposta pelo professor na Educação Infantil voltada para as primeiras leituras precisa explorar mais o desenvolvimento de atividades diversificadas integradoras e socializadoras, capazes de desenvolver nas crianças o espírito crítico e criativo para que possam construir conhecimentos que os tornarão ativos no âmbito da cidadania.

As ações de mudanças na educação deverão ser contínuas e que seja algo criado a partir de reflexões entre educadores, que não sejam originadas a partir de cobranças feitas pelo sistema educacional (Tavares, 2017).

Esta nova maneira de ensinar deverá desenvolver novas competências e habilidades em seus alunos, as quais tornarão capazes de sobreviver num mundo globalizado e transformando-os em construtores de suas próprias histórias, capazes de aprender a aprender, numa atualização constante, onde o ato de pensar tem papel significativo nessa construção.

Especificamente no campo das relações humanas, a criança deve ser considerada uma unidade, quando considerado em si mesmo, mas relacionando-se com um todo maior. Defende também a importância do educador levar em consideração o desenvolvimento genético, destacando a continuidade do crescimento da criança, bem como a unidade das fases de seu desenvolvimento.

1.3.3 Alunos e aprendizagem com prazer

O ambiente onde se desenvolve o processo de aprendizagem relacionado a leitura precisa ser adequado às necessidades da criança a fim de que esta se envolva na leitura com prazer. Entretanto, o que se percebe no Ensino Fundamental I é que os ambientes onde as atividades pedagógicas se desenvolvem são caracterizados pela precariedade. Geralmente são salas com um clima quente, quantidade excedente de alunos numa sala de aula, com espaço reduzido, onde há a carência de materiais diversificados para trabalhar a leitura com o apoio de recursos lúdicos.

Na realidade, para que as dificuldades na leitura sejam minimizadas, faz-se necessário a existência de uma proposta pedagógica que incorpore o lúdico como um dos eixos norteadores do processo ensino-aprendizagem, desde que se proporcione um ambiente realmente funcional, prazeroso, adequado, que venha a manter a criança envolvida e interessada na atividade proposta pelo professor.

Segundo Dohme (2015) a criança gosta de brincar, de fantasiar, de atender a desafios, de participar, enfim, o brincar faz parte de sua vida, é um exercício de viver em sociedade. Entende-se desta forma, que o lúdico é um recurso facilitador da leitura, bem como, um elemento de construção do próprio conhecimento, de aquisição para a geração de novas experiências, principalmente quando o educando sozinho ou em grupo consegue criar e recriar.

Contextualizando a sugestão supracitada com o cotidiano da sala de aula, percebe-se que a ação que envolve os jogos e as brincadeiras farão com que os educandos se autoconheçam e conheçam os demais, aprendendo a usufruir e desenvolver suas potencialidades, a conviver e superar as suas limitações, desde que o professor possa proporcionar um ambiente estimulador para a prática da leitura. Desta forma Dhome (2015, p. 55) explica:

Por meio das brincadeiras avaliamos nas crianças o seu desenvolvimento, através do acompanhamento, da observação diária, no que se refere a socialização, a iniciativa, a linguagem, ao desenvolvimento motriz e buscamos através das atividades lúdicas o desenvolvimento das suas potencialidades.

Sobre o desenvolvimento da criança em seus múltiplos aspectos compreende-se que isso ocorre a partir da construção que o aluno faz na sua interação com o meio físico e social.

Isso significa que o ambiente onde ocorrem as atividades referentes ao Ensino Fundamental I deve ser o mais motivador e organizado possível.

Na realidade, os ambientes físicos que prevalecem nas pré-escolas têm sido considerados elementos que precisam de cuidado e especial atenção, principalmente pelas peculiaridades que envolvem seu preparo e utilização para desenvolver atividades pedagógicas. Não se deve esquecer que o ambiente escolar provoca reações nas crianças que podem ir da ansiedade ao contentamento, da curiosidade a irritabilidade, da apatia a motivação para aprender de acordo com as orientações do professor.

Segundo Oliveira (2017, p. 193):

[...] Não basta organizar a sala em cantinhos, se nela persistir uma pedagogia centradas nas instruções do professor. Muitas vezes o espaço físico busca impedir a movimentação das crianças e a interação entre elas. Outras vezes, embora não seja esta a intenção das professoras, a organização do espaço termina por promover brigas ou outras formas de comportamento consideradas como indisciplina.

Assim, entende-se que o ambiente físico é um centro onde muitas experiências podem ser vivenciadas onde muitos recursos podem ser utilizados, explorados e transformados. Em razão disso precisa ser planejado e estruturado pelo professor de modo a se tornar convidativo para a criança.

Por exemplo, uma forma de planejar o ambiente físico das salas do Ensino Fundamental I é a preocupação em decorar ou ornamentar adequadamente a sala de aula. Mas não se pode restringir isso a figuras ou elementos prontos e acabados, mas aproveitar as produções dos alunos. Os trabalhos que são elaborados pelas crianças tem grande potencial de tornar o espaço físico algo que cria identidade com os alunos.

Não se pode ficar indiferente ao fato de que a criança ao escrever ou produzir imagens torna sua aprendizagem ainda mais significativa. Portanto, o professor que busca ornamentar os ambientes com trabalhos feitos pelos próprios alunos valoriza as produções escritas e reforça a necessidade de que estes evoluam na apropriação dos códigos escritos.

Uma iniciativa válida é a criação e utilização do que se convencionou denominar de cantinho da leitura na sala de aula.

Esse método viabiliza uma ampla interação com os diversos materiais didáticos proporcionando a criança o contato e a livre escolha que lhes permite a construção da atividade que deseja desenvolver, facilitando sua criatividade, autonomia, sua noção de tempo e espaço e favorece a afetividade e a troca de experiência com o outro. Logo, nesse

sentido a fundamentação teórica e as novas tendências que emergem a luz da modernidade e das novas tecnologias agregadas em pesquisas baseadas em autores como, Bassedas (2018), Sampaio (1989), Soares (1989) e outros que deram suporte a este projeto.

Assim define – se como proposta por organização de cantinhos deve ser efetivada dois principais aspectos, uma a mobilidade dos professores e a adequação dos recursos propostos às crianças com intuito de construir sua autonomia, para isto os profissionais especialistas da infância, sua importância na construção de processos relevantes para toda a vida das crianças. No entanto a organização destes espaços também precisa ser pensada bem como os conteúdos de ensino.

Diante dos grandes avanços o profissional do Ensino Fundamental I deve ser qualificado, pois hoje a formação essencial é para atender as especificidades da educação nessa fase da vida, que consiste em um dos principais alicerces da constituição do sujeito.

Nesta concepção é relevante utilizar-se de uma metodologia que garanta o desenvolvimento integral das crianças. Para tanto umas das propostas de se trabalhar é a dos cantinhos. Teve como precursor o teórico Freinet que defendia uma pedagogia como um conjunto de propostas teóricas, instrumentos e técnicas assentadas em princípios de cooperação livre, expressão, responsabilidade, solidariedade, comunicação e documentação, a forma de possibilitar o desenvolvimento deve ser natural, nesta concepção surge a sua preocupação com uma educação realizada entre quatro paredes, rígida e ultrapassada.

Dentro da classe não havia nada que realmente motivasse as crianças, que realmente permaneciam sentadas em suas carteiras, pregadas no chão. Freinet sabia que alguma coisa teria de ser feita. Era preciso mudar.

A preocupação em fazer uma pedagogia diferenciada, vem também com Montessori, que defendia que uma das condições essenciais para a organização de uma proposta é de permitir as manifestações livres das crianças, em primeiro lugar. Ao contrario destas concepções, os principais objetivos da metodologia Freinetiana é de propor atividades espontâneas e o trabalho acontece em espaço onde os alunos se movimentassem com liberdade na escolha de tarefas a serem realizadas.

Sob essa ótica, a organização do espaço considera a criança em sua relação com os objetivos e o meio. Por isso, os materiais devem ser especialmente construídos e selecionados, a fim de desenvolver todos os sentidos e todas as orientações as quais refletem a vida cotidiana das crianças. Esta metodologia evidencia – se a preocupação constante com a organização de um ambiente onde as crianças possam descentrar da figura do adulto

A este respeito, Eco (2017, p. 32) menciona que “tudo o que faz parte do contexto em que o homem vive é passível de leitura; o processo de atribuição de sentidos mostra-se mais amplo que a mera decodificação”.

Portanto, ao professor cabe não ficar preso ao espaço fechado da sala de aula, mas sim encarar o trabalho de leitura com seriedade, munindo-se de embasamento teórico sobre a ciência da leitura, o que lhe dará auxílio no direcionamento de sua prática.

Assim, o ambiente da sala de aula deve ser prazeroso, atrativo e caracterizado por jogos que conduzam o aluno a desenvolver, aos poucos, a prática da leitura.

O professor deverá ser capaz de escolher livros de acordo com os interesses do leitor, disponibilizar vários tipos de leitura, conhecer o interesse e o nível de desenvolvimento do educando. Por último, o professor poderá utilizar vários recursos metodológicos para despertar o prazer de ler em seus alunos. Ainda explorando os conhecimentos de Marques (2015, p. 42):

A literatura é um grande desafio ao educador da atualidade. A escola se organizou muito centradamente no aspecto cognitivo e se esqueceu, quase que completamente, da arte (em suas diversas manifestações) do prazer, do lúdico, do agradável da literatura. Fato lamentável numa época de poluição, de famílias desestruturadas, de massacre do homem em função da máquina e do progresso.

Com o surgimento desses espaços adequados as necessidades das crianças, há necessidade de profissionais que compreendam as características da infância, sua importância na construção de processos relevantes para o desenvolvimento integral dos indivíduos. No entanto a organização destes espaços também precisa ser repensada bem como os conteúdos de ensino.

Hoje, muitas discussões vêm sendo realizada no sentido de viabilizar uma ação mais prática, dinâmica no que diz respeito à condução do processo ensino aprendizagem, sendo uma das possibilidades de efetivar esse propósito a inserção de atividades na sala de aula como eixo de trabalho.

Essa necessidade é importante tendo em vista é rara a escola que invista neste aprendizado. A escola simplesmente esqueceu os objetivos da aprendizagem na sala de aula ou fora dela (Brandão, 2014).

Para consolidar a prática diferenciada dessa que vem sendo postulada propõem-se um trabalho pedagógico através dos cantinhos de leitura. Nessa perspectiva, esses cantinhos se constituem em espaços que visam estimular crianças e jovens a desenvolverem atividades

de forma livre e colocar em prática sua própria criatividade, além de ensinar a valorizar as atividades espontâneas. De acordo com Rodari *apud* Brandão (2014, p. 29) por meio dos cantinhos pedagógicos:

Através dos cantinhos de leitura avaliamos nas crianças o seu desenvolvimento, através do acompanhamento, da observação diária, no que se refere à socialização, a iniciativa, a linguagem, ao desenvolvimento motriz e buscamos através das atividades lúdicas o desenvolvimento das suas potencialidades.

Diante dessas acepções permite-se dizer que o cantinho de leitura é uma estratégia que pode favorecer uma aprendizagem mais significativa, eficiente, é claro se for realizada com responsabilidade e objetivos definidos, claros e comprometidos com a qualidade de ensino. Portanto, sua implantação constitui uma necessidade para se reverter uma prática pedagógica que não tem mobilizado os alunos a aprender e muito menos motivado o professor a ensinar, tendo também várias funções: pedagógicas, social e comunitária.

Oferecer possibilidade de atividades didáticas e pedagógicas eficazes e ao mesmo tempo, recursos de qualidade é a função pedagógica; possibilitar que as crianças e jovens de famílias economicamente menos favorecidas possam fazer uso dos cantinhos é uma função social”. (Santos, 2017, p. 58)

Entende-se que é preciso incentivar crianças e jovens que convivem em grupos, a aprenderem a respeitar as pessoas, a colaborarem com elas, a receberem ajuda, a tentar compreendê-las, tendo estas funções comunitárias, A rotina da escola é repetitiva, monótona e muitas vezes estressante.

Portanto, para que as aulas tornem-se mais atraentes e persuasivas, é “preciso mudar a própria postura do professor, em relação às crianças”. (Kishimoto, 2015).

Dessa maneira, o professor não tem o poder de transformar o mundo, mas pode, por uma *práxis* pedagógica planejada, coerente com as reais necessidades de seus alunos, contribuir de veras à formação de cidadãos conscientes e realizados. Pode-se afirmar que o sucesso ou o insucesso pedagógico vai depender da postura do professor, através de seu papel como mediador educacional, nas atividades didático-pedagógicas, pode contribuir ou não para uma aprendizagem rica e significativa.

1.3.4 A ludicidade como adequação curricular no atendimento do ensino regular

No que tange a cultura infantil e a ludicidade como adequação curricular, o que se tem observado é a negação da possibilidade de que a criança venha a vivenciar ludicamente a infância.

Tal situação se deve “[...] ou pela negação temporal e especial do jogo, do brinquedo, da festa, ou mesmo através do consumo “obrigatório” de determinados bens e serviços oferecidos como num grande supermercado” (Marcelino, 2015, p. 55).

É preciso pensar também no grande número de crianças vindas da classe trabalhadora, que tem sua infância reduzida, por terem de trabalhar, desde cedo, para garantir a sua sobrevivência e de sua família. Pode-se, inclusive, falar da tendência de tornar a criança um adulto precoce a partir do momento em que essas passam a assumir responsabilidades de pessoas adultas perdendo a oportunidade de se envolver com a socialização com base no simples fato de ser criança.

Constata-se, então, que o lúdico é tudo que pode ter a capacidade de divertir e entreter o ser humano e envolve uma ativa participação de uma ou várias pessoas. Uma atividade de trabalho pode tornar-se o começo de uma atividade de lazer, uma vez que a atitude de quem a exerce é caracterizada pelo prazer, espontaneidade, liberdade e fim intrínsecos.

Entre essas finalidades pode-se apontar a necessidade de levar o aluno a ter contato com o mundo da leitura. Entre os jogos que podem ser utilizados, para introduzir o aluno no universo das primeiras letras há o jogo dos meios de transportes uma vez que os alunos conhecem a maioria dos meios de transportes que transitam diariamente no contexto da comunidade onde residem.

O jogo dos transportes é adequado ao aluno posto que, mediante as figuras e letras, o aluno passa a identificar as primeiras sílabas e letras sendo estimulado a uni-las a ponto de formar as palavras que designam os meios de transportes que observam no seu dia a dia.

Em meio a este debate constitui fator importante perceber que o jogo, indubitavelmente, representa uma atividade importante para aprendizagem da criança, desde que na sua proposta esteja incluída a necessidade de provocar na criança o interesse e a vontade de permanecer envolvida com a sua dinâmica e objetivos educacionais. Acima de tudo, Dohme (2016, p. 25) confirma que:

O lúdico possibilita no ensino e aprendizagem, o convívio harmonioso e motivador, fazendo com que as pessoas se conheçam. Uma atividade de lazer

introdutória [...] quebrará as barreiras iniciais, superando a timidez e tensões que possivelmente surgirão.

Como meio de aproximar as diferentes personalidades existentes no espaço escolar, o lazer promove um ambiente cooperador, ajudando a criar laços de amizade e companheirismo que, em última análise, favorecerão a resolução de atividades num espírito de coletividade, dessa maneira é necessário que o educador conheça mais amplamente a realidade social de seus alunos.

Os jogos populares trazidos para a escola pelo educador e pelas crianças são de extraordinária importância. E só um trabalho muito próximo à comunidade possibilitará que o educador conheça e identifique aquilo que é mais significativo para cada região e para os seus diferentes grupos culturais. Torna-se fácil captar o significado que terá para a criança jogar e brincar, com algo que faz parte de sua vida familiar e da comunidade. (Nicolau, 2015, p. 225).

No que diz respeito ao letramento, é possível afirmar que nas práticas sociais e na interação entre as pessoas se utiliza tanto a língua escrita, como a oral. Por isso, em uma sociedade letrada, faz-se necessário a apropriação dos mecanismos de letramento para interagir de maneiras competentes e eficientes nas práticas do cotidiano que a exigem.

Nesse sentido, outro jogo de grande importância para apresentar o aluno ao mundo da alfabetização e do letramento é o “Bingo do Alfabeto”. Esse jogo é particularmente indicado para alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, uma vez que é justamente nesse período que a criança vivencia suas primeiras experiências com o alfabeto, além de iniciar a junção destas letras para formar sílabas e então palavras. O Bingo do Alfabeto é ideal para que o aluno se aproprie da linguagem oral e escrita.

Conforme se observa o bingo do alfabeto é um recurso apropriado para que o aluno se sinta motivado a aprender e então desenvolver suas potencialidades no campo do letramento e alfabetização. Dessa forma, o domínio da língua oral e escrita e a consequente interpretação com base na leitura de mundo feita pelo indivíduo (letramento), é fundamental para a participação social afetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso às informações, expressa e defende pontos de vistas, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimentos.

Outro jogo de fundamental importância para promover o contato do aluno com as primeiras letras e palavras é o “Dominó das Palavras”. Por meio das figuras e palavras, o professor pode fixar na mente da criança as imagens e associá-las gradativamente as palavras

de tal modo que o aluno entenda a relação existente entre a figura e a sua representação escrita. O domínio das palavras é frequentemente utilizado pelos professores para atividades que inspirem nas crianças a vontade de aprofundar seus conhecimentos a respeito das palavras e, então, gradativamente, passem a ter contato com pequenas frases e textos que os estimule a prosseguir na apreensão da leitura e escrita.

Os jogos são instrumentos de afirmação e o melhor momento de equilíbrio da criança, constituindo um dos pilares de sua personalidade. O mundo dos jogos permite à criança encontrar o equilíbrio entre o real e o imaginário, alimentando sua vida interior e tornando-a um membro operante na sociedade. O jogo é considerado uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. A criança evolui com o jogo e o jogo da criança vai evoluindo de forma integrada ao seu desenvolvimento físico e emocional.

Independente da época, cultura e classe social os jogos e os brinquedos fazem parte da vida da criança, especialmente por trazerem o encantamento e a alegria onde realidade e faz de conta se confundem. O jogo está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo (Kishimoto, 2015, p. 69).

É possível perceber em livros, artigos publicados e em observação nas escolas que as práticas de atividades com jogos na sala de aula estão sendo desenvolvidas constantemente, porém alguns jogos precisam ser investigados analisados por pesquisadores da área da psicologia e da educação, no sentido de verificar com maior rigor metodológico, as consequências de tais jogos e seus conteúdos.

MARCO METODOLÓGICO

2 METODOLOGIA DA INVESTIGAÇÃO

Este capítulo tem o objetivo de descrever a trajetória metodológica percorrida durante a realização da investigação, bem como as definições relacionadas aos aspectos inerentes a essa pesquisa e suas repercussões no contexto temático escolhido para o desenvolvimento desta tese. Assim como, o tipo, o modelo e enfoque da pesquisa e ainda as técnicas e os procedimentos metodológicos apropriados a este estudo.

Esta pesquisa foi aprovada pelo Comitê de Ética, submetida ao sistema da Plataforma Brasil sob nº 31322820.8.0000.0001, através do Certificado de Apresentação de Apreciação Ética (CAAE) e por meio do Parecer nº 4.037.945, atendendo todas as normas e regras estabelecidas que fidelizam o caminho percorrido para a aquisição de dados e também a integridade do resultado, além de apresentar conhecimentos sobre a ludicidade no ensino fundamental I e os desafios enfrentados pelo professor no uso das metodologias lúdicas no ensino aprendizagem da Língua Portuguesa, objetivando ainda que tanto a comunidade escolar quanto a sociedade, busquem ter uma visão mais ampla e atenciosa quanto ao tema “ludicidade”.

A justificativa de uma investigação conforme descreve Lakatos & Marconi (2003, p. 2019), “consiste numa exposição sucinta, porém, completa, das razões de ordem teórica e dos motivos de ordem prática que tornam importante a realização da pesquisa”. Para tanto, esta investigação fundamenta-se na pesquisa qualitativa com enfoque fenomenológico. A base teórica estará embasada nos pensamentos de Alvarenga (2019), Leão(2016), Gil (2018), Prodanov e Freitas (2013), Lakatos e Marconi (2003), Kauark, Manhães e Medeiros (2010), entre outros, que esclarecem o processo metodológico como um procedimento reflexivo sistemático, controlado e crítico. Para análise dos dados, escolheu-se Bardin (2016), devido aplicar as técnicas de forma simples, flexível e com equilíbrio.

Contudo, a metodologia contribui para examinar, descrever e avaliar os métodos e as técnicas de pesquisa, viabilizando a coleta e o processamento das informações, dando sustentação para resolução das questões da investigação.

Neste sentido, Prodanov e Freitas (2013, p. 14) esclarecem que “a aplicação de procedimentos e técnicas que devem ser observados para construção do conhecimento, com

o propósito de comprovar sua validade e utilidade nos diversos âmbitos da sociedade”. Porém, é necessário que o pesquisador entenda seus desdobramentos e técnicas para realizar a justificativa de seu uso.

Para esta investigação, decidiu-se pelas seguintes técnicas de coleta de dados: a observação estruturada/sistemática, entrevista aberta e análise documental de leis e normativas, pois tornam-se importantes na elaboração e coleta das informações do tema em estudo.

Nesse contexto, a presente tese intitulada: “*Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel*”, vem evidenciar a realidade no que tange a utilização da ludicidade ou a metodologia lúdica como meio de promover e estimular a aprendizagem da língua materna entre os alunos do 1º ano do ensino fundamental I, uma vez que se percebe a dificuldade de muitos professores em dominar os aspectos teórico-metodológicos referentes a interface do lúdico e suas estratégias de possibilitar o desenvolvimento linguístico das crianças dos primeiros anos do ensino formal.

O tema se torna importante porque decorre do fato de que a cultura lúdica ainda é pouco trabalhada durante o período correspondente ao ensino fundamental I e que esta não é uma tarefa fácil de se trabalhar na aquisição da alfabetização e letramento das crianças, principalmente quando se trata de relacionar jogos, brinquedos e brincadeiras aos aspectos linguísticos característicos da língua portuguesa, tornando restrita a aprendizagem do aluno. Normalmente, o professor decide pelos métodos tradicionais na tentativa de auxiliar o aluno a se apropriar da língua materna, sem perceber a riqueza de possibilidades que o lúdico pode proporcionar a este, motivando-o a se envolver por completo com as atividades propostas pelo professor de língua portuguesa.

Utilizar o lúdico adequadamente em suas interações com a língua portuguesa não constitui uma atividade simples, pois a escola que atende o Ensino Fundamental I não é formatada para vivenciar a cultura lúdica em seu ambiente. Esse pressuposto se torna ainda mais grave quando se percebe o descaso e a dificuldade de muitos professores para lançar mão desses recursos.

2.1 Fundamentação Metodológica

Para esclarecer com mais segurança o desenho metodológico da pesquisa, busca-se primeiramente conceituar os aspectos que darão suporte ao seu planejamento e a sua

organização, como o método e a metodologia. Nas palavras de Prodanov & Freitas (2013, p. 26), há o esclarecimento de que o método é “o caminho, a forma, o modo de pensamento. É a forma de abordagem em nível de abstração dos fenômenos”. Ou seja, o método é o caminho sistemático para se chegar a um determinado objetivo, enquanto que a metodologia corresponde aos procedimentos executados para que o objetivo se realize.

Métodos e metodologias são procedimentos que se interligam para obter um resultado mais eficiente.

Enquanto o método diz respeito ao caminho a ser percorrido para se chegar a determinado fim, a metodologia diz respeito aos procedimentos, ou seja, as técnicas empregadas na pesquisa para a conquista do objetivo esperado.

Para Kauark, Manhães & Medeiros (2010, p. 66), método é “um conjunto de etapas ordenadamente dispostas a serem vencidas na investigação da verdade, no estudo de uma ciência ou para alcançar determinado fim”. E nas palavras de Gil (2002, p. 17), o método de pesquisa é “como procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos”. Diante desses conceitos compreende-se então, que o método e a metodologia se entrelaçam com o propósito de planejar e organizar o estudo, pautado em uma linha de raciocínio capaz de alcançar os objetivos propostos.

Aprofundando a pesquisa, é conveniente também conceituar o método científico, que segundo Lakatos & Marconi (2003, p. 83), é “[...] o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permiti alcançar o objetivo – conhecimentos válidos e verdadeiros – traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões dos cientistas”. Sendo assim, pode-se dizer que os métodos científicos são as formas mais seguras para compreender os fatos, os fenômenos e o movimento das coisas.

2.2 Problema da Investigação

A utilização da metodologia lúdica como ferramenta para estimular e facilitar o ensino aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I é um assunto relevante e deve ser estimado, discutido, planejado e organizado de forma satisfatória pelos profissionais da área.

Pretende-se com essa pesquisa, verificar junto aos coordenadores pedagógicos e professora do Ensino Fundamental I, se o trabalho desenvolvido em sala de aula com os alunos do 1º ano, referente a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua

Portuguesa, tem obtido êxito e quais os fatores limitantes que tornam a prática pedagógica do professor sujeita a contrapontos no momento de ensinar a língua materna aos educandos.

No contexto do Ensino Fundamental I, a metodologia lúdica pode facilitar a aprendizagem e aperfeiçoamento da Língua Portuguesa, uma vez que o jogo, o brinquedo e a brincadeira se faz presente no cotidiano da criança.

Atividades lúdicas desenvolvem na criança diversas habilidades como a atenção, memorização, imaginação, concentração, ou seja, todos os aspectos básicos para o processo da aprendizagem, no processo de sua formação. O ensino fundamental I tem como base a formação sócio educacional de todo cidadão, com isso o lúdico se constitui como um recurso pedagógico facilitador da aprendizagem, permitindo a criança se desenvolver cognitivamente.

Nesse contexto, busca-se um problema para servir como ponto de partida e iniciar a investigação. Segundo Campoy (2018, p. 51), ressalta que o problema da pesquisa “é um ponto de partida para toda a investigação. É certamente a etapa mais importante do processo de investigação, já que implica em vários passos inter-relacionados”. Sendo assim, infere-se que o problema é o marco inicial que comanda o processo investigatório.

Diante disso, foram levantados no trabalho de pesquisa as questões investigativas e o problema que será pesquisado.

Devido a isso, quando se propõem na sala de aula atividades relacionadas a apreensão da linguagem, a criança naturalmente se sente motivada a interagir com o professor e com os colegas tornando mais fácil e prazeroso assimilar a língua materna, porém muitos professores vem enfrentando desafios para que as atividades lúdicas alcancem um resultado eficaz.

Dentre essa situação surgem as seguintes **questões investigativas**: Quais recursos lúdicos são utilizados no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I? Como a formação continuada pode favorecer o trabalho do professor no ensino da língua portuguesa mediante a metodologia lúdica? De que modo o Corpo Técnico-Administrativo pode oferecer apoio aos professores para a utilização da metodologia lúdica no ensino e aprendizagem da língua portuguesa? Quais recursos tecnológicos podem ser trabalhados na escola para favorecer o uso da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa no Ensino Fundamental I?

Entretanto, esse processo não acontece isento de contrapontos, o que leva ao seguinte problema: **Quais os desafios enfrentados pelo professor para a utilização da**

metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na Escola Estadual Princesa Isabel no município de Macapá, Estado do Amapá?

2.3 Objetivos da Pesquisa

Os objetivos da pesquisa têm como função trazer respostas ao problema exposto. Nesse sentido, Campoy (2016) esclarece que eles servem como guias para orientar e definir a trajetória da pesquisa.

Os objetivos são fases que se constituem nas metas a serem almejadas no desenvolvimento da pesquisa, aprofundando consideravelmente o conhecimento.

Neste caso, os objetivos da investigação são:

2.3.1 Objetivo Geral

- Analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Isabel no município de Macapá, Estado do Amapá.

2.3.2 Objetivos Específicos:

- Descrever o lúdico como prática pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa;
- Dissertar as metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I;
- Relatar as contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na escola campo.

2.4 Cronograma da Pesquisa

O Cronograma da pesquisa refere-se ao quadro onde se encontram as fases orientadora da pesquisa, compreendendo as atividades realizadas e o tempo previsto para cada procedimento.

Na primeira fase, após a revisão teórica, surge o desenho da investigação. Na segunda fase, podemos identificar a elaboração e validação dos instrumentos, e a terceira fase

corresponde a aplicação dos instrumentos, coleta de dados, análise dos resultados e a elaboração das conclusões e propostas.

TABELA Nº 1: Programação das Ações

Fase	Atividade	Tempo	Meses
Primeira etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Revisão Teórica - Desenho da Investigação - Elaboração dos Instrumentos - Validação dos Instrumentos - Elaboração Final dos Instrumentos 	6 Meses	Julho/2019 Agosto/2019 Setembro/2019 Outubro/2019 Novembro/2019 Dezembro/2019
Segunda etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboração dos termos éticos - Envio para Plataforma Brasil/ Reestruturação dos termos éticos 	3 Meses	Fevereiro/2020 Março/2020 Abril/2020
Terceira etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicação dos Instrumentos - Coleta de dados - Processamento das informações 	3 Meses	Agosto/2021 Setembro/2021 Outubro 2021
Quarta etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Análise dos dados, discussão e elaboração dos resultados - Redação do informe final - Elaboração de propostas - Revisão metodológica, ortográfica e formatação. 	4 Meses	Agosto/2021 Setembro/2021 Outubro/2021 Novembro/2021 Dezembro/2021
Quinta etapa	<ul style="list-style-type: none"> - Previsão de defesa 	1 Mês	Julho/2022

2.5 Contexto Espacial e Sócio - Econômico da Pesquisa

A localização geográfica do Brasil fica na América do Sul, sendo 5º do mundo em extensão territorial e o maior país dessa América. Segundo o Instituto Brasileiro de

Geografia e Estatística (**IBGE, 2019**), o Brasil possui uma área de 8.515.767,049 km², abrigando uma população de 210,1 milhões de habitantes, formado por um povo miscigenado. Está dividido por um espaço geográfico em 26 estados e 1 Distrito Federal. E ainda, está distribuído em cinco regiões conforme critérios e suas especificidades direcionadas a cada área.

O Brasil possui a maior economia do Continente Americano é a nona maior do mundo, baseada na produção agrícola. O PIB do Brasil é estimado em 2,14 trilhões de dólares. Vem se expandindo no mercado nacional e internacional. Participa dos BRICs e de várias organizações econômicas. Tem como moeda oficial o Real (R\$), adotado em 1 de julho de 1994, servindo de base para seu desenvolvimento econômico e financeiro.

FIGURA Nº 2: Localização Geográfica do Brasil

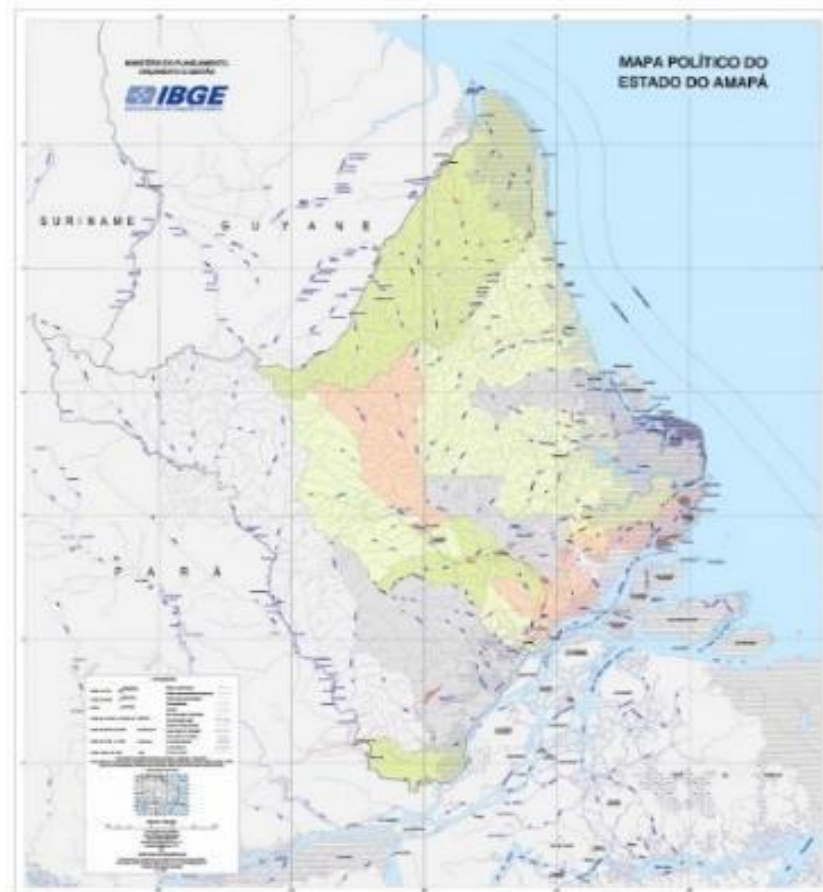


Fonte: IBGE, 2016

A República Federativa do Brasil tem como forma de governo a República Democrática, com um sistema Presidencialista, tendo como idioma oficial o português, língua falada por quase toda a sua população. É formada pela união indissolúvel dos estados, distrito federal e municípios e organizada pelos poderes executivo, legislativo e judiciário, que exercem formas de administração distintas e independentes. No Brasil predomina o clima tropical, contribuindo para o desenvolvimento da variedade de biomas vegetais ao fornecer-lhes temperatura, luminosidade e umidade adequada para expandi-los.

Quanto ao analfabetismo em 2016, houve uma diminuição de uma taxa de 7,2% da população brasileira para 7,0% em 2017 para os indivíduos com a idade de 15 anos ou mais. Para as pessoas de 06 a 14 anos de idade as taxas de escolarização aumentaram de 98,2% em 2015 para 99,2% em 2016, segundo dados da Pesquisa Nacional de Amostra por Domicílio (2015) e IBGE (2019).

FIGURA Nº 3: Localização Geográfica do Estado do Amapá



Fonte: IBGE, 2017.

Entre 1580 a 1640, o Amapá era um vilarejo explorado por Portugal e Espanha, países que sempre disputavam para si a posse dessas terras. Em 1900, uma comissão de arbitragem em Genebra reuniu a posse de terra ao Brasil, sendo o Amapá incorporado ao estado do Pará com o nome Araguari. Em 1943, o Amapá é desmembrado do Pará tornando-se Território Federal e mais tarde, em 05 de outubro de 1988 passa a categoria de Estado, sendo decidido pela Constituição Federal de 1988.

O estado do Amapá está situado na região norte do Brasil, fazendo limites geograficamente com o Oceano Atlântico (a leste), a Guiana Francesa (ao norte), o Suriname

(a noroeste) e o estado do Pará (ao sul). Possui uma área de 142.828.521 km², sendo o 18º maior estado do Brasil, abrigando uma população de 845.731 habitante distribuídos em 16 (dezesesseis) municípios. Suas cidades mais populosas são: Macapá, Santana, Laranjal do Jari e Oiapoque.

Agrega-se ao domínio geográfico amazônico e oceânico e é considerado um dos estados mais preservados do Brasil, tendo atualmente cerca de 75.027 km² de seu território protegido por áreas de proteção e conservação ambiental. Entre essas unidades de proteção estão: as áreas indígenas; as áreas quilombolas; as áreas biológicas, ecológicas e extrativistas; o Parque Nacional do Cabo Orange e o Parque Nacional das Montanhas de Tumucumaque, considerado a maior área protegida de floresta tropical do planeta, abrigando várias espécies de animais e plantas que integram a fauna e a flora da região. Essas áreas de proteção, formam juntas, o maior corredor da biodiversidade do país, sendo uma das mais inovadoras propostas de conservação e proteção do mundo.

O clima predominante no Amapá é o equatorial (quente e úmido), fortalecendo a quantidade de calor e umidade fundamental para o desenvolvimento da biodiversidade.

Sua economia baseia-se nas principais fontes de renda, como a agricultura, pecuária, mineração, indústria e serviços. Além disso, sua economia está diretamente ligada à preservação ambiental, com destaque também para as atividades extrativistas animal, vegetal e mineral.

No âmbito educacional, segundo o Censo demográfico de 2010 – a taxa de analfabetismo com idade de 18 anos ou mais foi de 6,50% e as taxas de escolarização com idade de 06 a 14 anos foi de 94,8%, apresentando taxas reduzidas e elevadas, respectivamente.

Segundo o Censo escolar 2017, o Amapá no que concerne à matrícula de alunos no ensino fundamental de 09 anos teve:

TABELA Nº 2: Matrículas dos alunos no ensino fundamental de 09 anos no Amapá

Unidade da Federação Municípios Dependência Administrativa	Ensino Fundamental			
	Anos Iniciais		Anos Finais	
	Parcial	Integral	Parcial	Integral
Amapá				
Estadual Urbana	129	0	613	0

Estadual Rural	107	0	74	0
Municipal Urbana	683	0	0	0
Municipal Rural	56	0	0	0
Estadual e Municipal	975	0	687	0

Fonte: INEP - Censo Educacional (2017)

FIGURA N° 4: Localização Geográfica de Macapá



Fonte: Ministério Público do Amapá (2011)

A cidade de Macapá está localizada ao sudeste do estado do Amapá, ocupando uma área territorial de 6.408.545 km², abrigando uma população de 503.327 habitantes.

A cidade de Macapá foi um dos primeiros núcleos populacionais a se desenvolver no Estado do Amapá, habitada inicialmente em 1751, por um casal de açorianos, oriundos das Ilhas de Açores, que aportaram às margens esquerda do rio Amazonas para ocupar a região, nascendo assim, a Vila de São José de Macapá.

Macapá é a única capital brasileira cortada pela linha do Equador. Além disso, abriga o patrimônio histórico cultural que compõe uma das sete maravilhas brasileiras: a Fortaleza de São José de Macapá.

Sua economia está pautada na agricultura, indústria e serviços. Com a criação da Zona de Livre Comércio de Macapá, a cidade possibilitou novas oportunidades de negócios para o seu desenvolvimento e avanço econômico.

No que concerne à educação, o Censo de 2010, ressalta que de acordo com a população, encontra-se um quantitativo de 73.588 analfabetos nessa região. Quanto a matrícula inicial para o ano de 2017, temos:

TABELA Nº 3: Matrículas dos alunos no ensino fundamental de 09 anos em Macapá

Unidade da Federação Municípios Dependência Administrativa	Ensino Fundamental			
	Anos Iniciais		Anos Finais	
	Parcial	Integral	Parcial	Integral
Amapá				
Estadual Urbana	9.622	129	22.899	318
Estadual Rural	4.099	0	3.452	1
Municipal Urbana	20.782	0	52	0
Municipal Rural	2.623	104	0	0
Estadual e Municipal	37.126	233	26.403	319

Fonte: INEP - Censo Educacional (2017)

2.5.1 Delimitação da Pesquisa

A pesquisa será realizada no Brasil, no estado do Amapá, no município de Macapá, na Escola Estadual Princesa Isabel, situada no bairro Central, na rua Eliezer Levy, nº 59. O endereço eletrônico da escola é escolaprincesaisabel@hotmail.com.br, seu telefone para contato é (96)32256610.

FIGURA Nº 5: Localização Geográfica da Escola Estadual Princesa Isabel

Fonte: Google, 2019

Levando-se em consideração a existência de três escolas públicas da rede estadual de ensino, localizadas no mesmo bairro, sendo uma próxima a outra, selecionou-se a Escola Estadual Princesa Isabel, localizadas no bairro Central, situada na rua Eliezer Levy, nº 59, cujo CEP é: 68900-083. A referida escola é requisitada pela comunidade por ter uma boa localização no bairro e ofertar todos os anos do ensino fundamental I.

A escola supracitada, foi fundada no 05 de setembro de 1970 pelo governador do extinto Território Federal do Amapá de acordo com o decreto de número 028/70 publicado no Diário Oficial sob os números 1212 e 1213, com o nome de “**GRUPO ESCOLAR PRINCESA IZABEL**”. Em 15 de fevereiro de 1975 com a implantação do ensino de 1º grau, recebeu a denominação de “**ESCOLA DE 1º GRAU PRINCESA IZABEL**”, a partir desse período a escola iniciou um trabalho com o Ensino Ginasial.

Na década de 80 passou a ser um local de experiência, desenvolvendo nas suas dez turmas de alfabetização vários métodos e técnicas diferenciadas (método da palavração, silabação, alpha). Em 1987, sob portaria número 211/87, segundo a determinação da SEED, essa instituição de ensino tornou-se “**ESCOLA DE APLICAÇÃO DO IETA**” para a absorção dos alunos estagiários, visando a qualidade profissional dos mesmos.

No ano de 1993, com a implantação do Ciclo Básico de Alfabetização (CBA), direcionou sua prática pedagógica através da Pedagogia Ativa.

Em 1996, em parceria com a comunidade iniciou o Processo de Construção do Projeto Pedagógico, perdurando aos anos que seguiram, sendo concluído no ano de 1999,

tendo passado por avaliação em 2000, o que resultou em análise desencadeando a reconstrução deste. A partir daí, deverá ser avaliado e reconstruído conforme a dinâmica da própria escola e da Educação sempre que se fizer necessário.

Em 1998, funcionou como anexo da Escola Emilio Médici, no turno da noite com Educação de Jovens e Adultos. A partir de 2002, passou a funcionar com 350 alunos distribuídos em dois turnos, atendendo a 1ª e 2ª série do Ensino Fundamental e a contar com a colaboração de 52 funcionários. Em 2005, passou a atender a clientela de 3ª série e em 2006 a clientela de 4ª série. A partir de 2003 iniciou o processo de inclusão educacional de alunos com Necessidades Educativas Especiais e em 2010 com a implantação do sistema de nove anos, iniciou o primeiro ano.

FIGURA Nº 6: Escola Estadual Princesa Izabel



Fonte: Google, 2019

A investigação sobre a metodologia lúdica no ensino da língua portuguesa, objeto de estudo desta dissertação de Mestrado, será realizado na Escola Estadual Princesa Izabel, localizada no município de Macapá, no estado do Amapá, na região norte do Brasil.

Com o passar do tempo, novas turmas foram surgindo e atualmente funciona com 10 turmas, em dois turnos (05 manhã e 05 tarde), atendendo os anos iniciais e finais do ensino fundamental I (de acordo com o Parecer CNE/CEB nº 4/2008: O 1º ano do ensino

fundamental I deve ser entendido como parte integrante de um ciclo de dois anos denominado “ciclo da infância”. Um período voltado à alfabetização e ao letramento, sem minimizar o desenvolvimento das diversas expressões e o aprendizado das áreas de conhecimento) com um total de 350 alunos regularmente matriculados oriundos de diversos bairros da cidade, sendo que destes, 14 recebem atendimento do AEE (Atendimento Educacional Especializado) de acordo com suas necessidades especiais nas áreas de deficiência intelectual, TEA, altas habilidades/ superdotação, pessoa surda, colaborando assim, com toda a sociedade amapaense.

A escola tem seu trabalho reconhecido pela Resolução nº076/2008-CEE/AP que reconhece o ensino fundamental de 1ª a 4ª séries ministrado pela escola e valida os estudos realizados nesta instituição.

Em 11 de agosto de 2017, a direção da escola foi assumida pela professora Arielma Nunes Ferreira Picanço e Secretária escolar, a professora Caroline Gisele Santos Silva.

A Escola Estadual Princesa Izabel escolhida para a pesquisa de campo desse estudo, é uma instituição educacional da rede pública estadual, que atende no ano de 2018 um número de 300 alunos, sendo distribuídos em dois turnos: manhã e tarde.

As crianças que estudam nos 1º e 2º anos do ensino fundamental I, entram no horário de 07:30h e saem as 11:30h. Já as crianças que estudam nos 3º, 4º e 5º anos do ensino fundamental I, entram no horário de 13:30h e saem as 17:30h, completando um tempo de 04 horas no ambiente escolar como requisitado nas legislações oficiais de educação.

O quadro de funcionários da escola é formado por 54 docentes efetivos do quadro federal e estadual. O quadro da gestão administrativa e pedagógica é formado por 01 diretora, 01 secretária escolar, 02 pedagogas e 04 assessoras pedagógicas. Ambos os funcionários estão divididos nos horários da manhã e tarde.

A escola ainda apresenta o quadro do caixa escolar, formado por 03 merendeiras (02 da manhã e 01 da tarde) e 07 serviços gerais (03 da manhã e 04 da tarde).

No que tange ao espaço físico, a escola possui: 05 salas de aulas, sendo pela manhã: 03 turmas de 1º ano e 02 turmas de 2º ano. Pela tarde são: 01 turma de 3º ano; 02 turmas de 4º ano e 02 turmas de 5º ano. Além disso, tem 01 sala de direção; 01 secretaria; 01 sala da coordenação pedagógica; 01 sala de professores; 01 sala multimídia, 01 sala de educação especial; 01 sala de biblioteca; 01 cozinha; 01 depósito; 04 banheiros (01 masculino, 01 feminino, 01 alunos especiais e 01 dos funcionários) e 01 refeitório.

A Escola Estadual Princesa Izabel é mantida com recursos provenientes da esfera federal e estadual. Nela se realizam no decorrer do ano alguns projetos pedagógicos como:

Quem ama cuida da Saúde; Quem ama cuida da Diversidade Cultural; Quem ama cuida da Família e Quem ama cuida do Próximo, todos envolvidos nas diversas áreas do conhecimento e com o propósito de contribuir para o desenvolvimento integral do aluno.

A escola é considerada pela comunidade local uma instituição que proporciona uma educação de qualidade, possuidora de excelentes profissionais, que se propõe em enfrentar os desafios surgidos, com o simples propósito de formar indivíduos críticos, participativos e atuantes na sociedade em que vivem.

A procura por vagas é constante em todos os anos escolares durante todo o ano letivo. A escola atende a clientela do próprio bairro, assim como a de outros bairros adjacentes. Todavia, ela possui a missão de assegurar um ensino de qualidade para os alunos, contribuindo com o mesmo na formação de seres críticos, participativos e agentes transformadores da sociedade.

Sua finalidade é proporcionar a integração escola-comunidade através de atividades que levem a reflexão sobre a prática educacional a fim de garantir ao educando um ensino de qualidade, visando à formação de sujeitos críticos, construtivos e participativos, ciente de sua importância na transformação do contexto social do qual fazem parte.

Por essa razão, a educação básica deverá preocupar-se com a formação integral do educando, de forma holística, preparando-o para intervir na sociedade com autonomia e capaz de perceber, reivindicar e mudar a sua realidade.

2.6 Participantes da Pesquisa

O processo de coleta de dados em campo, ocorrerá na Escola Estadual Princesa Izabel, que está localizada na cidade de Macapá, estado do Amapá, Brasil, uma instituição pública que funciona com verbas públicas estaduais e federais provenientes da arrecadação da indústria e serviços públicos nacionais e federais.

A escola foi selecionada entre tantas outras instituições da rede estadual pelo fato de estar localizada no centro da cidade e que possui grande referência dentro do Estado, onde recebe alunos oriundos de diversos bairros, lugar onde percebeu-se que a ludicidade no Ensino Fundamental I e os desafios enfrentados pelo professor no uso do mesmo no processo da aprendizagem da Língua Portuguesa exigem uma abordagem mais completa da situação escolar e ainda a preocupação com o conhecimento linguístico dos alunos.

No entanto, a escola supracitada é considerada pela comunidade local, uma instituição que proporciona um ensino de qualidade, possuidoras de excelentes profissionais,

que se propõe em enfrentar os desafios surgidos, com o simples propósito de formar indivíduos críticos, participativos e atuantes na sociedade em que vivem.

Diante do contexto, a presente investigação é uma pesquisa qualitativa, com método fenomenológico, evidenciando a experiência humana, sendo assim, foi escolhido como participantes da pesquisa os “indivíduos do campo de interesse da pesquisa, ou seja, o fenômeno observado” (Kauark, Manhães & Medeiros, 2010, p. 60), utilizando-se o tipo de amostra intencional, onde os elementos selecionados são escolhidos pelo critério do investigador.

Tais indivíduos fazem parte do contexto a ser investigado, dessa forma, procurando atender os objetivos da pesquisa, foram escolhidos os seguintes participantes, por atuarem diretamente no Ensino Fundamental I, sendo eles 02 (dois) coordenadores pedagógicos e 03 (três) professores do 1º ano. Nesta investigação, os alunos do 1º ano (90, divididos em três turmas) farão parte somente das observações sistemáticas/estruturadas.

2.6.1 Coordenador pedagógico

Duas (02) coordenadoras pedagógicas lotada na escola investigada, a qual atua na escola nos 1º ao 5º anos do ensino fundamental I, realizando o auxílio, orientação e apoio ao trabalho do professor, tendo como finalidade, fortalecer a construção do conhecimento a partir de um suporte pedagógico voltado para a construção do currículo, seu planejamento e o acompanhamento de todo o processo educativo.

Sendo assim, o coordenador pedagógico passa a ser vista como o mediadora entre o currículo e o professor, pois auxilia na articulação dos conteúdos propostos, oferecendo condições necessárias para o bom andamento do ensino, vislumbrando a qualidade do trabalho do professor e a aprendizagem dos alunos.

Desse modo, a coordenação pedagógica é responsável por todas as ações que estão intimamente ligadas a condução do processo pedagógico dos professores, os quais estão vinculados a temática da pesquisa.

2.6.2 Professor do 1º ano

Três (03) professoras, atuando no 1º ano do Ensino Fundamental I, colaborando de forma significativa para a análise da pesquisa.

Pois através destes indivíduos serão coletadas “informações detalhadas como as obtidas por intermédio da observação” (Lakatos & Marconi, 2003, p. 188). Almeja-se no entanto, uma entrevista aberta e branda, onde os participantes possam expor de maneira clara e coerente suas opiniões sobre o tema em estudo.

Os participantes selecionados contribuirão na busca de encontrar ou de se pensar em soluções “a problemas estabelecidos de maneira conjunta no contexto natural onde se gera o problema” (Alvarenga, 2019, p. 58), ou seja, na instituição selecionada. Entende-se que a seleção dos participantes possui a finalidade de alcançar com maior precisão os objetivos delimitados para a pesquisa.

Todas as ações realizadas pelo professor do 1º ano estão intimamente ligadas aos objetivos específicos da pesquisa colaborando de forma significativa para o desenvolvimento do trabalho, apontando os aspectos mais importantes encontrados no decorrer de sua prática pedagógica com o uso da ludicidade.

Para tanto, as análises e resultados terão como base, 05 (cinco) participantes. Segue abaixo, as pessoas que contribuirão para o sucesso da pesquisa:

TABELA Nº 4: Participantes da Pesquisa

PARTICIPANTES DA PESQUISA	
Coordenador Pedagógico	02
Professor do 1º ano	03

Na unidade em questão, pretende-se obter dados a partir da observação/sistemática estruturada, da entrevista aberta e análise documental, realizados à equipe pedagógica, composta por 02 coordenadoras pedagógicas e 03 professoras, que trabalham especificamente com os educandos em período de início da alfabetização, por serem o foco das metodologias para o desenvolvimento das habilidades e competências nas aulas de Língua Portuguesa com a utilização da ludicidade.

Em virtude da Pandemia, a coleta de dados se dará somente com o retorno às aulas, e abertura das instituições escolares, que está prevista para ser realizada no período de janeiro à março de 2021, tempo eficiente para aplicação dos instrumentos da coleta entre todos os participantes da referida pesquisa e, conseqüentemente para a sua análise. Espera-

se que neste período todas as atividades escolares já tenham voltado ao normal e que todos os integrantes da pesquisa estejam em atividades escolares facilitando assim, a realização do trabalho proposto.

2.7 Desenho da Investigação

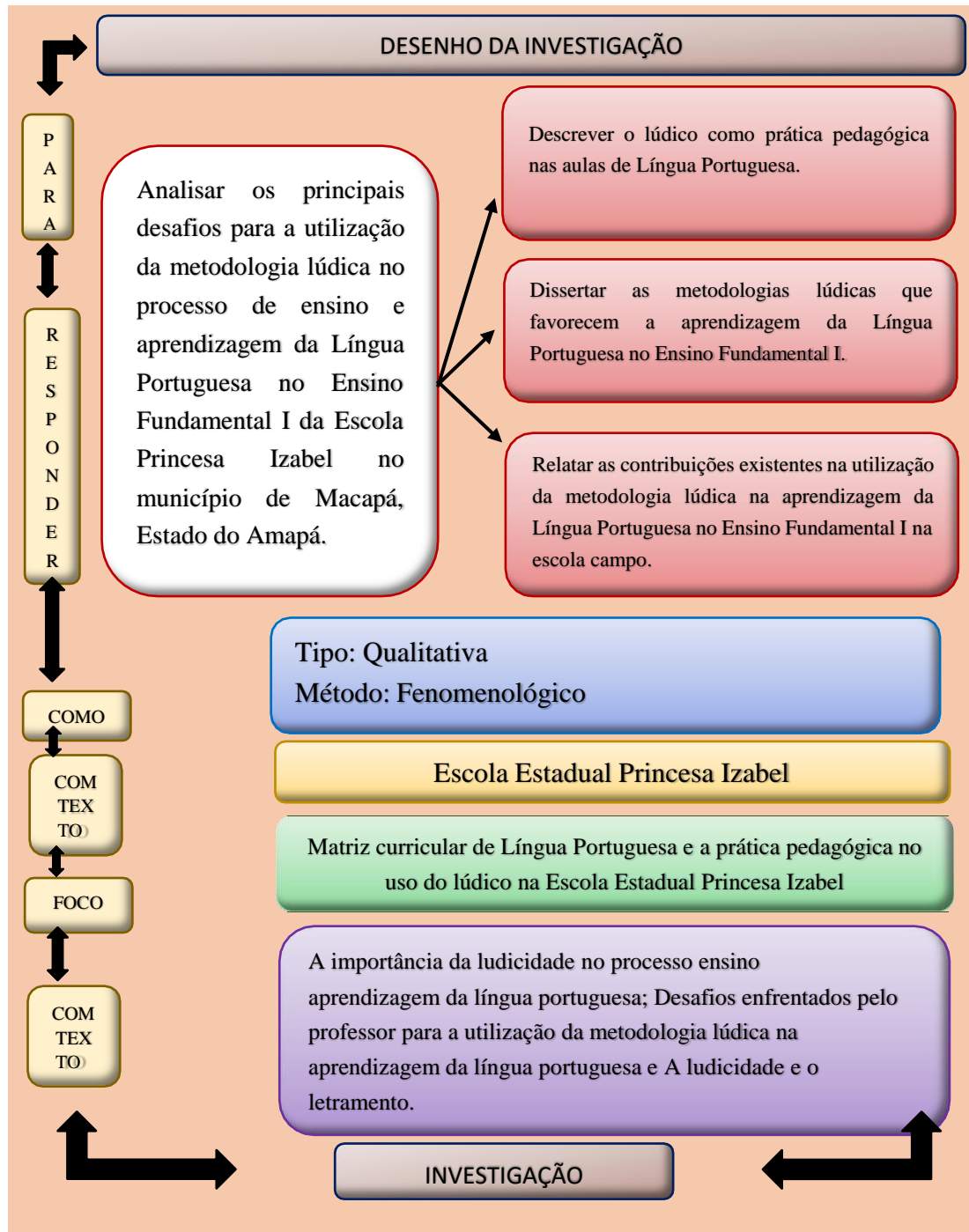
A pesquisa busca dados e informações sobre determinado assunto a ser pesquisado. Na visão de Perovano (2016, p. 150), “[...] o desenho da pesquisa parte dos objetivos de investigação científica, ou seja, da ideia da pesquisa. A elaboração do desenho da pesquisa tem por finalidade a operacionalização de todas as variáveis previstas na pesquisa com base nos objetivos”.

A construção do desenho metodológico da pesquisa, parte da investigação científica “Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel”. O interesse pela temática surgiu a partir de observações e preocupações enquanto professora de Língua Portuguesa da rede estadual de ensino, na cidade de Macapá/AP e atualmente como docente do ensino fundamental I, ao notar grandes dificuldades e desafios por parte dos professores em desenvolver a ludicidade como prática pedagógica no ensino da língua portuguesa.

Com isso, ele tem o propósito de responder aos objetivos deste estudo com uma pesquisa do tipo qualitativa. Alvarenga (2019, p. 51) afirma que “a investigação qualitativa geralmente se dá em um ambiente natural, onde se encontram os indivíduos envolvidos no estudo, a fim de obter um conhecimento profundo do fenômeno estudado[...]”, e método fenomenológico, que tem como escopo principal descrever determinado fenômeno em seu cenário natural, no momento em que este se manifesta, buscando-se entender suas características mais marcantes.

Para Gonzáles, Fernández & Camargo (2014, p. 43), o desenho metodológico da pesquisa indicará “o tipo de investigação que se pretende realizar, e pela hipótese que se deseja verificar durante o processo”. Ao esquematizar um modelo/desenho, traça-se um plano de ação que oriente o pesquisador em cada etapa do trabalho, permitindo a ele o alcance dos objetivos estabelecidos e a eficácia das informações do conhecimento construído. Vejamos abaixo o seguinte desenho da investigação com os principais pontos a serem pesquisados:

FIGURA Nº 7: Desenho Metodológico da Investigação



Visando atender seus objetivos propostos, a presente pesquisa apresenta-se com uma tipologia Descritiva, que busca observar, analisar e compreender melhor a realidade do contexto educacional contribuindo positivamente para a solução dos problemas inerentes a

temática discutida. Quanto à pesquisa descritiva, Prodanov & Freitas (2013, p. 52) visam esclarecer que, de fato:

O pesquisador apenas registra e descreve os fatos observados sem interferir neles. Visa a descrever as características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Envolve o uso de técnicas padronizadas de coleta de dados: questionário e observação sistemática.

A pesquisa descritiva tem a preocupação em descobrir os fenômenos e relacioná-los a outros que possuem a mesma natureza e características. Perovano (2016, p. 155), acrescenta que os estudos descritivos têm como foco “especificar as propriedades, as características e os perfis de pessoas, populações e fenômenos sociais ou físicos”.

O modelo Transversal foi escolhido devido a investigação ser realizada em um pequeno e fixo espaço de tempo suficiente para levantar as informações precisas e necessárias para a viabilidade do estudo. Nele, os pesquisadores “coletam dados em um só momento, em um tempo único. Seu objetivo é descrever variáveis e analisar sua incidência e inter-relação em dado momento (ou descrever comunidades, eventos, fenômenos ou contextos)” (Sampieri, Collado & Lúcio, 2006, p. 226).

Dado o exposto, a pesquisa também apresenta-se com um enfoque Qualitativo, que conforme Knechtel (2014, p. 98), preocupam-se “[...] com o significado dos fenômenos e processos sociais, considerando-se as motivações, as crenças, os valores e as representações que permeiam a rede das relações sociais”, ou seja, ela compreende o significado e a intencionalidade do contexto social, privilegiando-se do contato e das informações coletadas, com o objetivo de impetrar uma visão mais detalhada do processo em questão.

O enfoque qualitativo permite um maior arcabouço interpretativo dos dados coletados, proporcionando ao investigador estudar os indivíduos com maior intensidade no próprio ambiente natural do trabalho. Segundo Kauark, Manhães & Medeiros (2010, p. 26) quanto ao processo de desenvolvimento da pesquisa qualitativa:

[...] há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os

pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Nesse contexto, toda a presente investigação analisa o uso da ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa, tendo como suporte as metodologias desenvolvidas pelas professoras, da Escola Estadual Princesa Isabel, no município de Macapá/Amapá, realizando a coleta de dados sem caráter quantitativo, a partir de descrições realizadas pelo pesquisador, através das técnicas de observação sistemática/estruturada, entrevista aberta e análise documental utilizados de forma contextualizada e interpretativa.

2.8 Técnicas e Instrumentos da Coleta de Dados

Para a coleta de dados da presente investigação, foram utilizadas as seguintes técnicas: observação sistemática/estruturada, entrevista aberta e análise documental. A escolha dessas técnicas e instrumentos justifica-se pela busca de informações que tenham por finalidade explicar o fenômeno que envolve o ensino- aprendizagem por meio da ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa, além de responder e solucionar o problema proposto.

Sendo assim, apresentam-se em seguida as técnicas utilizadas para a coleta de dados e os instrumentos necessários para a investigação da pesquisa.

2.8.1 Observação Sistemática/Estruturada

A técnica da observação sistemática/estruturada é uma importante ferramenta para a coleta de dados, pois possibilita ao pesquisador se aproximar do fenômeno estudado e obter as informações necessárias para a realização da sua pesquisa. Kauark, Manhães & Medeiros (2010, p. 104), acrescentam que a técnica da observação sistemática/estruturada deve ter planejamento e ser “realizada em condições controladas para responder aos propósitos preestabelecidos”. Sendo assim, a observação deve ser clara, exata e completa, devendo ter o planejamento prévio e a utilização fundamental de anotações para que haja o controle das informações adquiridas.

Nesse tipo de técnica o “observador sabe o que procura e o que carece de importância em determinada situação; deve ser objetivo, reconhecer possíveis erros e eliminar sua influência sobre o que vê ou recolhe” (Lakatos & Marconi, 2003, p. 193). Nesse sentido, a observação sistemática/estruturada da pesquisa finaliza observar as questões elencadas nos

objetivos específicos que tratam das questões relacionadas a ludicidade, a matriz curricular de Língua Portuguesa e a Prática Pedagógica do professor em relação ao uso da metodologia lúdica nas aulas de Língua Portuguesa

Dessa forma será analisado, então, a prática pedagógica com a ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa, as metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I e as contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa, desenvolvidas pelos coordenadores pedagógicos, professores e alunos do 1º ano do ensino fundamental I (90 alunos, divididos em três turmas). Lakatos & Marconi (2011, p. 78), ainda ressaltam que a observação sistemática deve se realizar “em condições controladas, para responder a propósitos preestabelecidos. Todavia, as normas não devem ser padronizadas nem rígidas demais”. De acordo com tais finalidade, a observação sistemática da presente pesquisa tem como escopo as questões que se relacionam aos objetivos específicos que versam sobre a utilização da ludicidade na aprendizagem da Língua Portuguesa no ambiente escolar do Ensino Fundamental I.

2.8.2 Entrevista Aberta

A entrevista aberta é de fundamental importância para a investigação da pesquisa, pois de acordo com Perovano (2016, p. 223), “nas entrevistas, investiga-se sobre os fatos vivenciados ou vistos pelas pessoas, as quais relatam o significado deles e definem suas observações, sentimentos e experiências com fala direta ao pesquisador”. Trata-se aqui de uma técnica que dá maior flexibilidade ao entrevistador, podendo este coletar dados não encontrados em fontes documentais, com mais precisão das informações.

Segundo Lakatos & Marconi (2011, p. 80), nas entrevistas abertas ocorrem “um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional”. Sendo assim, as questões são formuladas com a finalidade de se obter dados para a pesquisa. Onde a mesma, será composta por questões abertas, sendo que “os respondentes ficam livres para responderem com suas próprias palavras, sem se limitarem à escolha entre um rol de alternativas” (Kauark, Manhães & Medeiros, 2010, p. 109).

Dessa forma, obtém-se uma conversa estreita de natureza profissional entre o entrevistado e o entrevistador estabelecendo-se uma sequência lógica de raciocínio em relação ao conteúdo pesquisado. Mascarenhas (2012, p. 69), ressalta que a entrevista “não é

apenas um bate-papo: é uma conversa que tem o objetivo de obter dados para a pesquisa. [...] serve para levantar informações que não encontramos em fontes bibliográficas, mas podemos obter conversando com as pessoas". Sendo assim, a entrevista será aplicada de forma não estruturada, possibilitando que o entrevistador se sinta à vontade e livre para falar com mais desenvoltura sobre a temática investigada, de forma espontânea e linguagem própria.

Segundo Gonzáles, Fernández & Camargo (2014, p. 36), esse tipo de entrevista “é mais flexível e aberta. No entanto, devem responder os objetivos da pesquisa”. Há liberdade para perguntar e para responder, por isso são flexíveis e abertas com a finalidade de se obter as informações mais detalhadas.

A entrevista aberta foi escolhida para ser realizada de maneira livre e dialogada entre os participantes da pesquisa, onde foi elaborado um roteiro de perguntas, com o propósito de manter a direção desejada que supra os objetivos da temática em questão, como forma de explicar os dados coletados. Segundo Lakatos & Marconi (2011, p. 82), o pesquisador “tem a liberdade para desenvolver cada situação em qualquer direção que considere adequada. É uma forma de poder explorar mais amplamente uma questão. Em geral, as perguntas são abertas e podem ser respondidas dentro de uma conversa informal”. Nesse sentido, os participantes da pesquisa serão entrevistados individualmente, de forma dialogada, com questões abertas, não havendo qualquer interferência externa nas questões específicas sobre a temática em debate, dando à eles a oportunidade de se expor suas próprias opiniões, exteriorizando suas ideias e assim respondendo ao tema em estudo.

2.8.3. Análise documental

A pesquisa documental é uma importante fonte para o fenômeno que está sendo examinado. Nesse tipo de análise, os dados não sofrem manipulação, como se pode observar nas atas em geral, arquivos escolares, projetos, planos e outros.

Kripka, Scheller e Bonotto (2015, p. 58) mencionam que:

A pesquisa documental é aquela em que os dados obtidos são estritamente provenientes de documentos, com o objetivo de extrair informações neles contidas, a fim de compreender um fenômeno; é um procedimento que se utiliza de métodos e técnicas para a apreensão, compreensão e análise dos documentos dos mais variados tipos.

A análise documental também pode ser averiguada através da análise de conteúdos, pois é possível expressar de forma resumida o que está registrado nos documentos originais. Para Bardin (2011, p. 47) analisar os conteúdos se condensa em:

Um conjunto de técnicas de análise de comunicações visando a obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição de conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

Vale ressaltar que para os conteúdos que serão submetidos à análise, faz-se necessário não somente transcrever o que está registrado, mas também compreender a significância que o documento representa para o ambiente escolar e a comunidade que nela se insere. Chizzotti (2006, p. 98) diz que “o objetivo da análise de conteúdo é compreender criticamente o sentido das comunicações, seu conteúdo manifesto ou latente, as significações explícitas ou ocultas”.

A análise documental é uma técnica indispensável para a pesquisa qualitativa, sendo que suas fontes escritas são base para a investigação, logo a importância de se fazer uma análise documental detalhada das informações contidas nos mais diversos documentos da instituição como o PPP e o plano de aula. Flick (2009, p. 291) destaca que a análise de conteúdos “é um dos procedimentos clássicos para analisar o material textual, não importando qual a origem desse material”.

Para essa pesquisa, a análise documental investigará o plano anual de ensino, o Projeto Político Pedagógico e o currículo do professor na Escola Estadual Princesa Isabel.

2.8.3.1. Plano anual de ensino

O plano anual de ensino da disciplina Língua Portuguesa, vem descrever os conteúdos que serão desenvolvidos no decorrer do ano letivo. Com isso, o planejamento assume suma importância ao se constituir como objeto de teorização, desenvolvendo-se a partir da prática docente e quais metas ou objetivos desejam alcançar. Para Gil (2012, p.34) o plano de anual de ensino resulta em “decidir acerca dos objetivos a serem alcançados pelos alunos, conteúdo programático adequado para o alcance dos objetivos, estratégias e recursos que vai adotar para facilitar a aprendizagem, critérios de avaliação, etc.”

A partir do que foi elaborado, construído e inserido no plano anual de ensino, torna-se viável fazer uma análise do plano de aula, direcionando o docente a organizar com

precisão as atividades, procedimentos e conhecimentos que posteriormente serão desenvolvidos nas aulas.

O plano de aula é o menor esboço do plano anual de ensino, podendo ser dividido em unidades (04 bimestres) na escola selecionada para a pesquisa. Gil (2012, p.39) chama a atenção para “o que difere o plano de ensino do plano de aula é a especificidade com conteúdos pormenorizados e objetivos mais operacionais”. O plano de aula cria assim uma situação didática concreta, devido tal sistematização das unidades. Libâneo (1993, p.241) destaca que “os professores devem levar em consideração as suas fases: preparação e apresentação de objetivos, conteúdos e tarefas, desenvolvimento da matéria nova, consolidação (fixação de exercícios, recapitulação, sistematização), aplicação, avaliação”.

Tendo por referência a BNCC da Língua Portuguesa, o professor se norteará para construir e adequar o currículo e as suas propostas, dentro do que foi delineado no PPP, destacando conteúdos programáticos pertinentes para cada ano do ensino fundamental I, dentro do contexto da área de linguagens na qual está inserida a Língua Portuguesa, para elaborar seu plano de aula.

A BNCC (2017, p. 63) destaca que:

[...] A meta do trabalho com a Língua Portuguesa, ao longo do Ensino Fundamental, é a de que crianças, adolescentes, jovens e adultos aprendam a ler e desenvolvam a escuta, construindo sentidos coerentes para textos orais e escritos; a escrever e a falar, produzindo textos adequados a situações de interação diversas; a apropriar-se de conhecimentos e recursos linguísticos_ textuais, discursivos, expressivos e estéticos_ que contribuam para o uso adequado da língua oral e da língua escrita na diversidade das situações comunicativas de que participam.

Diante disso, o Plano Anual de Ensino deverá contemplar conteúdos e habilidades que venham favorecer tais metas abordadas na BNCC.

2.8.3.2. Projeto político pedagógico

O Projeto Político Pedagógico, é o resultado da participação de uma construção coletiva dos gestores, coordenadores, professores, representação da família e da comunidade local, viabilizando a realidade escolar, é o documento mais considerável da instituição escolar. Vasconcelos (2012, p. 95) menciona que “trata-se do que se chama de Projeto Político Pedagógico (ou Projeto Educativo), sendo na verdade a identidade da escola. Deve

ser construído coletivamente, envolvendo diretores, professores, especialistas, pais e alunos da escola”.

O currículo deve ser fundamentado nas perspectivas dos princípios das Diretrizes Curriculares Nacionais para assim projetar a elaboração do PPP. As DCN's em seu Art. 9º apresenta:

O currículo do Ensino Fundamental é entendido, nesta Resolução, como constituído pelas experiências escolares que se desdobram em torno do conhecimento, permeadas pelas relações sociais, buscando articular vivências e saberes dos alunos com os conhecimentos historicamente acumulados e contribuindo para construir as identidades dos estudantes.

Para a construção de uma escola democrática, é necessário compreender os elementos que constituem a realidade da instituição escolar, o que está delimitado no currículo, para a elaboração do PPP.

Para o ensino fundamental, as DCN's no seu Art 9º § 3º indicam que:

Os conhecimentos escolares são aqueles que as diferentes instâncias que produzem orientações sobre o currículo, as escolas e os professores selecionam e transformam a fim de que possam ser ensinados e aprendidos, ao mesmo tempo em que servem de elementos para a formação ética, estética e política do aluno.

As DCN's em seu Art. 14 apresenta:

O currículo da base nacional comum do Ensino Fundamental deve abranger, obrigatoriamente, conforme o art. 26 da Lei nº 9.394/96, o estudo da Língua Portuguesa e da Matemática, o conhecimento do mundo físico e natural e da realidade social e política, especialmente a do Brasil, bem como o ensino da Arte, a Educação Física e o Ensino Religioso.

O PPP declara as particularidades, a realidade social, as fases de desenvolvimento dos alunos, considerando as normas estabelecidas na base curricular comum. As DCN's em seu Art. 18 mencionam que o PPP deve considerar que “o currículo do Ensino Fundamental com 9 (nove) anos de duração exige a estruturação de um projeto educativo coerente, articulado e integrado, de acordo com os modos de ser e de se desenvolver das crianças e adolescentes nos diferentes contextos sociais.”

A escola deve por meio do PPP deverá conceber uma educação cidadã, que consiste na interação dos sujeitos nela envolvidos, para contribuir para a construção de uma sociedade que exerça a autonomia, a liberdade e a responsabilidade. As DCN's mediante o

art.43 estabelecem que “o Projeto Político Pedagógico, independentemente da autonomia pedagógica, administrativa e de gestão financeira da instituição educacional, representa mais do que um documento sendo um dos meios de viabilizar a escola democrática para todos e de qualidade social”.

Para isso, a escola deve assumir seu papel para a construção de uma cultura de direitos humanos buscando a formação de cidadãos participativos e críticos.

2.8.3.3. Currículo do professor

O currículo do professor é o documento que viabiliza compreender a sequência didática, as metodologias que estão sendo estabelecidas, pois nele estão compreendidos a sua formação acadêmica, sua experiência escolar e seus conhecimentos experienciais. Libâneo (1998, p.56) afirma que o currículo é “como ponte entre teoria e prática, a partir da prática”.

O professor, embasado pelo seu currículo, poderá nortear e organizar suas ações em sala de aula, de modo reflexivo e flexível, planejando e replanejando o ensino, visto que uma aula não é mera transmissão de conteúdos, como também a troca destes, evidenciando a realidade social na qual estão concentrados os participantes do conhecimento.

Veiga (2002, p. 07) conceitua o:

Currículo é uma construção social do conhecimento, pressupondo a sistematização dos meios para que esta construção se efetive; a transmissão dos conhecimentos historicamente produzidos e as formas de assimilá-los, portanto, produção, transmissão e assimilação são processos que compõem uma metodologia de construção coletiva do conhecimento escolar, ou seja, o currículo propriamente dito.

TABELA Nº 5: Técnicas Utilizadas na Pesquisa

Objetivos da investigação	Técnicas	Fonte de Informação
Descrever o lúdico como prática pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa.	Observação Sistemática/Estruturada Entrevista Aberta	Professor Coordenador Pedagógico

	Análise documental	
Dissertar as metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I.	Observação Sistemática/Estruturada Entrevista Aberta Análise documental	Professor Coordenador Pedagógico
Relatar as contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na escola campo.	Observação Sistemática/Estruturada Entrevista Aberta Análise Documental	Professor Coordenador Pedagógico

2.9. Aspectos éticos: caminho percorrido para aprovação na Plataforma Brasil

Toda pesquisa envolvendo seres humanos no Brasil, deve ser submetida para apreciação através do Sistema do Comitê de Ética em Pesquisa e da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CEP/CONEP) por intermédio da Plataforma Brasil, pois é durante este processo que serão analisadas as pesquisas a começar pela submissão até que ocorra a sua aprovação. É uma plataforma digital que propicia o acesso aos dados de pesquisas aprovadas.

Para tal resultado, deve-se seguir as etapas que incluem: a fase de projeto, a fase de campo e os relatórios de pesquisas já conclusas. Uma das finalidades da Plataforma Brasil é o acompanhamento e o controle das informações de execução das pesquisas. No entanto, torna-se evidente que somente passarão pela análise e aprovação do Comitê, as pesquisas que estiverem com a documentação solicitada através da Plataforma Brasil, comprovando a complexidade e o devido cuidado na preservação e integridade dos aspectos éticos.

2.9.1. Aspectos éticos da pesquisa

Para esta investigação, serão considerados os aspectos éticos dos participantes, enfatizando os prováveis riscos e benefícios que poderão ser associados ao contexto social da pesquisa, dando a garantia de que serão respeitados os interesses de todos envolvidos, para que sua função social e humana não perca o sentido.

O pesquisador deverá ter o comprometimento direto, em meramente começar a fase da coleta de dados, a partir da aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humanos

da Plataforma Brasil, processo esse que se deu a partir da tramitação no CAAE 31322820.8.0000.0001/Plataforma Brasil.

Através da Plataforma Brasil, ocorreu a primeira e única versão da avaliação do projeto, a qual encaminhou-se a documentação pertinente ao campo, que compreende a carta destinada ao coordenador do CEP; Termo de Confidencialidade; Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (APÊNDICE 3) aos professores do 1º ano e coordenadores, dentre outras declarações onde a pesquisadora se compromete em utilizar os dados coletados para uso específico para o desenvolvimento desta pesquisa, seguindo a Resolução CNS nº 466/2012, responsabilizando-se pelo andamento, realização e conclusão da investigação.

A pesquisadora recebeu a aprovação do Comitê de Ética pela Plataforma Brasil, mediante Parecer Consubstanciado nº 4.037.945, no dia 20 de maio de 2020 (APÊNDICE 2) que autoriza a aplicação da coleta de dados da investigação.

Para tanto, as investigações envolvendo seres humanos devem atender à Resolução nº 510/16, pois esta, vem dar suporte aos fundamentos éticos e científicos para as áreas de conhecimento que envolvam seres humanos, e ainda, detectar os riscos e benefícios que possivelmente ocorrerão no momento que a coleta dos dados for aplicada.

2.9.2. Riscos

Nesta pesquisa, os riscos que podem ocorrer são de caráter mínimos, logo isso, significa dizer que eles podem existir. De acordo com Bardin (2016, p. 145), os riscos encontrados em empregar a análise qualitativa é devido trabalhar:

[...] com elementos isolados ou com frequências fracas [...] pode funcionar sobre *corpus* reduzidos e estabelecer categorias mais discriminantes, por não estar ligada, enquanto análise quantitativa, a categorias que deem lugar a frequências suficientemente elevadas para que os cálculos se tornem possíveis.

Na hipótese do participante não sentir-se à vontade em responder alguma pergunta, para tal, sua resposta seria importante para que sejam elaboradas possibilidades e alternativas para os desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na Escola Estadual Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá, caracteriza-se riscos que podem comprometer o fundamento de educar com o uso do lúdico no ambiente escolar. Tais riscos estão relacionados à evidências que podem trazer alterações nos resultados, e que por vezes

não sejam considerados importantes para a investigação, tendem a serem “deixados de lado, ou serem tidos em conta elementos não significativos” (Bardin, 2016, p. 145). Por isso, a devida importância do pesquisador compreender e dominar com profundidade o tema e sua problemática, uma vez que estará em interação com as informações acarretando em não existir a probabilidade de deixá-las de lado, embora pense que serão dispensáveis.

Os participantes serão também informados dos riscos de contaminação pelo Novo Coronavírus, causador da COVID-19, durante o procedimento de coleta de dados. Para garantir que haja segurança entre todos os participantes durante a pesquisa, foi recomendado por este CEP todos os cuidados sobre os riscos inerentes à Pandemia. Assim sendo, serão oferecidos todos os EPI's e orientações referentes ao combate à disseminação e proteção para evitar o contágio da doença (COVID-19), de acordo com a recomendação da OMS/OPAS desde 08 de abril de 2020 e atualizado em 09 de junho de 2020.

Para evitar os riscos de contágio em relação às entrevistas com os coordenadores e professores do 1º ano, a pesquisadora orientará e oferecerá aos participantes o uso de máscaras, álcool em gel 70% para higienizar as mãos, canetas higienizadas, desinfecção dos móveis e ambiente entre uma coleta e outra que são indispensáveis neste período de pandemia, assegurando conforto e segurança aos entrevistados. Como se trata de uma entrevista aberta, a pesquisadora fará o uso de máscaras, desinfetará o celular para fazer as gravações, fará o uso de luvas descartáveis no momento de coletar os dados e manterá uma distância física mínima de pelo menos 1 metro e meio entre os entrevistados, criando um ambiente mais seguro contra a contaminação do novo coronavírus.

2.9.3. Benefícios

A temática em estudo precisa estar bem adequada, para que os benefícios sejam atribuídos, pois considera-se pertinente “quando está adaptada ao material de análise escolhido, e quando pertence ao quadro teórico definido” (Bardin, 2016, p. 150).

Nesta investigação, os benefícios certamente superam os riscos, pois a contribuição do participante vai gerar informações úteis para uma educação que favoreça o uso da ludicidade e propostas aos desafios enfrentados pelo professor na utilização dessa metodologia. É imprescindível lembrar que, nem sempre o participante será diretamente beneficiado com o resultado da pesquisa, entretanto, sua participação será de grande valia para a cientificidade do estudo.

A análise qualitativa por lidar com caminhos minuciosos e atribuir racionalidade aos dados coletados, concede benefícios através da veracidade e confiabilidade das informações colhidas. Para Bardin (2016, p. 145), “é válida, sobretudo, na elaboração das deduções específicas sobre um acontecimento ou uma variável de inferência precisa, e não em inferências gerais”. Para tanto, nesta fase, procura-se melhorar a pesquisa para atingir os objetivos iniciais da investigação.

2.9.4. Critérios de inclusão e exclusão

Os critérios de inclusão e exclusão dos participantes são estabelecidos para designar a comunidade pesquisada, sendo assim indispensável para intensificar a importância da investigação. Com isso, “incluir participantes com alto risco para o desfecho contribui para a diminuição do número de sujeitos necessários” (Gil, 2018, p. 80), logo, a limitação de sujeitos poderá também resultar em desvantagens, caso haja desistência, implicará nos resultados da pesquisa, não produzindo bons efeitos. No estudo em questão, como critério de inclusão delimitou-se os professores do 1º ano do ensino fundamental I e os coordenadores da Escola Estadual Princesa Izabel. As pessoas convidadas a participar da entrevista foram classificadas com a intenção de alcançar os objetivos iniciais desta investigação. Contudo, a participação desses seres convidados buscará favorecer positivamente o sucesso da pesquisa.

Com relação aos critérios de exclusão, Gil (2018, p. 80) designa que existem vários motivos que podem excluir um participante, os quais são: “susceptibilidade de indivíduos a efeitos adversos; [...] baixa probabilidade de aderir à intervenção; [...] problemas de ordem prática para participação”. Neste caso, como critério de exclusão delimitou-se professores e coordenadores que se recusarem a responder ou que, estiverem afastados por algum motivo da instituição no período da pesquisa, e ainda, os alunos do 1º ano menores de idade da Escola Estadual Princesa Izabel, pois o objetivo desta investigação é analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá.

2.9.5 Desfecho primário e secundário

O desfecho nem todo o momento pode mostrar-se da maneira que o pesquisador pretende que seja, também sequer o mais fundamental “é o mais fácil de medir. Por essa razão, os pesquisadores precisam decidir se não é mais conveniente preferir desfechos medidos por marcadores biológicos substitutos para o risco do desfecho” (Gil, 2018, p. 83)

Como desfecho primário, espera-se confirmar que a ludicidade no ensino fundamental I venha de fato contribuir com o ensino aprendizagem dos alunos do 1º ano nas aulas de Língua Portuguesa. Quanto aos coordenadores e os professores, almeja-se que os mesmos abordem seus relatos sobre os desafios enfrentados na prática da utilização lúdica.

E, como desfecho secundário, ao aspectos positivos ou não que forem identificados nas entrevistas e observações se tornarão contudo, possíveis propostas direcionadas à educação na infância, profissionais interessados no estudo e ao poder público, o que servirá de base para prosseguir estudos futuros.

2.9.6. Critérios para suspender ou encerrar a pesquisa

Caso o participante não esteja à vontade para realizar a pesquisa, terá a liberdade de não responder ou suspender a entrevista a qualquer instante, podendo assim, retirar seu consentimento, mesmo após o início da entrevista, sem qualquer prejuízo. Contudo, compete ao pesquisador, anteriormente, propiciar um ambiente que demonstre confiabilidade, para que o participante possa se interessar pela pesquisa, “primeiro demonstrar interesse pelas situações problemáticas gerais e, aos poucos, ir focando o interesse real da investigação” (Alvarenga, 2019, p. 57). Mas, se mesmo assim, o participante desejar interromper ou suspender a entrevista, fica na responsabilidade do pesquisador devolver o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido assinado ao mesmo.

O participante deverá ser informado que sua participação será voluntária, sem nenhuma despesa ou ainda, sem compensação financeira. No entanto, é imprescindível que este, reconheça a importância de sua participação para obtenção de resultados precisos, mas caso decida encerrar a pesquisa, poderá fazê-lo de forma preservada.

2.9.7 Sigilo, privacidade e confiabilidade dos dados

Algumas exigências precisam ser consideradas para que a investigação venha ofertar melhores perspectivas à pesquisadora e aos participantes, as quais são: o sigilo, a privacidade

e a confiabilidade dos dados. Trata-se nesse sentido, de uma “preparação material e, eventualmente, de uma preparação formal” (Bardin, 2016, p. 130).

2.9.7.1. Elaboração e validação dos instrumentos

Para verificação da garantia e validade do conteúdo de um instrumento de pesquisa, solicita-se uma quantidade (quatro ou cinco) de professores da área disciplinar em que se situa a investigação, para fazerem apreciação sobre a pertinência das perguntas. Para Campoy (2016, p. 89), “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 disse realmente medir”. Sendo assim, com a finalidade de verificar a adequação, clareza e coerência entre as questões elaboradas e os objetivos propostos a cada questão produzida.

Nesse sentido, para a validação dos instrumentos de coleta de dados foram construídos formulário com questões elaboradas para cada grupo de participantes, como: coordenadores pedagógicos e professores, sendo posteriormente encaminhado para análise de quatro doutores específicos da área em questão, para o assinalamento das dúvidas que porventura forem surgindo, como também, para verificação sobre adequação e coerência entre as questões formuladas e os objetivos propostos na pesquisa.

Sendo assim, a análise da adequação dos instrumentos (entrevista aberta) aos objetivos da pesquisa foi validado por quatro professores doutores na área de Linguagem, da Universidade Estadual do Amapá.

Assim os especialistas julgaram questões relacionadas a coerência e clareza das perguntas relacionando-as aos objetivos específicos desta pesquisa.

2.10 Procedimentos Para a Coleta de Dados

Os procedimentos para a coleta de dados serão as etapas que possibilitará o pesquisador buscar para as informações desejadas, para que se chegue a conclusões mais eficazes do trabalho. Andrade (2009, p. 115), ressalta que “é a maneira pela qual se obtêm os dados necessários”, ou seja, o passo a passo do que será seguido desde o início da pesquisa.

A princípio, foi realizado o primeiro contato com a escola escolhida para o desenvolvimento da pesquisa, a partir de uma conversa formal com a diretora da escola e as coordenadoras pedagógicas e as professoras do 1º ano.

Nesse primeiro momento, foram apresentados a solicitação formal da investigação a diretora da escola, às coordenadoras e professoras, foram apresentados também os propósitos e os objetivos da pesquisa, enfatizando os principais desafios que o professor da Ensino Fundamental I enfrenta para utilizar a metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa. Em sequência, foram realizadas as entrevistas abertas respondidas pelos professores e coordenadores onde foi utilizado um tempo maior.

Para a realização da técnica de observação sistemática/estruturada entrou-se em contato com os professores e coordenadores para saber os dias das aulas de língua portuguesa e logo foi organizado um cronograma para a realização das observações na escola, onde somente nesta etapa os alunos seriam colaboradores.

Mediante essa confirmação positiva do instrumento elaborado, iniciará a coleta de dados, realizando concomitantemente: a observação sistemática/estruturada na escola – estrutura física, documentos, recursos didáticos e tecnológicos) – da ação dos coordenadores pedagógicos na escola e das aulas das professoras dos 1º anos do ensino fundamental I na área de Língua Portuguesa que atuam no Ensino Fundamental I onde os informes levantados possam contribuir para a análise e interpretação dos dados.

Dessa forma, as técnicas e os procedimentos expostos para a coleta de dados se ajustaram aos objetivos geral e específicos da pesquisa, oferecendo suporte para analisar as informações com base nos dados coletadas e observados, contemplando a importância do lúdico e o ensino de língua portuguesa como forma de transformação social, pessoal e profissional no Ensino Fundamental I, na Escola Estadual Princesa Isabel no município de Macapá/Amapá.

2.11 Técnicas de Análise e Interpretação dos Dados

A análise e interpretação de dados consiste em examinar o material coletado, observando possíveis falhas, erros ou dúvidas para posterior exposição dos significados encontrados no decorrer da pesquisa. Segundo Lakatos & Marconi (2003, p. 167), “a análise e interpretação são duas atividades distintas, mas estreitamente relacionadas e, como processo, envolvem duas operações” analisar e interpretar os fatos apurados na coleta de

dados. Assim, as técnicas e procedimentos expostos se ajustam aos objetivos da pesquisa, oferecendo subsídios para analisar com base nas informações obtidas.

No que tange ainda as técnicas de análise e coleta de dados, Mascarenhas (2012, p. 84), ressalta que “o objetivo da análise é medir a frequência dos fenômenos e entender a relação entre eles”. Ou seja, é a experiência de comprovar as relações existentes entre os fenômenos estudados, enquanto que a interpretação é a atividade intelectual que procura dar uma definição mais ampla às respostas obtidas na pesquisa.

Diante disso, pode-se concluir que a análise e a interpretação de dados preocupam-se em expor o real sentido do material coletado, procurando estabelecer relações com os objetivos elaborados na pesquisa. Conforme Perovano (2016, p. 290), a análise qualitativa “consiste em um processo rigoroso e lógico no qual se atribui sentido aos dados analisados”, para então se chegar a conceitos compreensíveis, válidos e confiáveis.

Deste modo, essa etapa tem a finalidade de aperfeiçoar melhor a pesquisa, sendo imprescindível retomar os estratos e objetivos iniciais. Sampieri, Collado & Lucio (2006, p. 489) dizem que “a análise dos dados não está completamente determinada, mas sim, prefigurada, coreografada ou esboçada, ou seja, começa-se a efetuar sob um plano geral, entretanto, seu desenvolvimento vai sofrendo modificações de acordo com os resultados”. Dessa forma, a presente investigação analisará e interpretará os dados coletados na observação sistemática/estruturada, na entrevista aberta e na análise documental, objetivando identificar a relação entre esses dados mediante as técnicas e o referencial teórico, com o propósito de evidenciar a relação existente entre eles, a fim de responder ao problema pleiteado e a realidade dos fenômenos em seu contexto.

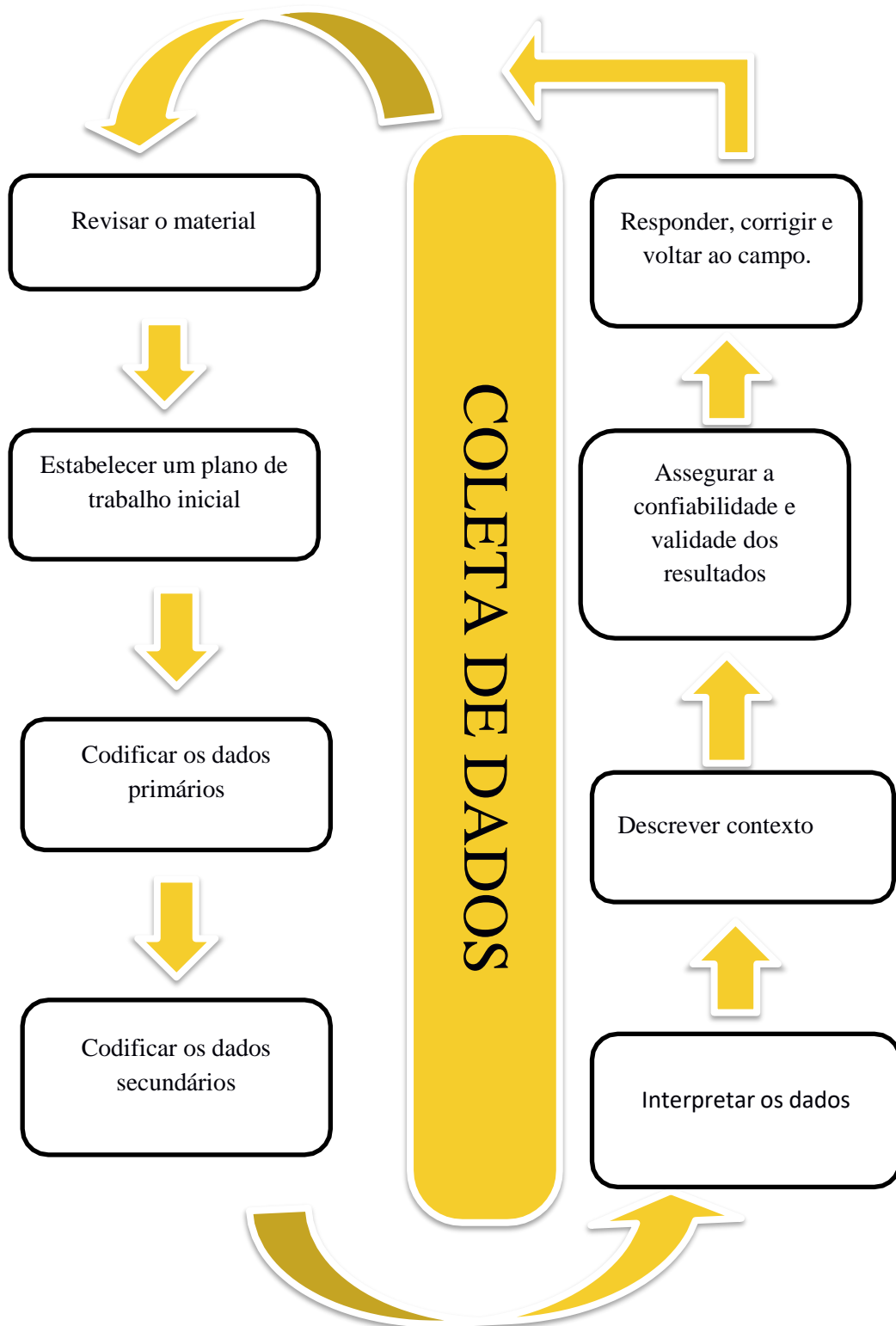
Nessa pesquisa, as respostas são oriundas da entrevista aberta, aplicados às professoras do 1º ano e as coordenadoras pedagógicas, das observações (que incluem os alunos) e registros, realizados durante o desenvolvimento do trabalho a partir da produção de textos que devem ser organizados sistematicamente, a fim de responder ao questionamento da investigação, isto é, ter critérios para organizar e classificar os dados. Já a interpretação consiste em identificar a relação entre os dados coletados e o referencial teórico.

Para a análise dos dados desta pesquisa, utilizou-se a metodologia de análise de conteúdo, que Bardin (2011, p. 47), designa como:

Um conjunto de técnicas de análise de comunicações visando a obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição de conteúdo das mensagens indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de

conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens.

FIGURA Nº 8: Esquema da Análise e Interpretação dos Dados



De acordo com o entendimento de Bardin, a metodologia de análise de conteúdo versa sobre uma técnica que pode ser aplicada em diversos discursos e em todas as formas de comunicação.

Porém, baseado nas fundamentações adquiridas e averiguadas, elegeu-se por analisar e interpretar os dados através do desenho sequenciado e descrito por Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 492), como:

Revisar o material; estabelecer um plano de trabalho inicial, codificar os dados em um primeiro nível ou plano, também chamado de codificação primária; codificar os dados em segundo nível ou plano, também chamado de codificação secundária; interpretar os dados; descrever contexto; assegurar a confiabilidade e validade dos resultados; responder, corrigir e voltar ao campo.

O procedimento para a análise e interpretação dos dados coletados na investigação, segue esta sequência de etapas:

2.11.1 Revisar o material

A revisão do material selecionado é necessária para garantir o avanço da investigação dentro de uma perspectiva mais ampliada de oportunidades que surgem com o estudo apontado. De acordo com Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 491) consideram a “importância de revisar o material (dados coletados) para posterior análise, verificando se estão legíveis, visíveis e completos”. A revisão possibilita que se proceda a adequação que assegura a relação que se estabelece entre a pesquisa e as informações coletadas para que não sofram interrupções.

2.11.2 Estabelecer um plano de trabalho inicial

Nesta etapa, é traçada a sequência de ações que serão desenvolvidas durante o processo investigativo que envolve a revisão de todos os dados coletados. Ao pesquisador, segundo Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 492), caberá:

[...] revisar o registro elaborado durante a etapa da coleta de dados [...] estabelecer um sistema de codificação de dados, definir o método para

analisar os dados, definir os programas de computador de análise que serão utilizados [...] estabelecer datas prováveis para realização da análise.

É necessário determinar um plano de trabalho inicial para que a investigação e análise dos dados sejam processados de maneira organizada, ordenada, com uma sequência compreensível dos fenômenos ou fatos. Essa sequenciação possibilitará: observar se todos os dados foram revistos, codificar os dados para posterior identificação e interpretação, definir o procedimento para análise dos dados, ajustar os dados em programa tecnológico apropriados para a pesquisa e determinar as datas que serão empregadas à análise dos dados.

2.11.3 Codificar dados primários

Nesta etapa, primeiramente, os dados deverão ser codificados de acordo com cada categoria em análise. Essa classificação possibilitará determinar as categorias de investigação.

Tendo em vista, os critérios de exatidão e rigorosidade específico dessa fase de codificação, Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 494) colocam que nessa etapa “codificam-se as unidades em categorias [...] a codificação implica classificar e, essencialmente, determinar unidades de análise para as categorias de análise[...]”. Para Barros (2007, p. 110) a classificação é “a divisão dos dados em partes, dando-lhes ordem [...]. A classificação portanto, consiste em uma maneira de distribuir e selecionar os dados obtidos [...] reunindo-os em classes ou grupos”. São consideradas categorias da presente investigação: As coordenadoras pedagógicas e as professoras.

2.11.4 Codificar dados secundários

Nessa etapa, os dados secundários serão as informações coletadas, tabuladas, que seguirão uma sequência acompanhando as unidades de análises, procurando também atender as necessidades da pesquisa, sendo estes, interpretados e catalogados por categoria. Segundo, Grinnell (1997, apud Sampieri, Collado e Lúcio, 2006, p. 503) a “codificação dos dados em segundo plano implica refinar a codificação e envolve a interpretação de significados das categorias obtidas no primeiro nível”.

As entrevistas, serão catalogadas e classificadas de acordo com os participantes da pesquisa, assim como, organizadas e separadas de acordo com suas respostas. De acordo

com a função de cada participante é que se fará a codificação dos dados, garantindo o sigilo da sua identidade assegurando a interpretação dos dados que foram examinados.

A codificação seguirá uma organização através do critério da ordem alfabética, onde cada categoria é indicada pela letra inicial da sua função, acrescentada ainda, por uma ordem numérica crescente para representar a quantidade de participantes. Os coordenadores serão representados pela letra C e os representantes seguirão a sequência numérica, ficando C1 e C2, enquanto que os professores do 1º ano serão representados pela letra P, ficando P1, P2 e P3.

2.11.5 Interpretar os dados

A interpretação dos dados depende da consulta ao material coletado, averiguando possíveis falhas, erros ou dúvidas para posteriormente expor com significância os resultados encontrados no decorrer da pesquisa. Para, Lakatos e Marconi (2003, p 168) a interpretação de dados “é a atividade intelectual que procura dar um significado mais amplo às respostas, vinculadas a outros conhecimentos”. Assim, interpretar os dados é dar significado ao material apresentado em relação aos objetivos propostos referente ao tema em estudo.

No mais, Sampieri, Collado e Lucio (2006, p. 507) apontam que é a “atividade na qual se retomam as anotações, os memorandos e o registro de campo, obtidos durante a coleta de dados o enquadramento das análises ao contexto das coletas de dados”.

Para Gil (2008, p. 178) ao interpretar os dados o pesquisador deverá:

[...] ir além da leitura dos dados, com vistas a integrá-los num universo mais amplo em que poderão ter algum sentido. Esse universo é o dos fundamentos teóricos da pesquisa e o dos conhecimentos já acumulados em torno das questões abordadas. Daí a importância da revisão da literatura, ainda na etapa do planejamento da pesquisa. Essa bagagem de informações, que contribuiu para o pesquisador formular e delimitar o problema e construir as hipóteses, é que o auxilia na etapa de análise e interpretação para conferir significado aos dados.

Nesta etapa, a interpretação dos dados será de acordo com as respostas, procurando estabelecer fundamentos ao fenômeno pesquisado e co-relações com referenciais teóricos e os objetivos elaborados para a investigação. Assim, a interpretação de dados desta pesquisa, terá uma condensação, demonstrando uma compreensão dos dados obtidos, confirmando ou não os pressupostos da pesquisa e/ou respondendo às questões elaboradas.

2.11.6 Descrever contexto(s)

Esta etapa requer registrar as informações colhidas durante a investigação em campo. Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p.507) dizem que é a “atividade na qual se retornam as anotações, os memorandos e o registro de campo, obtidos durante a coleta de dados”. Desse modo, todos os materiais utilizados na coleta de dados são essenciais para obter resultados sobre o contexto em estudo. Consequentemente, após a interpretação das informações adquiridas anteriormente, será realizado o engajamento das análises ao contexto das coletas de dados, visto que, todos os elementos físicos e situacionais adquiridos contribuirão para responder a proposta da pesquisa.

2.11.7 Assegurar a confiabilidade e validade dos resultados

Para garantir uma maior confiabilidade e validade dos resultados às informações colhidas na presente pesquisa é preciso assegurar credibilidade aos dados da presente pesquisa. Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 510) informam que “é importante assegurar a confiabilidade e validade de nossa análise, perante nós mesmos e perante os usuários dos estudos”.

É prescindível apresentar a constatação dos dados investigados com autenticidade, pois os mesmos enumerados aqui servirão de base para pesquisas futuras. Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 510 - 511) esclarecem que:

Em 1º lugar devemos “avaliar se obtivemos suficiente informação de acordo com nossa apresentação do problema, [...] em 2º lugar é recomendável realizar o exercício de triangulação da análise, [...] e em 3º lugar consiste em obter retroalimentação direta dos indivíduos da pesquisa (pelo menos uma amostra deles), o que significa pedir-lhe que confirmem ou contestem interpretações e ver se capturamos os significados que eles tentaram transmitir”.

É de suma importância averiguar a regularidade nos procedimentos da análise, com o propósito de assegurar a consistência e confiabilidade ao avaliar o caso que está sendo estudado. No entanto, a revisão de todos os procedimentos que serão utilizados na pesquisa são fundamentais para identificar as falhas que possivelmente venham ocorrer, assegurando e firmando os resultados previstos.

2.11.8 Responder, corrigir e voltar ao campo

Essa etapa tem como objetivo aperfeiçoar os dados obtidos durante a pesquisa, sendo essencial explorar as informações dos estratos e objetivos iniciais; pois para analisar e interpretar os dados ou respostas da presente coleta, é fundamental refutar a problemática da investigação, corrigindo possíveis falhas, eliminando dúvidas que venham surgir durante o desenvolvimento do processo.

Para essa etapa final, Sampieri, Collado e Lúcio (2006, p. 511) apontam que:

As conclusões respondem à apresentação do problema inicial ou nos ajudam a modificá-lo, mas com o objetivo de conseguir um avanço no conhecimento [...] nesses momentos devemos fazer ‘uma “parada no caminho” (metáfora), parar e avaliar nossas metas ou quais obstáculos tivemos.

Em decorrência disto, deve-se retornar ao local da pesquisa para relatar os fatos, os objetivos e os resultados obtidos.

ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

3. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

O presente capítulo apresenta os resultados obtidos na investigação, a partir dos instrumentos de coleta de dados aplicado junto às coordenadoras pedagógicas e professoras, como também estão presentes a interpretação e análise dos dados produzidos e coletados durante a pesquisa, visando responder o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa na Escola Estadual Princesa Izabel.

Os dados foram coletados por intermédio dos instrumentos utilizados, seguindo a metodologia apresentada no capítulo anterior, que possibilitou caracterizar e detalhar o objeto de estudo da pesquisa, condizendo assim com cada objetivo já referendado, nos quais possibilitaram interpretações e reflexões para a problemática desta pesquisa.

Durante a análise, o procedimento seguiu os seguintes passos:

a) A análise entre o que dizem os documentos oficiais no que se refere a Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa, destacando as suas recomendações sobre a prática, levando em consideração a presente realidade apresentada na Escola Estadual Princesa Izabel, no 1º ano do Ensino Fundamental I, situada no município de Macapá/AP;

b) A relação entre a teoria apresentada por autores que tratam do tema Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa;

c) As informações contidas no relatório da observação estruturada que foram realizadas durante os meses (agosto à outubro de 2021) na referida escola;

d) Os dados contidos na entrevista aberta realizados com os participantes (coordenadoras pedagógicas e professoras).

Nesse sentido, serão analisados os dados que foram coletados nessa pesquisa, seguindo a organização abaixo:

- Análise das respostas do 1º objetivo, segundo os participantes;
- Análise das respostas do 2º objetivo, segundo os participantes;
- Análise das respostas do 3º objetivo, segundo os participantes.

3.1 Descrição do lúdico como prática pedagógica nas aulas de língua portuguesa

Descrever sobre o lúdico como prática pedagógica nas aulas de língua portuguesa é um dos objetivos desta investigação, visto que é de suma relevância que os professores, coordenadores e escola, e ainda a família atuem com compromisso e responsabilidade para que aconteça de fato a realização dessa prática.

O trabalho com a disciplina de língua portuguesa em sala de aula requer muitas exigências, portanto, cabe ao professor a necessidade de promover mudanças no contexto educacional e este, deve estar preparado para desempenhar sua função de maneira que possa conseguir resultados satisfatórios no ensino aprendizagem dos alunos. O lúdico, no entanto, surge como uma proposta metodológica, que vem contribuir de forma eficiente e eficaz no processo de ensino aprendizagem da Língua Portuguesa.

Zilberman (2018) considera importante que os alunos no 1º ano do Ensino Fundamental sejam orientados a ter o interesse pela leitura, motivada e mediada por estratégias lúdicas, isso visando formar futuros leitores assíduos, pois há a necessidade de formá-los cidadãos com senso crítico, pensantes e certos do seu papel na sociedade. Para que isso ocorra é necessário que haja mudanças durante o decorrer de sua aprendizagem.

A Declaração Universal dos Direitos da Criança já em 1959 em seu artigo 7º, ressalta o direito ao brincar, onde "Toda criança terá direito a brincar e a divertir-se, cabendo à sociedade e às autoridades públicas garantir a ela o exercício pleno desse direito", visto que isto, deve inclusive disponibilizar um sistema de ensino que viabilize a brincadeira, compreendida não como um passatempo, mas como uma estratégia eficiente no aprendizado dos alunos.

Portanto, é papel do poder público promover o direito à criança de brincar e se divertir, mesmo em seus propósitos educacionais, e ainda, ao professor como mediador considerar as necessidades dos educandos e desenvolver novas práticas pedagógicas e didáticas que propiciem uma maior e melhor aprendizagem na escola.

Nesta etapa da pesquisa, pretende-se avaliar se há de fato eficácia no lúdico como prática pedagógica nas aulas de língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Isabel. Para tanto, foram analisadas as respostas dos coordenadores e dos professores do 1º ano, conforme segue.

Pergunta 1: Destinada aos coordenadores: Que práticas pedagógicas são aplicadas nas turmas de 1º ano na utilização do lúdico nas aulas de língua portuguesa?

“Projeto mala viajante, as crianças levam os livros para casa e no retorno socializam o que leem, ditados divertidos, contação de histórias, rodas de conversa, leitura e outros”. C1

“O Cantinho da Leitura, maleta viajante que estimula o gosto por ler de maneira lúdica e que transcendem a sala de aula”. C2

3.1.1 O que dizem os coordenadores sobre as práticas pedagógicas aplicadas nas turmas de 1º ano na utilização do lúdico nas aulas de língua portuguesa

O lúdico na vivência do espaço do Ensino Fundamental I, nas turmas de 1º ano, é considerado um procedimento didático-pedagógico importante, visto que, ao brincar as crianças desenvolvem com mais facilidade suas habilidades afetivas, motoras e intelectuais. Com a utilização de práticas pedagógicas lúdicas a aprendizagem ocorre de forma divertida e espontânea, o conteúdo de língua portuguesa pode ser absorvido de forma descontraída, sem transtornos, além de desenvolver a criatividade, autonomia, imaginação e a capacidade de expressão.

A utilização do lúdico nas aulas de língua portuguesa é uma das propostas que devem estar incluídas no PPP da escola e no planejamento do professor, uma vez, que esta prática pedagógica deverá acompanhar as propostas incorporadas na BNCC.

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos. (BNCC, 2018, p. 59)

A utilização do lúdico nas aulas de língua portuguesa é uma das ações metodológicas mais adequadas para motivar as crianças no 1º ano do Ensino Fundamental I a se envolver com a leitura e escrita no processo de alfabetização, posto que estes recursos são ferramentas poderosas justamente por serem a linguagem mais utilizada pelas crianças.

A escola desempenha um papel fundamental para o desenvolvimento das crianças e para isso é preciso que se crie espaços educacionais propícios para desenvolver com potência atividades lúdicas, cumprindo com um dos seus principais objetivos, o de proporcionar a integração e a socialização dos indivíduos nesses ambientes. Para Périco (2015, p. 3417) “O

lúdico é parte intrínseca do desenvolvimento humano, entretanto, exerce a função vital na prática atividades educativas em várias etapas da vida escolar, atuando diretamente sobre o desenvolvimento psíquico, físico e social do Indivíduo”.

A inserção das atividades lúdicas no 1º ano do ensino fundamental I, é uma estratégia que agrega muitos valores às disciplinas, inclusive a língua portuguesa, despertando o interesse da criança, construindo valores como a solidariedade, a gentileza, respeito, a paciência, a humildade, além de criar possibilidades de trabalho e convívio em grupo.

Os valores são importantes no processo de desenvolvimento da personalidade dos educandos, logo atividades lúdicas, proporcionam trabalhar o desenvolvimento psicomotor da criança acompanhado de uma aprendizagem divertida, assim como:

No estágio escolar, a prioridade constitui a atividade motora lúdica, fonte de prazer, permitindo a criança prosseguir na organização de sua “imagem de corpo” ao nível do vivido servindo de ponto de partida na sua organização prática em relação ao desenvolvimento de suas atitudes de análise perceptiva. (Rossi, 2012 p. 09)

Os recursos lúdicos trabalhados na escola também precisam fazer referência a realidade cultural da criança, do contrário será um trabalho improdutivo. É uma questão de ajudá-la a se identificar com o que está sendo visto na sala de aula para que a aprendizagem ocorra com vivo interesse.

O relatório da observação estruturada menciona como foi organizado para o 3º bimestre, as aulas de Língua Portuguesa no uso do lúdico e que estas, deveriam ser adequadas aos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, viabilizando aulas expositivas e teóricas, contemplando conteúdos de leitura, interpretação de texto, escrita correta das palavras, conhecimento de gêneros textuais, produção de textos coletivos e individuais, no qual, estariam submetidos ao tema: “Quem ama cuida”, com o título: “Projeto: Quem ama cuida do Próximo”, ficando a cargo das professoras organizar metodologias para trabalhar com jogos e brincadeiras adequadas à faixa etária das crianças de 6 anos.

Em resposta à entrevista, as coordenadoras pedagógicas destacam que existe a convicção do quanto a ludicidade é essencial para facilitar a aprendizagem dos alunos nas aulas de L.P, principalmente quando envolve processos como a leitura, pois existe a estimulação para o desenvolvimento desta habilidade que abrange um conjunto de relações que se fazem necessárias no momento em que a criança se insere socialmente, como mostram os relatos de C1 “*Projeto mala viajante, as crianças levam os livros para casa e no retorno socializam o que leem, ditados divertidos, contação de histórias, rodas de*

conversa, leitura e outros”, C2 “O Cantinho da Leitura, maleta viajante que estimula o gosto por ler de maneira lúdica e que transcendem a sala de aula”. Na prática pedagógica diária é comum que o lúdico se torne parte integrante das atividades propostas pelos professores, especialmente quando se trata do trabalho com as aulas de Língua Portuguesa. Para isso, observou-se que recorre-se a projetos como, por exemplo, “Mala Viajante” e livros, favorecendo um clima lúdico entre os alunos para que o processo de leitura seja o mais prazeroso possível.

Pergunta 2: Destinada aos coordenadores: Como você descreve o lúdico como prática pedagógica nas aulas de língua portuguesa?

“Como parte integrante, essencial para que a criança possa ter interesse em aprender, sendo esse momento prazeroso”. C1

“O lúdico representa um instrumento eficaz no processo de ensino aprendizagem, quando se tem objetivos previamente definidos, uma vez que possibilita ao aluno desenvolver habilidades e competências de modo atraente e natural”. C2

3.1.2 O que dizem os coordenadores sobre a descrição do lúdico como prática pedagógica nas aulas de língua portuguesa

A ludicidade utilizada como recurso metodológico na construção de atividades educativas torna-se essencial na fase do desenvolvimento e aprendizagem da criança, contribuindo na formação e construção do sujeito de uma forma mais prazerosa apresentando resultados significativos no ensino da língua portuguesa. O Parâmetro Curricular Amapaense (RCA, 2019, p. 241) apresenta na formação do leitor literário para as habilidades de língua portuguesa “(EF15LP15) Reconhecer que os textos literários fazem parte do mundo do imaginário e apresentam uma dimensão lúdica, de encantamento, valorizando-os, em sua diversidade cultural, como patrimônio artístico da humanidade”.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (2017) destacam que ao se ensinar Língua Portuguesa a ludicidade é uma estratégia importante pois evita que no ensino da leitura o aluno fique limitado apenas em juntar sílabas para formar palavras e então frases e textos numa prática de pura sequenciação aditiva, sem exigir uma interpretação do que a criança está realizando.

A ação de brincar é acessível a qualquer indivíduo, não importando a idade ou classe social, sendo livre, exploratória e prazerosa. Ao brincar a criança explora suas habilidades físicas e mentais, expressa vários sentimentos em consequência, reproduz as relações existentes nas relações de sua realidade social.

Trabalhar jogos e brincadeiras nas aulas de língua portuguesa, é uma grande recompensa, pois ao mesmo tempo que é realizado espontaneamente, também é prazeroso, além de favorecer troca de experiências e o convívio das crianças nas relações grupais. Friedmann (2012, p. 38) afirma que:

O jogo não é somente divertimento ou recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo são uma atividade natural e satisfazem o ser humano; necessário é justificar seu uso em sala de aula. As crianças muitas vezes, aprendem mais por meios de jogos em grupo do que lições e exercícios.

Logo, a utilização do lúdico ou de jogos e brincadeiras é uma ação capaz de causar impactos relevantes na aquisição da Língua Portuguesa, um deles é o nível de rendimento escolar dos alunos.

De acordo com o relatório da observação estrutura a coordenação realça que nas aulas de Língua Portuguesa, se faz necessário as “provas”, como um critério de avaliação, sendo estas trabalhadas uma vez por bimestre, logo a maioria das aulas são realizadas no intuito de despertar o interesse das crianças para diminuir o baixo rendimento escolar e que o trabalho com a ludicidade é primordial nesse momento, pois há um maior envolvimento dos alunos.

As respostas dadas pelas coordenadoras pedagógicas nas entrevistas mostram que o lúdico é essencial para superar dificuldades na aprendizagem da Língua Portuguesa, como cita a coordenadora C1 “*Como parte integrante, essencial para que a criança possa ter interesse em aprender, sendo esse momento prazeroso*”. Além da coordenadora C2 “*O lúdico representa um instrumento eficaz no processo de ensino aprendizagem, quando se tem objetivos previamente definidos, uma vez que possibilita ao aluno desenvolver habilidades e competências de modo atraente e natural*”, que demonstra que o lúdico vem contribuir para uma aula mais atrativa e eficaz. Essa superação acontece principalmente pela mobilização e diálogo constante entre os diversos profissionais da equipe docente com a equipe técnica.

Pergunta 3: Destinada aos coordenadores: Como são articulados com os professores sobre os desafios encontrados no uso da ludicidade nas aulas de língua portuguesa?

“Por meio do diálogo, em planejamento com a equipe, onde se tem trocas de experiências entre coordenação pedagógica e professores”. C1

“Principalmente nos momentos de diálogo entre coordenação pedagógica e professor, em reuniões coletivas e individuais”. C2

3.1.3 O que dizem os coordenadores em relação as articulações feitas com os professores sobre os desafios encontrados no uso da ludicidade nas aulas de língua portuguesa

Trabalhar a língua portuguesa com o uso de práticas lúdicas na escola requer atenção por parte de toda equipe escolar, diante disto, existem muitos desafios que são enfrentados durante este processo. Existem muitas formas de aprender e ensinar, mas o ambiente educacional precisa ser acolhedor, os profissionais necessitam se atualizar para atender o novo e assim poder acompanhar as mudanças, é necessário que a comunidade escolar valorize as oportunidades. Segundo o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 2015, p. 10) art.4º:

É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Os professores, juntamente com a gestão e coordenação, também precisam repensar suas práticas, buscando novas estratégias na construção do planejamento, possibilitando novos ajustes ao sistema educacional e assegurando os direitos da criança.

Uma vez que através da ludicidade o aluno passa a compreender os elementos próprios da Língua Portuguesa, as crianças também começam a entender como funciona a língua materna. A BNCC (2018) explicita que apesar de ser uma tarefa essencial, isso somente pode acontecer se ocorrer a mobilização entre a equipe técnico pedagógica em torno dos mesmos objetivos.

O professor como mediador em sua prática pedagógica, por mais desafiadora que seja, deverá promover a aprendizagem da língua portuguesa com a utilização de jogos e brincadeiras envolvendo os alunos do 1º ano em atividades como a criação de cantinhos de jogos na sala de aula, exercitar brincadeiras de faz-de-conta, dinâmicas de leitura e escrita, possibilitando surgir momentos lúdicos como estrutura lógica da brincadeira e ainda

concepções estruturadas de conteúdos culturais, fazendo permitir com que a criança entre em seu mundo imaginário, para seu desenvolvimento mental e a suas ações na sociedade, sem esquecer a ludicidade.

Os jogos e brincadeiras despertam nas crianças a curiosidade e a vontade de encontrar soluções para os problemas propostos na realização das atividades. A atividade lúdica estimula o desenvolvimento do raciocínio lógico, a imaginação, o conhecimento, as habilidades. Para Lira (2014, p. 8), “o brinquedo faz parte da vida da criança e está atrelado ao brincar, é considerado como objeto lúdico no suporte pela brincadeira”. Os alunos conseguem aprender os conteúdos de forma atraente e saudável com o uso do brinquedo. O professor precisa se apropriar do brincar, se envolvendo no universo do trabalho com ludicidade implementando-o em seu planejamento, para aproximar as crianças à aprendizagem.

Kishimoto (2015) ressalta que a articulação para lidar com os desafios na utilização do lúdico na sala de aula pode se tornar um fator decisivo para subsidiar as atividades com os mais diversos conteúdos. Assim, compreende-se que a ludicidade, o que envolve jogos, brinquedos e brincadeiras tornam-se essenciais quando se trata de atribuir sentido e significado a aprendizagem da língua portuguesa, tornando-se uma estratégia que beneficia os aspectos cognitivos e linguísticos do aluno, fazendo com que este se torne propenso a ampliar seu conhecimento.

Portanto, um dos desafios do educador ao apresentar um conteúdo de língua portuguesa é também desafiar seus alunos, para que estes não se sintam desmotivados, desenvolvendo aulas que despertem a curiosidade e que seja atrativa na busca da aprendizagem. Logo, se a curiosidade for bem estruturada e estimulada na prática pedagógica, será fonte de estímulo motivacional dos alunos do 1º ano do ensino fundamental I. Outro ponto importante é a relação entre o professor e o aluno, onde o educador saiba lidar com a sua relação de autoridade, liberdade e também afetividade, para que os educandos entendam o seu papel dentro e fora da escola, além do tratamento de respeito entre eles, favorecendo um ambiente harmonioso no processo educacional.

Conforme está destacado no relatório da observação estruturada a coordenação e as professoras refletem, propõem sugestões para sempre buscar melhorar as aulas de Língua Portuguesa com práticas lúdicas, discutem alguns pontos positivos e negativos, tendo em vista fatores da realidade escolar, como o espaço físico, recursos materiais e tecnológicos, sendo que a cada semana dar-se-á ênfase a uma atividade dentro dos conteúdos previstos para se trabalhar nas aulas. A coordenação sempre busca facilitar o trabalho do professor,

de modo que há convergência nos diálogos, oferecendo sempre seu apoio, e deixando as professoras livres para a prática com a ludicidade, desde que sigam os objetivos propostos. Para isso, sempre perguntam às professoras sobre suas necessidades para a realização das atividades teóricas e práticas, dentro ou fora de sala de aula.

A coordenação pedagógica se mostrou sempre envolvida e disponibilizada, no sentido de tomar medidas necessárias, oferecer ajuda e apoio ao trabalho das professoras dentro e fora da escola.

Considerando o relato das coordenadoras em resposta à entrevista, percebe-se que utiliza-se o lúdico nas aulas de língua portuguesa. E seus desafios são articulados através de diálogos com as professoras, como menciona a C1 *“Por meio do diálogo, em planejamento com a equipe, onde se tem trocas de experiências entre coordenação pedagógica e professores”* e ainda complementa a C2 *“Principalmente nos momentos de diálogo entre coordenação pedagógica e professor, em reuniões coletivas e individuais”*, apesar de constituir um desafio, é primordial na prática docente, uma vez que a frequência com que essas atividades são postas em prática, gera maiores perspectivas para que o aluno se sinta valorizado e parte integrante do processo de ensino e aprendizagem.

PERGUNTA 1: Destinada aos professores: Que práticas você aplica em sua turma na utilização do lúdico nas aulas de língua portuguesa?

“Na prática da leitura, escrita, raciocínio lógico, coordenação motora e concentração”. P1

“Através de jogos, caça-palavras, atividades que estimulem a prática da leitura e escrita”. P2

“Maleta da leitura, paleteria das sílabas, dados silábicos, amarelinha das palavras”. P3

3.1.4 O que dizem os professores sobre as práticas aplicadas em sua turma na utilização do lúdico nas aulas de língua portuguesa

A ludicidade está ligada com a prática pedagógica do professor do 1º ano do ensino fundamental I, sendo ele o autor da construção de seus planos de aula, das atividades a serem desempenhadas no cotidiano escolar das crianças, sendo estas intra ou extra escolar, e é exigido que se tenha comprometimento com o que faz, inclusive com o trabalho no uso do lúdico na aprendizagem da língua portuguesa.

A BNCC (2018) afirma que o professor deve estar empenhado em planejar cada passo de sua aula tendo como fundamento cada finalidade que espera que os alunos alcancem, dando especial destaque a escolha de materiais diversificados, a estruturação do espaço escolar e a organização de cada criança.

O artigo 3º do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, 2015, p. 10) garante:

A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral que trata esta lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

É papel do professor repensar sua prática pedagógica, para que possa ofertar mecanismos no ensinar e no aprender da língua portuguesa aos alunos do 1º ano, que sofrem influência do lúdico, pois é através dos jogos e brincadeiras que os discentes tendem a praticar a interação, a curiosidade, o pensamento, a concentração, a linguagem e a descoberta de regras, contribuindo e assegurando o desenvolvimento da criança.

Atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula devem ser consideradas mais do que brincar, de somente diversão, elas são necessárias para a construção de novos conhecimentos não somente no campo linguístico, mas na formação do indivíduo, de sua personalidade, quando presente no âmbito escolar, o educador deve valorizar sua concepção de ensino, estando amparado e seguro, propiciando a interação e a integração das crianças com o mundo e a construção de sua identidade, como menciona Muzzi (2018, p. 7):

Portanto, a concepção de construir a identidade e a autonomia da criança, evidenciando a preocupação com o desenvolvimento integral da mesma com um caráter mais qualitativo, pois é na educação infantil que estão presentes momentos relevantes para uma vida futura.

A ludicidade no meio escolar torna-se favorável ao conhecimento e podendo ser implementada em sala de aula, de maneira que seja pedagógica, organizada, planejada, com objetivos a serem alcançados e não como um simples momento de brincadeira, propiciando o desenvolvimento cognitivo, mental e físico dos alunos.

O relatório da observação estruturada indica uma atividade lúdica avaliativa teórica e prática na aula de Língua Portuguesa, voltada ao título do “Projeto: Quem ama cuida do Próximo” aplicada aos alunos, com o objetivo de aprimorar a leitura e escrita na produção textual, de medir o domínio que eles tem dos conhecimentos, envolvendo a história em quadrinhos “O Bom Samaritano”, no primeiro momento a professora oralmente fez a leitura

e compreensão da história, no segundo momento realizou a entrega das atividades aos alunos e auxiliou na resolução. A atividade era dividida em duas partes a primeira somente com imagens dos quadrinhos sem diálogo, na segunda parte pedia aos alunos que escrevessem o texto conforme os quadrinhos da 1ª questão. A professora utilizou uma bola de papel para desenvolver a brincadeira da “bola que gira na roda”, onde a bola é passada de um a outro, acompanhada por uma musiquinha cantada por todos e onde a música parar a criança deveria criar um enunciado sobre os quadrinhos dando sequência na história, logo a fala do aluno seria escrita no quadro pela professora para que todos construíssem juntos o texto.

Em respostas apresentada à entrevista as professoras evidenciaram que aplicam na prática as possibilidades que os recursos lúdicos proporcionam na aprendizagem da língua portuguesa como citam P1 *“Na prática da leitura, escrita, raciocínio lógico, coordenação motora e concentração”*, outro exemplo seria com atividades envolvendo jogos afirma P2 *“Através de jogos, caça-palavras, atividades que estimulem a prática da leitura e escrita”* e P3 *“Maleta da leitura, paletaria das sílabas, dados silábicos, amarelinha das palavras”*. Notou-se que as professoras esforçam-se para dar destaque aos recursos lúdicos nas aulas de leitura, pois as participantes tem consciência de que o processo apreensão da linguagem se torna muito mais atraente quando é acompanhado de elementos que estimulam a imaginação, a criatividade e o livre pensar das crianças, tornando-as mais preparadas para assimilar os conteúdos vistos em sala de aula.

PERGUNTA 2: Destinada aos professores: Descreva a sua aula de língua portuguesa com o uso da ludicidade:

“Em uma aula que pretendo trabalhar com formação de algumas palavras de forma prazerosa, uso uma caixinha enfeitada e coloco dentro dessa caixa objetos do cotidiano do mundo da criança e fazemos uma roda no chão da sala e cada criança tira de dentro da caixa um objeto e todos os outros alunos tentam escrever o nome do objeto”. P1

“Geralmente as aulas são realizadas de forma direcionada com jogos que incentivam a leitura e escrita”. P2

“Promovo o sorteio semanal de um aluno para levar a maleta a algum espaço público (shopping, praça, parques) faço desafios entre eles usando jogos”. P3

3.1.5 O que dizem os professores sobre suas aulas de língua portuguesa com o uso da ludicidade

Exercer o uso da ludicidade nas aulas de língua portuguesa, atualmente, dentro do processo educacional, é uma das metodologias consideradas como eficiente e eficaz ao ensino aprendizagem das crianças do 1º ano do ensino fundamental I.

É permitido que o conteúdo aplicado se torne mais claro ao entendimento dos alunos, ampliando com mais facilidade o conhecimento.

O lúdico possui a finalidade de motivar os alunos, tornando o aprendizado mais interessante, é uma ferramenta capaz de facilitar a compreensão dos conteúdos, como também auxiliar no processo de aprendizagem.

Aulas lúdicas também proporcionam que as crianças experimentem novas possibilidades de interpretar e reproduzir situações vivenciadas em sua realidade, despertando múltiplos sentimentos, logo ela estará de fato, construindo o conhecimento e efetivando a aprendizagem.

O professor deve encorajar seus alunos a pensar por si mesmos, sem querer obter deles, respostas e soluções corretas, mas que valorizem também as tentativas, e desafios vivenciados. Com relação aos espaços físicos e mobiliários, que estes também são fatores importantes. A escola, as salas de aulas e as aulas ministradas requerem capacidade de oferecer ensino de qualidade para tanto, faz-se necessário a utilização de espaço físico, materiais e recursos didáticos favoráveis ao processo educativo dos alunos. (RCA, 2019, p. 155)

A BNCC (2018) vem destacar o fato de que no desenvolvimento de uma aula de Língua Portuguesa o professor deverá primeiro organizar momentos dirigidos envolvendo a atividade de brincar com objetivos bem definidos como, por exemplo, desenvolver a coordenação motora, orientação espacial, ritmo, equilíbrio, organização temporal e desenvolver a linguagem como forma de comunicação.

Os professores podem obter diversas informações importantes ao estarem em contato com as experiências lúdicas, seja nas brincadeiras espontâneas ou nas orientadas. Se deixar envolver e permitir essa aproximação com o mundo mágico infantil seria uma das primeiras decisões que o professor deveria exercer e isso exige essencialmente deste profissional, conhecer a teoria e a prática, ser capaz de observar e dar atenção, trabalhar com amor e em parceria com as crianças na realização deste processo.

As atividades lúdicas devem ser consideradas como um dos variados recursos capaz de promover o desenvolvimento infantil, isso não significa dizer que é a única com essa finalidade, porém tem sua devida importância no âmbito educacional. Com isso, Friedmann (2012, p. 45), ressalta que “nesse sentido, sugiro prestar especial atenção para não considerar a atividade lúdica como o único e exclusivo recurso de ação já que, essa seria uma postura ingênua. Trata-se de uma alternativa significativa e importante, mas seu uso não exclui outras possibilidades”.

Atividades de língua portuguesa com o uso do lúdico se tornam mais significativas, pois possibilita ao aluno momentos de prazer e motivação e, essa motivação desperta na criança o desejo de aprender, ao mesmo tempo em que ela se diverte, propiciando a vontade de interação e participação nas diversas atividades orais ou escritas que se pretende trabalhar na sala de aula, daí sua relevância ao ser inserida na escola.

Com isso reafirmasse a importância de se introduzir e utilizar os recursos lúdicos para superar os desafios no processo de ensino aprendizagem da leitura, pois como afirma Kishimoto (2015), uma aula lúdica estimula o aluno a desenvolver sua criatividade, despertando o desejo pelo saber, a vontade de participar e a alegria da conquista do conhecimento.

Conforme apresenta o relatório da observação estruturada é que em cada bimestre a escola disponibiliza atividades que contemplam esses momentos fora da sala de aula com a presença de convidados, que proporcionam novas vivências e experiências dentro do ambiente escolar, na qual há um grande envolvimento e interesse dos alunos, que também se divertem com o momento.

Após a apresentação, os alunos retornaram a sala de aula para dar continuidade nas atividades do dia. A professora preparou uma aula com o ditado falado, onde as crianças retiram de dentro de uma caixa pequenos objetos que lembram o circo, e assim falam o nome do objeto e todos escrevem no caderno em sequência.

Em resposta apresenta à entrevista as professoras descrevem sobre suas aulas de Língua Portuguesa que utilizam o lúdico de forma prazerosa como menciona P1 “*Em uma aula que pretendo trabalhar com formação de algumas palavras de forma prazerosa, uso uma caixinha enfeitada e coloco dentro dessa caixa objetos do cotidiano do mundo da criança e fazemos uma roda no chão da sala e cada criança tira de dentro da caixa um objeto e todos os outros alunos tentam escrever o nome do objeto*”, com o uso de jogos que incentivam a leitura e escrita, cita a P2 “*Geralmente as aulas são realizadas de forma direcionada com jogos que incentivam a leitura e escrita*”, e ainda que se apropria de outros

espaços, além da sala de aula para realizar atividades com a maleta viajante, afirma a P3 *“Promovo o sorteio semanal de um aluno para levar a maleta a algum espaço público (shopping, praça, parques) faço desafios entre eles usando jogos”*, como também destaca o uso de jogos.

PERGUNTA 3: Destinada aos professores: Quais desafios você enfrenta no uso da ludicidade nas aulas de língua portuguesa? Comente:

“São muitos os desafios para desenvolvimento de uma aula com atividades lúdicas, vai desde no barulho das crianças, até a desvalorização por partes de alguns docentes e familiares. Entretanto, quero fazer menção de um que acho muito pertinente e desejo compartilhar com você que é a mobília arcaica de nossas salas de aula, onde por inúmeras vezes deixamos de desenvolvermos nossa aula com atividades pátria prazerosa”. P1

“A ludicidade apesar de diversão e prazer é uma possibilidade muito rica de aprendizado e um dos maiores desafios é a compreensão de que não estamos apenas brincando”. P2

“A concentração é um dos principais desafios. Devido, o interesse ser grande pelas aulas lúdicas, eles dispersam com facilidade”. P3

3.1.6 O que dizem os professores em relação aos desafios por eles enfrentados no uso da ludicidade nas aulas de língua portuguesa

Os professores do 1º ano do ensino fundamental enfrentam em sala de aula, vários desafios nos dias de hoje, um deles é o de despertar o interesse e a atenção dos alunos pelos conteúdos trabalhados na língua portuguesa, ainda com um grande número de alunos matriculados em uma mesma turma. Mas, a utilização das brincadeiras de forma pedagógica, é uma grande aliada à prática do professor, visto que, a criança aprenderá a valorizar ainda mais a educação escolar e sua aprendizagem.

Segundo a BNCC (2018) no 1º ano do Ensino Fundamental os eixos fundamentais que são o interagir e o brincar são essenciais para que a criança consolide tudo aquilo que está aprendendo, uma vez que o lúdico passa a se tornar o ponto de partida para que as habilidades do aluno sejam reforçadas.

É necessário que os educadores procurem identificar e entender as necessidades e dificuldades individuais de cada aluno, para assim criar estratégias, determinando qual o

melhor e adequado instrumento poderá utilizar para fazer os alunos aprenderem com mais facilidade e que possam suprir essas carências.

A seleção e utilização de atividades lúdicas nas aulas de língua portuguesa também é um desafio ao professor que terá como propósito buscar alternativas de aprendizagem, compreensão dos conteúdos, construção de valores, de visão de mundo aos seus alunos, e sempre que for conveniente os jogos e brincadeiras podem ser utilizados.

O Ensino Fundamental, com nove anos de duração, é a etapa mais longa da Educação Básica, atendendo estudantes entre 6 e 14 anos. Há, portanto, crianças e adolescentes que, ao longo desse período, passam por uma série de mudanças relacionadas a aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais, emocionais, entre outros. Como já indicado nas Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental de Nove Anos (Resolução CNE/CEB nº 7/2010), essas mudanças impõem desafios à elaboração de currículos para essa etapa de escolarização, de modo a superar as rupturas que ocorrem na passagem não somente entre as etapas da Educação Básica, mas também entre as duas fases do Ensino Fundamental: Anos Iniciais e Anos Finais. (BNCC, 2018, p. 57)

É essencial que os professores, como também as famílias das crianças tenham a percepção e a compreensão do brincar como práticas educacionais, para que estas sejam vista com valor e real importância, considerando o lúdico como um método que venha auxiliar o ensino aprendizagem e a educação.

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

Para tanto, compreender os variados benefícios da implementação dos jogos e brincadeiras na educação, permite construir espaços que possibilitem o trabalho com a alfabetização de crianças mais prazeroso e significativo.

O que implica no desenvolvimento do amor e afeto, na interação em grupo, na formação de laços de companheirismo e amizade, demonstrando afetividade, sendo criativo, e se valorizando, e ainda, valorizando a sociedade, desde a infância.

Verificou-se no relatório da observação estruturada que as professoras consideram ser um grande desafio trabalhar o ensino aprendizagem com crianças, e sempre acreditaram

em uma metodologia significativa com a utilização do lúdico, não só nas aulas de Língua Portuguesa, mas também nas outras disciplinas trabalhadas.

A princípio da atividade lúdica avaliativa as crianças estavam um pouco agitadas, mas aos poucos foram ficando calmas, e assim todos participaram da brincadeira, com envolvimento e prazer.

As professoras respondem à entrevista afirmando que os desafios no uso da ludicidade são consideráveis e vão desde o barulho produzido pelas crianças que, por natureza, tem dificuldade de concentração até o mobiliário existente na sala de aula que se mostra antigo e não adaptado as necessidades dos alunos e professores para as atividades propostas em torno do lúdico, menciona P1 *“São muitos os desafios para desenvolvimento de uma aula com atividades lúdicas, vai desde no barulho das crianças, até a desvalorização por partes de alguns docentes e familiares. Entretanto, quero fazer menção de um que acho muito pertinente e desejo compartilhar com você que é a mobília arcaica de nossas salas de aula, onde por inúmeras vezes deixamos de desenvolvermos nossas aulas com atividades pátria prazerosa”*. Nota-se que cada professora respondeu a questão a partir de seu ponto de vista e de acordo com suas necessidades. Mas percebe-se que prevalece como maior dificuldade a falta de concentração das crianças e o mobiliário defasado para trabalhar com os recursos lúdicos, pois muitas atividades exigem movimentação e, por conseguinte, um ambiente mais amplo, também afirma P3 *“A concentração é um dos principais desafios. Devido, o interesse ser grande pelas aulas lúdicas, eles dispersam com facilidade”*, quando isso não existe, a utilização da ludicidade na aprendizagem da língua portuguesa passa a se tornar comprometida.

As professoras admitiram que enfrentam desafios no uso da ludicidade. Entretanto, mesmo diante desse cenário, o professor deve assumir a mediação do processo de leitura desde que saiba como utilizar recursos e tenha a compreensão que a criança não está apenas brincando, mas também aprendendo, como menciona P2 *“A ludicidade apesar de diversão e prazer é uma possibilidade muito rica de aprendizado e um dos maiores desafios é a compreensão de que não estamos apenas brincando”*, para que favoreçam a aprendizagem da criança.

Entre esses elementos pode-se apontar jogos brinquedos e brincadeiras que proporcionam ao aluno o incentivo a aprendizagem da língua portuguesa, buscando espaços, inclusive fora da escola que sejam apropriados para a utilização da ludicidade.

3.2 Metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da língua portuguesa no ensino fundamental I

No 1º ano do ensino fundamental o domínio da língua oral e escrita é fundamental para a participação social afetiva, pois é por meio dela que o homem se comunica, tem acesso às informações, expressa e defende pontos de vistas, partilha ou constrói visões de mundo, produz conhecimentos.

Assim, compreende-se que a BNCC especifica que as atividades propostas pelo professor com foco na leitura devem ser estruturadas em harmonia com os estímulos e interesses que os alunos vão evidenciando. Isso deve acontecer de forma frequente tanto nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental e, então se intensificar, na parte final do Ensino Fundamental I que corresponde ao 4º e 5º anos. Assim, o foco sempre deve ser a alfabetização completa, apontando e referenciando a importância ao lúdico:

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refuta-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (BNCC, 2017, p.58).

Nessa fase, será avaliada a forma de como os coordenadoras organizam e apoiam o trabalho do docente e a metodologia dos professores do 1º ano, quanto ao uso da ludicidade, com o auxílio das respostas das entrevistas abertas aplicadas aos participantes e da observação realizada na Escola Estadual Princesa Isabel, verificando se há de fato o favorecimento do lúdico nas aulas de língua portuguesa.

PERGUNTA 4: Destinada aos coordenadores: Como é organizada a matriz curricular do 1º ano? Nela está inserida atividades lúdicas para contribuir com o trabalho do professor nas aulas de língua portuguesa?

“A matriz curricular conforme estipula a BNCC, o texto é o ponto de partida para a definição dos conteúdos, assim, o lúdico é uma forma de incentivar o gosto pela leitura”. C1

“A matriz é organizada com base nas expectativas de aprendizagem dos alunos, considerando os projetos que a escola desenvolve”. C2

3.2.1 O que dizem os coordenadores sobre a organização da matriz curricular do 1º ano e a inserção de atividades lúdicas que venham contribuir com o trabalho do professor nas aulas de língua portuguesa

No 1º ano do Ensino Fundamental I, a criança aprende mais rápido brincando, mantendo contato com o meio lúdico, além de assimilar os conteúdos que estão apresentados na matriz curricular.

A ludicidade, portanto, é uma estratégia essencial para promover o processo de aprendizagem. Atividades com o uso do lúdico na sala de aula, garantida pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) propicia à criança um espaço harmonioso para que aconteça com motivação o processo de ensino e aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018, p. 87) apresenta na 9ª competência específica da área de língua portuguesa para o ensino fundamental I que as crianças devem:

Envolver-se em práticas de leitura literária que possibilitem o desenvolvimento do senso estético para fruição, valorizando a literatura e outras manifestações artístico-culturais como formas de acesso às dimensões lúdicas, de imaginário e encantamento, reconhecendo o potencial transformador e humanizador da experiência com a literatura.

Um outro ponto a ser contemplado na organização da matriz curricular é a inovação de práticas de linguagem e ampliação do letramento:

Tal proposta assume a centralidade do texto como unidade de trabalho e as perspectivas enunciativo-discursivas na abordagem, de forma a sempre relacionar os textos a seus contextos de produção e o desenvolvimento de habilidades ao uso significativo da linguagem em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses. (Brasil, 2017, p. 65)

Atividades lúdicas devem estar inseridas no contexto político pedagógico da escola, pois a ludicidade tem sua importância para a educação e alfabetização das crianças, envolvendo os jogos e brincadeiras e os próprios brinquedos, tanto as brincadeiras atuais como as de antigamente, e aquelas construídas pelo próprio professor que faz adaptações, associando o conteúdo ao lúdico, auxiliando na aprendizagem e no convívio social dos

alunos. Como afirma Modesto (2014, p. 11), “o brincar com fins pedagógicos e psicopedagógicos tem ganhado força e expansão, justificado pelos estudos que mostram a importância dessa proposta como um recurso que: ensina, desenvolve e educa”. Desta maneira, é visível a importância de se utilizar atividades lúdicas no âmbito escolar, e sua inserção no planejamento como um recurso de fins pedagógicos.

A utilização das atividades lúdicas na prática educativa, organizada de forma espontânea e dirigida possibilita o desenvolvimento da inteligência, a sensibilidade e a aproximação das crianças, suas criatividade e liberdades, contribuindo com o trabalho do professor na sala de aula.

Conforme aponta o relatório da observação estruturada, as aulas planejadas para as semanas do mês de Novembro teriam que contemplar atividades voltadas ao projeto” Quem ama cuida do Próximo”, relacionados ao 3º bimestre. O encontro para a apresentação do planejamento ocorreu na sala dos professores, e o planejamento iniciou com as adequações de atividades voltadas ao projeto do referido bimestre, no qual já havia sido feito no planejamento anual, no que se refere à contemplação de aulas com o uso do lúdico apropriando esta metodologia ao tema do projeto citado, e a inclusão de aulas teóricas que tratem sobre conteúdos de leitura, interpretação, produção de textos, escrita correta das palavras, conhecimento de gêneros textuais.

As coordenadoras em suas respostas, declaram que as atividades propostas envolvendo o ensino de Língua Portuguesa tem destacado principalmente os primeiros passos em direção a apropriação da capacidade leitura, conforme estipulado pela matriz curricular para o 1º ano do Ensino Fundamental, lançando-se mão da ludicidade para conseguir esse intento, afirma a coordenadora C1 “*A matriz curricular conforme estipula a BNCC, o texto é o ponto de partida para a definição dos conteúdos, assim, o lúdico é uma forma de incentivar o gosto pela leitura*”. Nesse sentido, cabe especificar que na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) se privilegia a leitura no 1º ano do ensino fundamental por argumentar que ao se tratar da Língua Portuguesa é importante dar destaque a centralidade do texto e a construção de seu sentido na alfabetização dos alunos, e que ainda organizam o currículo abrangendo o projeto que a escola determina, menciona a coordenadora C2 “*A matriz é organizada com base nas expectativas de aprendizagem dos alunos, considerando os projetos que a escola desenvolve*”.

PERGUNTA 5: Destinada aos coordenadores: De que forma você participa das seleções de atividades lúdicas para o professor utilizar nas aulas de língua portuguesa?

“As seleções das atividades são feitas pelos docentes que geralmente as incluem no planejamento pedagógico analisados pela coordenação pedagógica”. C1

“Nos momentos de planejamentos, quando temos esses encontros”. C2

3.2.2 O que dizem os coordenadores sobre sua participação das seleções de atividades lúdicas para o professor utilizar nas aulas de língua portuguesa

O ensino e aprendizagem da língua portuguesa não precisa ser uma prática baseada na mesmice, ou mesmo na memorização de regras gramaticais. É preciso que aconteça a seleção de atividades envolventes, com aulas divertidas de português, inserindo no planejamento atividades lúdicas, objetivando fazer a criança aprender brincando.

Embora, desde que nasce e na Educação Infantil, a criança esteja cercada e participe de diferentes práticas letradas, é nos anos iniciais (1º e 2º anos) do Ensino Fundamental que se espera que ela se alfabetize. Isso significa que a alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica. Nesse processo, é preciso que os estudantes conheçam o alfabeto e a mecânica da escrita/leitura – processos que visam a que alguém (se) torne alfabetizado, ou seja, consiga “codificar e decodificar” os sons da língua (fonemas) em material gráfico (grafemas ou letras), o que envolve o desenvolvimento de uma consciência fonológica (dos fonemas do português do Brasil e de sua organização em segmentos sonoros maiores como sílabas e palavras) e o conhecimento do alfabeto do português do Brasil em seus vários formatos (letras imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas), além do estabelecimento de relações grafofônicas entre esses dois sistemas de materialização da língua. (BNCC, 2018, p. 89-90)

Os PCNs (2017) afirmam que é fundamental que ocorra o envolvimento de toda a equipe técnica, direta ou indiretamente, no planejamento curricular de atividades voltadas para a ludicidade nas mais diversas disciplinas.

A criança passa por várias fases de interação com a língua portuguesa, identificando e distinguindo letras de números e até de desenhos e vai percebendo aos poucos que o texto representa a fala. Em consequência, passa a decifrar o alfabeto, entender a ligação entre letras, sílabas, distinguir fonemas até o momento de realizar a leitura e escrita. Através do

uso da ludicidade é possível desenvolver conteúdos de alfabetização de forma envolvente e atraente.

O coordenador pedagógico deve estar envolvido e comprometido com o processo de desenvolvimento e aprendizagem no ambiente escolar, e precisa levar em consideração a importância de um trabalho pedagógico diferenciado que atenda as mais diversificadas necessidades dos alunos e auxilie na prática diária do professor do 1º ano do ensino fundamental I:

O objetivo da Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006, que dispõe sobre a duração de 9 anos para o Ensino Fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 anos de idade, foi assegurar a todos um tempo mais prolongado de permanência na escola, oferecendo maiores oportunidades de aprendizagem, de modo que os alunos prossigam nos seus estudos e Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade concluam, com qualidade, a educação básica. Essa qualidade implica assegurar um processo educativo respeitoso e construído com base nas múltiplas dimensões e na especificidade do tempo da infância. É preciso, no entanto, ter em conta que a melhor aprendizagem não resulta apenas do tempo de permanência na escola, mas do modo adequado da sua utilização. Portanto, o ingresso aos 6 anos no Ensino Fundamental não pode ser uma medida apenas de ordem administrativa. Nesse sentido, faz-se necessário atentar para o processo de desenvolvimento e aprendizagem, o que significa respeitar as características etárias, sociais, psicológicas e cognitivas das crianças, bem como adotar orientações pedagógicas que levem em consideração essas características, para que elas sejam respeitadas como sujeitos do aprendizado. (Limeira, 2015, p. 44-45)

Contudo, para garantir um ensino aprendizagem de qualidade, deve existir na escola um envolvimento de todos, com um pensar em novas possibilidades, métodos, estratégias que oportunizem a educação das crianças do 1º ano, sendo fundamental o uso de atividades lúdicas nas aulas de língua portuguesa como orientação pedagógica.

O relatório da observação estruturada mostra as coordenadoras pedagógicas explicam que tanto as aulas teóricas quanto as práticas ficam a critério das professoras, cabe a elas, elaborarem e incluírem no plano de aula, conforme sentirem necessidade e dependendo também do nível de aprendizagem das crianças e que tais práticas pedagógicas, podem incluir recursos tecnológicos, livros didáticos e ambos outros materiais. A

Coordenação sempre promove reuniões para auxiliar, ouvir e promover dentro das possibilidades, novas propostas para que se efetivem mudanças que possam alcançar melhores resultados quanto ao ensino aprendizagem e a prática pedagógica.

As coordenadoras apresentam as seguintes respostas à entrevista afirmando que participam do processo de seleção de atividades lúdicas dedicando-se a orientar os professores no momento do planejamento sobre como podem utilizar esse recurso no contexto da língua portuguesa, especificamente nas tarefas diárias que envolvem a leitura, como diz C1 *“As seleções das atividades são feitas pelos docentes que geralmente as incluem no planejamento pedagógico analisados pela coordenação pedagógica”* e ainda C2 *“Nos momentos de planejamentos, quando temos esses encontros”*. As atribuições que cabem especificamente a coordenação pedagógica quando envolvida com as atividades relacionadas ao ensino e aprendizagem, relacionam-se principalmente com a tarefa de oferecer apoio e auxílio pedagógico aos professores e alunos para que vivenciem o processo educacional de forma plena e dinâmica, ainda que existam muitos desafios a serem superados diante das demandas existentes para a educação alcançar os objetivos voltados para a formação cidadã.

PERGUNTA 6: Destinada aos coordenadores: Qual é a sua opinião a respeito de atividades lúdicas que necessitam para a sua prática recursos tecnológicos?

“No que concerne às atividades lúdicas que utilizam recursos tecnológicos, em especial no ensino público torna-se um entrave visto às diversas limitações do acesso a tais recursos. Embora seja uma tendência o uso de recursos tecnológicos ainda é escasso”. C1

“O uso de recursos tecnológicos pode acrescentar muito quanto ao desenvolvimento das atividades, vai depender dos objetivos da aula e do planejamento que foi feito”. C2

3.2.3 O que dizem os coordenadores sobre as atividades lúdicas que necessitam para a sua prática recursos tecnológicos

Numa sociedade em constante transformação, com a utilização de recursos tecnológicos, existe uma grande preocupação para novas mudanças no processo educacional escolar. Recursos midiáticos utilizados na prática social, também são inseridos aos métodos

de ensino pelos professores do 1º ano do ensino fundamental I e discutidos quanto à sua eficácia na busca por um ensino aprendizagem significativo.

Todo esse quadro impõe à escola desafios ao cumprimento do seu papel em relação à formação das novas gerações. É importante que a instituição escolar preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais. Contudo, também é imprescindível que a escola compreenda e incorpore mais as novas linguagens e seus modos de funcionamento, desvendando possibilidades de comunicação (e também de manipulação), e que eduque para usos mais democráticos das tecnologias e para uma participação mais consciente na cultura digital. Ao aproveitar o potencial de comunicação do universo digital, a escola pode instituir novos modos de promover a aprendizagem, a interação e o compartilhamento de significados entre professores e estudantes. (BNCC, 2018, p. 61)

Para os Parâmetros Curriculares Nacionais Brasileiros (PCNs, 1998) a inclusão definitiva dos recursos tecnológicos somente poderá ter validade se favorecer a aprendizagem do aluno, estimulando a imaginação, a criatividade e o raciocínio do aluno no Ensino Fundamental I.

As experiências das crianças em seu contexto familiar, social e cultural, suas memórias, seu pertencimento a um grupo e sua interação com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação são fontes que estimulam sua curiosidade e a formulação de perguntas. O estímulo ao pensamento criativo, lógico e crítico, por meio da construção e do fortalecimento da capacidade de fazer perguntas e de avaliar respostas, de argumentar, de interagir com diversas produções culturais, de fazer uso de tecnologias de informação e comunicação, possibilita aos alunos ampliar sua compreensão de si mesmos, do mundo natural e social, das relações dos seres humanos entre si e com a natureza. (BNCC, 2018, p. 58)

A formação docente é também fundamental para a prática de atividades lúdicas que necessitam de recursos tecnológicos, coordenadores e professores necessitam conhecer mais as propostas educacionais em relação às suas metas e estratégias.

Fomentar o desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a alfabetização e favoreçam a

melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos (as) alunos (as), consideradas as diversas abordagens metodológicas e sua efetividade; [...] Promover e estimular a formação inicial e continuada de professores (as) para a alfabetização de crianças, com o conhecimento de novas tecnologias educacionais e práticas pedagógicas inovadoras, estimulando a articulação entre programas de pós-graduação *stricto sensu* e ações de formação continuada de professores (as) para a alfabetização. (Limeira, 2015, p. 9).

O uso da tecnologia em atividades lúdicas no ensino de língua portuguesa é uma possibilidade para professores do 1º ano do ensino fundamental I, que buscam inovar sua prática educacional, no intuito de contribuir com a alfabetização das crianças. Portanto, é necessário algumas mudanças no fazer pedagógico, na capacitação do profissionais de educação e no planejamento para que o trabalho com essas ferramentas no ambiente educacional possa garantir melhoria no desempenho e rendimento das crianças. A mudança precisa adentrar os muros da escola, uma vez, que já acontece fora dela.

Na cultura digital, se propõe mudanças nos espaços, tempo, e funcionamento da sala de aula, permitindo uma educação cidadã completa, admitindo a integração dos alunos na construção do saber, mediado pelo professor, com a rede, interagindo com as práticas sociais, virtuais, globalizadas, na qual, se não todos, a grande maioria dos alunos está inserida. (Cabral, 2015, p.7).

É preciso também investir na produção de materiais quando se trabalha o lúdico voltado para o ensino da língua portuguesa.

Segundo aborda o relatório da observação estruturada ficou definido entre a coordenação e as professoras que seria utilizada como proposta a plataforma de jogos “kahoot”, nas aulas teóricas e práticas de Língua Portuguesa, nos quais os alunos responderão a perguntas de múltipla escolha, sobre os conteúdos da área, e que as professoras empregariam como método a utilização de recurso tecnológico disponibilizado pela família das crianças, (já que a escola não disponibiliza da sala de mídias), para que estes possam ampliar e compartilhar seus conhecimentos, caso contrário não seria possível a para efetivação da atividade. A coordenação pedagógica e as professoras, discutiram o cronograma das aulas de Língua Portuguesa foram apresentados alguns problemas internos da escola, como a ausência de quadra, sala de mídias.

As coordenadoras especificam em suas respostas que o uso dos recursos tecnológicos de conotação lúdica é ideal para promover a aprendizagem mais efetiva da criança. Entretanto, o difícil acesso a esses recursos acaba por dificultar uma aprendizagem mais

dinâmica, visto que a escassez dessa tecnologia muitas vezes inexistente na escola, como menciona C1 *“No que concerne às atividades lúdicas que utilizam recursos tecnológicos, em especial no ensino público torna-se um entrave visto às diversas limitações do acesso a tais recursos. Embora seja uma tendência o uso de recursos tecnológicos ainda é escasso”*. São muitos os benefícios trazidos pelos recursos tecnológicos à educação, portanto o professor precisa conhecer as ferramentas que tem à sua disposição se quiser que o aprendizado aconteça de fato. O uso das tecnologias na escola está além de disponibilizar tais recursos; ele implica aliar métodos e metodologia na busca de um ensino mais interativo, cita a C2 *“O uso de recursos tecnológicos pode acrescentar muito quanto ao desenvolvimento das atividades, vai depender dos objetivos da aula e do planejamento que foi feito”*, o que dependerá também dos objetivos definidos no planejamento.

PERGUNTA 4: Destinada aos professores: Como você organiza seu planejamento? Nele é contemplado atividades lúdicas nas aulas de língua portuguesa? Comente:

“Sim, é contemplado, o meu planejamento é organizado com base nas coordenadas da equipe pedagógica da escola, que são de forma anual, semestral, bimestral e mensal. Em relação a complementação do mesmo à disciplina de Língua Portuguesa, lhe digo que o referente está inserido sim como também em todos os parâmetros curriculares. As atividades lúdicas vai desde sala até o dever de casa, e essas estão visíveis os entrelaçados dos parâmetros curriculares um com o outro”. P1

“No planejamento da aula há dois dias em que esse momento é proporcionado”. P2

“Organizo contemplando duas vezes semanais o uso de jogos relacionados aos conteúdos”. P3

3.2.4 O que dizem os professores sobre a organização de seus planejamentos e se neles contemplam atividades lúdicas nas aulas de Língua Portuguesa

A organização do planejamento dos professores do 1º ano do ensino fundamental I devem acompanhar e implantar as propostas da Base Nacional Comum Curricular, agregando os conteúdos programáticos à realidade das crianças, com o apoio da coordenação pedagógica. Para os dois primeiros anos iniciais e a disciplina de língua portuguesa tem-se

a importância e a preocupação do processo de ensino aprendizagem voltado principalmente à alfabetização das crianças.

No Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os componentes curriculares tematizam diversas práticas, considerando especialmente aquelas relativas às culturas infantis tradicionais e contemporâneas. Nesse conjunto de práticas, nos dois primeiros anos desse segmento, o processo de alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica. Afinal, aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de participar com maior autonomia e protagonismo na vida social. (BNCC, 2018, p. 63)

Compreende-se que, no que tange ao aspecto relacionado à formatação das ideias, é importante reiterar que planejamento para se utilizar a ludicidade no ensino da língua portuguesa, é um processo proativo onde se registram as ações estratégicas que garantam a execução do que foi decidido. Isto quer dizer que o processo de planejamento é o momento da tomada de decisão e da formalização das mesmas, como também os momentos de implementação e avaliação das decisões tomadas no coletivo institucional.

Segundo os PCNs (2017) o planejamento é o instrumento central para a organização das atividades didáticas com o uso do lúdico. Portanto, deve ser utilizado amplamente para que todas as etapas do processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa sejam caracterizadas pelo dinamismo.

Esta concepção de planejamento possibilita resgatar a importância do mesmo, revestindo-o de uma função pedagógica no momento do processo de discussão, sistematização, apropriação de instrumentos e procedimentos teórico-metodológicos, que formalizados em documentos, garantam a continuidade do processo em nível escolar, visando os avanços necessários à sociedade que se pretende ajudar a construir.

Com a ludicidade dentro do espaço escolar, as crianças vão adquirindo conhecimento com o que aprendem nessas práticas associadas aos conteúdos que estão no currículo escolar, o que acontece de maneira natural e espontânea. Porém, é preciso reforçar a forma como o trabalho com o uso do lúdico acontece, tornando-os em trabalhos diários, presente na rotina dos discentes.

Contudo, o brincar livre, por meio da observação e registro do professor, é possível diagnosticar as ideias, os valores e as fases do desenvolvimento da criança podendo assim observar o momento adequado de intervir para

aquisição de conhecimentos prática, no brincar direcionado podemos propor brincadeiras ou jogos com objetivos específicos a serem traçados. (Alves, 2014, p. 19)

Fazer uso de atividades lúdicas no espaço escolar como um recurso da prática educativa é possibilitar meios para que a criança aprenda de maneira participativa, despertando nela a motivação, sendo os jogos e brincadeira favoráveis ao desenvolvimento infantil, podendo este ser adquirido tanto no brincar livre, quanto no brincar dirigido.

O professor do 1º ano do ensino fundamental em seu planejamento deverá se atentar em oferecer um espaço favorável para que os alunos se sintam confortáveis e seguros ao exercitarem as atividades lúdicas na escola.

Ter um espaço organizado para as crianças, do qual elas se sintam realmente apropriadas e onde estejam seguras, amplia as possibilidades de interações variadas, prolongadas, estimulantes, afetivas, com diferentes parceiros, influenciando o desenvolvimento de sua atividade criativa. O espaço é assim considerado um elemento educador para essas crianças. (Oliveira et al, 2012, p.82)

O que destaca o relatório da observação estruturadas as professoras relatam que, em todos os bimestre em que acontece a prática com o lúdico não ocorre queda na frequência dos alunos, inclusive nas aulas que envolvem os projetos de cada bimestre, onde há aulas prazerosas que são conceituadas e incluem também a participação da família e que sempre acreditaram em uma metodologia significativa com a utilização do lúdico, não só nas aulas de Língua Portuguesa, mas também nas outras disciplinas trabalhadas.

Em respostas à entrevista, as professoras expressam a realidade afirmando que a matriz curricular tem sido a base sob a qual se fundamenta o trabalho com a ludicidade no contexto do ensino da língua portuguesa, principalmente no que concerne a uso desse recurso no ensino da leitura, assim menciona a P1 *“Sim, é contemplado, o meu planejamento é organizado com base nas coordenadas da equipe pedagógica da escola, que são de forma anual, semestral, bimestral e mensal. Em relação a complementação do mesmo à disciplina de Língua Portuguesa, lhe digo que o referente está inserido sim como também em todos os parâmetros curriculares. As atividades lúdicas vai desde sala até o dever de casa, e essas estão visíveis os entrelaçados dos parâmetros curriculares um com o outro”*.

As professoras informam que realizam o planejamento de acordo com as aulas que pretendem ministrar aos alunos. Neles, as atividades lúdicas são contempladas não apenas no contexto do ensino de Língua Portuguesa como também em outras disciplinas nos moldes

do que estipula os Parâmetros Curriculares Nacionais, e quanto a sua organização no cronograma semanal, afirma P2 “*No planejamento da aula há dois dias em que esse momento é proporcionado*”, e ainda P3 “*Organizo contemplando duas vezes semanais o uso de jogos relacionados aos conteúdos*”, onde são estipulados dois dias para momentos com atividades lúdicas em Língua Portuguesa.

PERGUNTA 5: Destinada aos professores: Quais atividades lúdicas você utiliza nas aulas de Língua Portuguesa?

“Jogos, caixa de surpresa, músicas, dramatização, vídeos, construção de cartazes, plantação de árvores, feira de livros e teatro”. P1

“É utilizado jogos que são disponibilizados pela biblioteca da escola, a caixa de 10 jogos é um excelente recurso”. P2

“Desafios no quadro, bingo, soletrando”. P3

3.2.5 O que dizem os professores sobre as atividades lúdicas por eles utilizadas nas aulas de língua portuguesa

O professor do 1º ano do ensino fundamental I necessita conhecer as experiências e vivências de seus alunos, para assim criar possibilidades de realizar sua prática na busca em promover a formação e a alfabetização dos educandos no espaço escolar, atendendo suas reais necessidades, permitindo que o processo ensino-aprendizagem seja atribuído com facilidade. Dessa forma a criatividade precisa estar inserida na elaboração dos planos de aula do professor e logo, nas atividades lúdicas e em sua prática de sala de aula.

O último e determinante estágio deste processo de aprimoramento educacional deve ocorrer no palco do professor, desenvolvendo habilidades em sala de aula e para além dela; mais do que nunca, é preciso profissionais ousados. O pedestal negro e o cetro de giz podem ficar como apoio ao transformar minutos de monólogos em processos práticos mínimos de conscientização da linguagem de todos os dias. Dissecar um texto como se faria a uma cortiça. Transformar o aluno em cientista, em analista, em desenvolvedor, em produtor, em projetista, em editor, em coletor, em revisor, em comentarista uns dos outros e de si próprios. Nesse sentido, a pluralidade é resultado natural do processo de ensino-aprendizagem. (RCA, 2019, p. 164)

Os PCNs (2017) de Língua Portuguesa assevera que o aprendizado do educando tem relação de dependência com a necessidade de aprender, O aluno deve sentir satisfação em aprender a língua materna em todas as suas interfaces.

Cabe ao professor se apropriar de metodologias diferenciadas, oferecendo oportunidades do uso de estratégias que facilite uma melhor compreensão dos conteúdos de língua portuguesa, em favor do desenvolvimento educacional das crianças.

O professor ao utilizar atividades lúdicas nas aulas de língua portuguesa deve desempenhar a função de animar o processo de ensino aprendizagem, agindo com competência, promovendo um ambiente onde a diversão esteja presente nas atividades propostas, que, sobretudo, toquem a sensibilidade dos alunos. Outro fator importante para despertar o interesse das crianças é o material pedagógico que o professor utiliza em sua prática pedagógica que precisa ser preparado a fim de provocar o estímulo por novas experiências e descobertas, colaborando para um processo com eficácia.

Para que as propostas sejam permeadas pela ludicidade, é preciso que o ambiente preparado seja um espaço de vivências alegres (inclusive se este ambiente for o interior de uma escola), de momentos de descobertas que permitam o prazer em fazer novamente. Mas essa repetição do movimento deve acontecer por iniciativa da própria criança, de querer sentir novamente a emoção da alegria, a sensação de satisfação. Isso exige que a proposta lúdica não possa se distanciar das metas estabelecidas pelo professor. Se ele quiser ensinar determinado conteúdo, esquecendo-se de oferecê-lo no mundo mágico que a criança vive, isto é, desconectado da ludicidade, isso poderá significar para ela que a atividade não é brincadeira, afastando o prazer de brincar daquela situação. (Nista-Piccolo; Moreira, 2012, p.70)

Contudo, para que aconteça a promoção de uma educação com aprendizagem atrativa e envolvente, é necessário que a escola tenha um ambiente que propicie a troca de conhecimentos entre o professor e o aluno, que colabore na execução das atividades com brincadeiras e jogos de forma agradável, prazerosa e lúdica, permitindo a participação ativa, independência, cooperação, autonomia e exposição do entendimento daquilo que foi absorvido pelas crianças. Nesse sentido, Kishimoto (2015) enfatiza que sempre que a situação permitir, os recursos lúdicos como jogos, brinquedos e brincadeiras devem ser utilizados visando tornar as atividades mais prazerosas e dinâmicas.

O relatório de observação estruturada aponta a professora explicou aos alunos sobre a importância da cooperação, interação, inclusão e a pedagogia dos jogos cooperativos,

interativos e inclusivos, onde executou o jogo da “bandeirinha” com o uso de dois bambolês e duas bandeiras brasileiras, que divide a turma em dois grupos, sendo que cada um possui uma bandeirinha num espaço delimitado e não pode deixar o adversário tomar para si, mostrando aos alunos o trabalho com a união, solidariedade e respeito mútuo, para que assim possam encontrar resultados positivos se juntos cooperarem.

As professoras em suas respostas à entrevista afirmam que as atividades lúdicas utilizadas nas aulas de língua portuguesa são múltiplas, como exemplos P1 “*Jogos, caixa de surpresa, músicas, dramatização, vídeos, construção de cartazes, plantação de árvores, feira de livros e teatro*”, P2 “*É utilizado jogos que são disponibilizados pela biblioteca da escola, a caixa de 10 jogos é um excelente recurso*” e P3 “*Desafios no quadro, bingo, soletrando*”, o que expressa a preocupação destes com a aprendizagem significativa do aluno. Observa-se que quanto mais diversos os recursos utilizados para estimular a aprendizagem da língua portuguesa, aumentam as possibilidades de que o aluno sintam-se motivado a se envolver por completo com essas atividades, participando ativamente e contribuindo para que o professor avance cada vez mais no ensino/aprendizagem dos alunos.

PERGUNTA 6: Destinada aos professores: Quais recursos tecnológicos são utilizados para dar suporte às aulas de Língua Portuguesa no uso da Ludicidade?

“Kahoot, data show, telefone, televisão”. P1

“Um recurso que serve como ferramenta é o computador”. P2

“Recurso áudio visuais: vídeos e canções”. P3

3.2.6 O que dizem os professores sobre os recursos tecnológicos por eles utilizados para dar suporte às aulas de Língua Portuguesa no uso da Ludicidade

Os recursos tecnológicos são atrativos aos alunos, lhes permitindo criar atividades em sistemas digitais, multimídia, editar imagens. Isto faz, com que, sejam grandes aliados ao trabalho com atividades lúdicas, estimulando a participação no processo de construção do conhecimento. Trabalhar atividades lúdicas com recursos tecnológicos necessita ter conhecimento prévio da turma, sendo elas, bem planejadas e direcionadas, para que assim possam alcançar os objetivos que se pretende. O Referencial Curricular Amapaense (RCA, 2019, p. 240) apresenta quanto à utilização de tecnologia digital a habilidade de língua portuguesa “(EF15LP08) Utilizar software, inclusive programas de edição de texto, para

editar e publicar os textos produzidos, explorando os recursos multissemióticos disponíveis”.

É provável que atividades lúdicas no 1º ano do ensino fundamental I, com o apoio de recursos tecnológicos contribuam no desenvolvimento das crianças. A utilização desses recursos vem ganhando seu espaço na escola, mas para isso, o estabelecimento educacional deve disponibilizar este contato tecnológico desde cedo aos alunos, e no decorrer de sua formação.

Ampliam-se também as experiências para o desenvolvimento da oralidade e dos processos de percepção, compreensão e representação, elementos importantes para a apropriação do sistema de escrita alfabética e de outros sistemas de representação, como os signos matemáticos, os registros artísticos, midiáticos e científicos e as formas de representação do tempo e do espaço. Os alunos se deparam com uma variedade de situações que envolvem conceitos e fazeres científicos, desenvolvendo observações, análises, argumentações e potencializando descobertas. (BNCC, 2018, p. 58)

De acordo com a BNCC (2018) as tecnologias são aliadas no processo de ensino e aprendizagem da criança nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Por isso, é importante sua inclusão efetiva no contexto escolar.

O professor precisa saber integrar os recursos tecnológicos às atividades lúdicas, evitando que as aulas sejam monótonas, despertando o interesse pelos diversos assuntos da língua portuguesa, facilitando o aprendizado dos alunos. Sendo que, qualquer conteúdo pode ser trabalhado em atividades com o uso da tecnologia.

Não se trata de deixar de privilegiar o escrito/impresso nem de deixar de considerar gêneros e práticas consagrados pela escola, tais como notícia, reportagem, entrevista, artigo de opinião, charge, tirinha, crônica, conto, verbete de enciclopédia, artigo de divulgação científica etc., próprios do letramento da letra e do impresso, mas de contemplar também os novos letramentos, essencialmente digitais. (BNCC, 2018, p. 69)

O uso da tecnologia proporciona diversos meios de interação no âmbito escolar, isso traz mudanças significativas no fazer pedagógico, cabendo ao professor mediar, conduzir, abrir espaços de discussões sobre qualquer assunto, contextualizando informações, concordando e discordando com seus alunos.

Nesse íterim, o professor passa a ser ator e coautor de processos de aprendizagem, um articulador de processos instigantes e não o centro do

saber, é aquele que reconfigura os saberes, aliando a teoria à prática e se alinha às demandas do universo digital, passa a ser o docente inovador, que cria caminhos e possibilidades ao invés de seguir modelos, é um sujeito em construção que expõe, ouve, pesquisa, avalia, dá voz, muda, segue, retorna (Cabral, 2015, p.8).

A tecnologia é um instrumento que vem dar suporte para as atividades lúdicas e é considerado um recurso capaz de exercitar a imaginação das crianças no cotidiano escolar. Os recursos tecnológicos estão cada vez mais presentes na vida das crianças, implicando em suas ações por meio da linguagem no ambiente que são consequências da interação lúdica com o meio, baseadas nas relações sociais e nos valores que constroem durante a aprendizagem.

De modo geral os materiais manipuláveis e as tecnologias podem influir tanto nos procedimentos de ensino, como em seu conteúdo e profundidade, e permitem que os alunos desenvolvam um pensamento matemático mais apurado. Tais tecnologias também podem ajudar aos alunos no aprendizado da língua portuguesa, pois possibilitam conjecturas e explorações sobre os mais diversos conteúdos que sem esses recursos seriam limitadas ou até impossíveis (Veiga, 2015).

Conforme destaca o relatório de observação estruturada a professora deixa para atividade de casa, a realização de umas perguntas na plataforma “Kahoot”, que permite aos alunos responderem questões de múltiplas escolhas sobre o assunto trabalhado, utilizando recursos como o celular, computador, internet, com ajuda da família.

Conforme as professoras responderam à entrevista utilizam em suas aulas de Língua Portuguesa alguns recursos como P1 “*Kahoot, data show, telefone, televisão*”, P2 “*Um recurso que serve como ferramenta é o computador*” e P3 “*Recurso áudio visuais: vídeos e canções*”, porém existem dificuldades para o acesso a recursos tecnológicos, nota-se que atividades que necessitam desses recursos exigem um esforço consciente das professoras para utilizar tecnologia que favorece a ludicidade na sala de aula.

3.3 Contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa no ensino fundamental I na escola campo

Nessa etapa, busca-se avaliar a efetividade das contribuições das metodologias lúdicas na aprendizagem da língua portuguesa, com o intuito de despertar uma reflexão sobre a importância da ludicidade na escola, mas também, para a vida dos alunos do 1º ano, a partir

das entrevistas aplicadas aos coordenadores e professores e das observações realizadas na escola campo.

No processo de alfabetização, através do qual o aluno passa a se manifestar sobre o sistema da leitura e escrita, algumas regras e normas vão sendo estabelecidos por si mesmos. Além disso, quanto maior for essa ação recíproca, maior o aluno emite e recria os modelos de textos com os quais vai interagindo, dessa maneira vai unir novas experiências e descobertas para seu entendimento.

Neste sentido, para o indivíduo construir suas ideias com relação a alfabetização, deve ser iniciada a partir de algumas situações, vivenciada no dia-a-dia. Dependendo de suas condições sociais os jovens e adultos associam-se a experiências em que observam outros escrevendo, lendo livro, revista e jornais. Esse hábito presenciado no ambiente familiar, é uma forma para instigar ainda mais e ter gosto pela leitura e a escrita muito antes de ir para escola (Parreiras, 2017).

Contudo a evolução desse processo acontecerá a partir da conquista das hipóteses formuladas pelo aluno desde o primeiro nível até chegar ao alfabético. Assim a superação vai ocorrer na medida em que se tem oportunidade, através de estímulo, motivação e convivência sobre o ato de leitura. Visto sobre os seus conceitos e suas ideias com relação a leitura e a escrita na qual é oferecida pelo adulto.

PERGUNTA 7: Destinada aos coordenadores: Quais contribuições a utilização da metodologia lúdica vem trazer para a aprendizagem da Língua Portuguesa?

“Uma de suas contribuições diz respeito ao desenvolvimento sócio cognitivo da criança, sem que muitas vezes ela se dê conta disso, o lúdico permite uma amplitude no modo de ensinar do docente e de aprender do aluno”. C1

“Aprendizado significativo, contribui na alfabetização”. C2

3.3.1 O que dizem os coordenadores sobre as contribuições que a utilização da metodologia lúdica vem trazer para a aprendizagem da Língua Portuguesa

Os conteúdos da Língua Portuguesa podem e devem ser trabalhados nas atividades lúdicas de um jeito motivador e diversificado, como na formação do alfabeto, construção de palavras, identificando sons fonéticos, fazendo leitura de imagens, na produção de um texto, interpretando diversos gêneros textuais, na socialização de pontos de vista, porém sempre

oportunizando os alunos na atuação criativa sobre a sua própria língua com determinadas situações-problemas.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (2017) reforça o fato de que a aprendizagem lúdica é fundamental para que os aspectos sócio cognitivos da criança sejam estimulados de forma ímpar.

Um dos principais papéis da escola é o de oferecer situações de aprendizagens, para que o aluno possa conhecer e fazer uso do conhecimento aprendido. Uma boa condição de aprendizagem requer que o educador considere o grupo-classe e suas possibilidades e também avaliar as condições individuais dos mesmos. Para que uma atividade tenha bons resultados é necessário que o professor planeje a organização que utilizará na atividade que irá propor. (RCA, 2019, p. 155)

A metodologia lúdica como parte do processo educacional, pode favorecer o rendimento e o bem estar dos alunos nas aulas de língua portuguesa, é preciso que a escola compreenda a importância da ludicidade no processo de alfabetização das crianças no 1º ano do ensino fundamental I.

A ludicidade contribui de forma integral na formação e construção do conhecimento da criança, o que a torna um recurso significativo fundamental que precisa fazer parte ou estar integrado no ambiente escolar junto as atividades dos alunos, onde possa auxiliar e favorecer a aprendizagem de modo eficaz. Conforme Dias (2013, p. 7), “o brincar faz parte integral da formação da criança e os pais e a escola devem encarar isso de maneira a estar seriamente comprometido com o brincar de forma a desenvolver e educar a criança”.

O lúdico interfere diretamente na aprendizagem, provocando estímulos, sendo assim, os alunos se sentem mais dispostos em aprender. Com isso, Friedmann (2014, p. 45) explica que:

[...]a aprendizagem depende em grande parte da motivação: as necessidades e os interesses das crianças são mais importantes que qualquer outra razão para que elas se dediquem a uma atividade. Ser esperta, independente, curiosa, ter iniciativa e confiança em sua capacidade de construir uma ideia própria sobre as coisas, assim como expressar seu pensamento e sentimentos com convicção, são características inerentes a personalidade integral das crianças.

Carvalho (2017) evidencia que nas atividades relacionadas à língua portuguesa a utilização do lúdico contribui para que o aluno compreenda as mais diversas facetas do

ensino da língua materna e, a partir disso, ganhe mais autonomia e liberdade para desenvolver suas potencialidades.

Conforme está destacado no relatório da observação estruturada a coordenação pedagógica e as professoras sugeriram sugestões, como a utilização de aulas teóricas e práticas com a utilização do lúdico nas aulas de Língua Portuguesa, seguindo sempre os conteúdos programáticos, onde atividades com jogos e brincadeiras deverão dar ênfase em uma aprendizagem significativa, na cooperação e ao desenvolvimento cognitivo, psicológico e social das crianças.

As coordenadoras apresentam as seguintes respostas à entrevista que são muitas contribuições que a metodologia lúdica traz para o ensino e aprendizagem da língua portuguesa, conforme afirmam a C1 *“Uma de suas contribuições diz respeito ao desenvolvimento sócio cognitivo da criança, sem que muitas vezes ela se dê conta disso, o lúdico permite uma amplitude no modo de ensinar do docente e de aprender do aluno”* e C2 *“Aprendizado significativo, contribui na alfabetização”*. Esses benefícios são descritos pelas participantes como sendo a ampliação da capacidade do aluno de raciocínio, ao mesmo tempo em que favorece o processo de alfabetização tornando-o mais efetivo e dinâmico. A principal delas refere-se ao aprimoramento do desenvolvimento sócio cognitivo da criança, além de estimular uma aprendizagem muito mais significativa no processo da alfabetização.

PERGUNTA 8: Destinada aos coordenadores: Qual a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico na aprendizagem da Língua Portuguesa?

“A Língua Portuguesa é uma disciplina de amplos conhecimentos, é uma das razões que tornam o seu ensino e aprendizagem tão complexos, as atividades lúdicas flexibilizam este processo, por não engessá-lo a uma única possibilidade de fazê-lo”. C1

“É fundamental o trabalho com o lúdico, a criança precisa ser motivada, instigada a aprender. E se for através de atividades lúdicas onde possa se expressar e contribuir também com a construção do conhecimento, aí teremos uma educação de qualidade”. C2

3.3.2 O que dizem os coordenadores sobre a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico na aprendizagem da Língua Portuguesa

A Ludicidade é de fundamental importância para a vida escolar dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, ela está inserida na Base Nacional Comum Curricular sendo um dos seis direitos que vem garantir a aprendizagem e desenvolvimento da criança, sendo estes, conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. E a partir, destes, forma elaborados novos campos de experiência para que a criança possa aprender e se desenvolver como: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações. A BNCC (2018) ressalta que o brincar incentiva a criança a dar detida atenção ao que está sendo ensinado, aprimorando sua concentração e colaboração com o meio no qual está inserida.

O Referencial Curricular Amapaense (RCA, 2019, p. 256) apresenta no campo da escrita autônoma e compartilhada para a língua portuguesa: “(EF01LP25) Produzir, tendo o professor como escriba, recontagens de histórias lidas pelo professor, histórias imaginadas ou baseadas em livros de imagens, observando a forma de composição de textos narrativos (personagens, enredo, tempo e espaço)”.

Com esses pressupostos, a prática lúdica ou do brincar na sala de aula, permite que a criança exercite todos seus direitos, buscando ainda, estabelecer aproximação com os campos de experiência, sendo ela protagonista de seu próprio desenvolvimento, contribuindo com o ensino aprendizagem da língua portuguesa.

O lúdico pode auxiliar no desenvolvimento das habilidades e nas questões interpessoais da criança, e não deve ser considerado um mero passatempo, mas sim um recurso de valor e significância. Segundo Klassmann (2013, p. 13), “a brincadeiras é de suma importância, pois através delas a criança cria seu mundo de símbolos, desperta a sua criatividade, criando cenas de seu cotidiano e o que presencia”.

Através dos jogos e brincadeiras a criança pode expressar seus sentimentos, interagir uma com a outra e com o professor, fazer uso da criatividade e da imaginação para possivelmente resolver conflitos. É necessário que a comunidade escolar compreenda que os alunos podem aprender brincando e se divertindo.

Atividades lúdicas além de contribuírem com as aulas de língua portuguesa, também assumem grande importância ao processo do desenvolvimento cognitivo dos alunos, nos aspectos mental, emocional, social, físico e ainda, espiritual.

Verificou-se que as coordenadoras no relatório da observação estruturada evidenciam que a maioria das aulas são realizadas no intuito de despertar o interesse das

crianças para diminuir o baixo rendimento escolar e que o trabalho com a ludicidade é primordial nesse momento, pois há um maior envolvimento dos alunos.

As coordenadoras em respostas à entrevista destacam o fato de que as atividades lúdicas são recursos estratégicos e importantes para que se aprenda a língua portuguesa, cita a C1 *“A Língua Portuguesa é uma disciplina de amplos conhecimentos, é uma das razões que tornam o seu ensino e aprendizagem tão complexos, as atividades lúdicas flexibilizam este processo, por não engessá-lo a uma única possibilidade de fazê-lo”* e C2 *“É fundamental o trabalho com o lúdico, a criança precisa ser motivada, instigada a aprender. E se for através de atividades lúdicas onde possa se expressar e contribuir também com a construção do conhecimento, aí teremos uma educação de qualidade”*. Essa constatação reafirma a necessidade de se investir mais em aulas que se caracterizam pelo uso do recurso lúdico nas aulas de língua portuguesa, pois quando se trata de alunos do 1º ano do ensino fundamental a alfabetização torna-se essencial para os alunos.

PERGUNTA 9: Destinada aos coordenadores: De que forma as atividades lúdicas podem ajudar a diminuir o baixo rendimento escolar no 1º ano?

“Por serem atividades relacionadas a jogos e brincadeiras pedagógicas, deixam as crianças mais “abertas” ao conhecimento, pois geralmente cria um ambiente descontraído em sala de aula, além de trabalhar a afetividade, o que torna o ensino mais prazeroso e por consequência, diminuem as dificuldades de aprendizagem dos alunos”. C1

“A criança do 1º ano necessita trabalhar bastante com jogos, dinâmicas, assim seu desenvolvimento irá acontecer de forma significativa”. C2

3.3.3 O que dizem os coordenadores sobre como as atividades lúdicas podem ajudar a diminuir o baixo rendimento escolar no 1º ano

É fundamental que toda instituição escolar tenha conhecimento de como funciona o processo de avaliação elaborada no Brasil, para se pensar na preocupação do melhor uso e preparação das práticas pedagógicas, que ofereça uma educação de qualidade para que o aluno obtenha um rendimento escolar satisfatório. A avaliação da Educação Básica vem passando por muitas discursões, no propósito de medir e acompanhar os resultados do rendimento escolar, além de atender aos parâmetros de qualidade, perpassa por revisões e

aperfeiçoamentos desde 2005, através do SAEB, Portaria nº 482, de 07 de junho de 2013, onde determina:

O Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) tem como principal objetivo avaliar a Educação Básica brasileira e contribuir para a melhoria de sua qualidade e para a universalização do acesso à escola, oferecendo subsídios concretos para a formulação, reformulação e o monitoramento das políticas públicas voltadas para a Educação Básica. Além disso, procura também oferecer dados e indicadores que possibilitem maior compreensão dos fatores que influenciam o desempenho dos alunos nas áreas e anos avaliados. (Brasil, 2013, p. 17).

As avaliações seguem uma classificação: Aneb (Avaliação Nacional da Educação Básica) e Anresc (Avaliação Nacional do Rendimento Escolar), ou Prova Brasil, que são realizadas bianualmente, e a ANA (Avaliação Nacional de Alfabetização) anualmente, sendo cada uma seguindo seus objetivos propostos:

Avaliação Nacional da Educação Básica - Aneb: abrangem, de maneira amostral, alunos das redes públicas e privadas do país, em áreas urbanas e rurais, matriculados na 4ª série/5º ano e 8ª série/9º ano do Ensino Fundamental e no 3º ano do Ensino Médio, tendo como principal objetivo avaliar a qualidade, a equidade e a eficiência da educação brasileira. Apresenta os resultados do país como um todo, das regiões geográficas e das unidades da federação. Avaliação Nacional do Rendimento Escolar - Anresc (também denominada “Prova Brasil”): trata-se de uma avaliação censitária envolvendo os alunos da 4ª série/5º ano e 8ª série/9º ano do Ensino Fundamental das escolas públicas das redes municipais, estaduais e federal, com o objetivo de avaliar a qualidade do ensino ministrado nas escolas públicas. Participam desta avaliação as escolas que possuem, no mínimo, 20 alunos matriculados nas séries/anos avaliados, sendo os resultados disponibilizados por escola e por ente federativo. A Avaliação Nacional da Alfabetização - ANA: avaliação censitária envolvendo os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental das escolas públicas, com o objetivo principal de avaliar os níveis de alfabetização e letramento em Língua Portuguesa, alfabetização Matemática e condições de oferta do Ciclo de Alfabetização das redes públicas. A ANA foi incorporada ao Saeb pela Portaria nº 482, de 7 de junho de 2013. (Brasil, 2013, p. 17).

Diante deste cenário é papel da escola verificar e analisar formas de ensinar que possam surtir efeitos significativos no rendimento dos alunos. Portanto as atividades lúdicas desempenhadas não só nas aulas de língua portuguesa, mas em qualquer outra área, de forma planejada e organizada, com seriedade desde a infância, no 1º ano do ensino fundamental, vem de fato colaborar com grandes resultados no desempenho das crianças ao longo de todo o processo da vida escolar.

Ao longo do Ensino Fundamental – Anos Finais, os estudantes se deparam com desafios de maior complexidade, sobretudo devido à necessidade de se apropriarem das diferentes lógicas de organização dos conhecimentos relacionados às áreas. Tendo em vista essa maior especialização, é importante, nos vários componentes curriculares, retomar e ressignificar as aprendizagens do Ensino Fundamental – Anos Iniciais no contexto das diferentes áreas, visando ao aprofundamento e à ampliação de repertórios dos estudantes. (BNCC, 2018, p. 60)

A LDB (2017) informa que o rendimento escolar do aluno está associado a forma como o ensino lhe é oferecido. Nesse aspecto, o convite permanente a participação do aluno é essencial para melhorar seu desempenho escolar.

O uso do lúdico revela-se um recurso que o professor de língua portuguesa necessita reconhecer sua eficácia. Contudo deve ter clareza que esse uso precisa ser feito de forma plena e não como um ato limitado de brincar, mas de aprender de forma significativa e prazerosa e eficiente para o trabalho do professor. A prática pedagógica se torna, portanto, um processo mais potencializador, tanto para quem ensina quanto para quem aprende.

Kishimoto (2016) destaca que é, portanto, o lúdico a possibilidade de construir uma nova caminhada entre ensinar e aprender, através da ressignificação do processo educativo. Sendo os jogos uma forma de otimizar esse processo que é o ensino, pois o lúdico permite que algumas disciplinas deixem de ser rejeitadas pelos alunos, com destaque aqui para o conhecimento de língua portuguesa, considerada por muitos alunos como muito difícil. Sendo portanto o lúdico uma forma de mudar esse cenário e melhorar os indicadores de aproveitamento nessa área de conhecimento.

Nesse processo coletivo de pensar a escola, faz-se necessário refletir sobre os indicadores educacionais: taxa de reprovação, taxa de aprovação, evasão escolar, rendimento dos alunos nas avaliações, nível de proficiência dos alunos nas avaliações externas, índice de aproveitamento dos alunos nas aulas de recuperação paralela, entre outros, que como elementos técnicos próprios

do processo ensino aprendizagem sinalizam as dificuldades apresentadas pelos alunos no processo e que servem para tomada de consciência e encaminhamento de ações para sua superação e, conseqüente obtenção do sucesso escolar de todos. (Santos, Ferri e Macedo 2012, p. 180)

O professor assume um compromisso de investigar como as crianças aprendem, levar em consideração o conhecimento prévio que trazem consigo, as condições da realidade que vivem, como se relacionam uns com os outros e na sociedade, o tempo que levam para alcançar os níveis de conhecimento e ter a capacidade de estabelecer ações pedagógicas avançadas, assumindo a autonomia de elaborar um planejamento com atividades atrativas e interessantes, voltado para a formação do cidadão e ao rendimento escolar dos alunos.

Segundo o relatório da observação estruturada a coordenação explica que essas atividades lúdicas despertam um interesse maior dos discentes nas aulas de Língua Portuguesa, despertando o desejo pelo ensino aprendizagem, aumentando o rendimento dos alunos.

As coordenadoras especificam em suas respostas à entrevista que o envolvimento da turma com atividades lúdicas proporciona aos alunos serem mais abertos ao conhecimento, C1 *“Por serem atividades relacionadas a jogos e brincadeiras pedagógicas, deixam as crianças mais “abertas” ao conhecimento, pois geralmente cria um ambiente descontraído em sala de aula, além de trabalhar a afetividade, o que torna o ensino mais prazeroso e por conseqüência, diminuem as dificuldades de aprendizagem dos alunos”*, logo isso, ajuda a diminuir o baixo rendimento das crianças, uma vez que o brincar e o jogar vai contagiando a turma e favorecendo um ambiente descontraído e libertos. Some-se a isso o fato de que a aprendizagem da criança torna-se mais significativa, como menciona C2 *“A criança do 1º ano necessita trabalhar bastante com jogos, dinâmicas, assim seu desenvolvimento irá acontecer de forma significativa”*, pois em cenários caracterizados pela ludicidade tudo acontece de forma aprazível e divertida.

PERGUNTA 10: Destinada aos Coordenadores: Qual o objetivo das atividades lúdicas?

Comente:

“É criar estratégias que possibilitem aos alunos desenvolver a sua capacidade de aprendizagem”. C1

“É oportunizar momentos prazerosos de aprendizagem, relevante para a criança que possa perceber que brincando também se aprende, desde que a aula tenha objetivos claros do que pretende-se alcançar”. C2

3.3.4 O que dizem os coordenadores sobre o objetivo das atividades lúdicas

As atividades lúdicas tem o intuito de educar e ensinar se divertindo e interagindo uns com os outros. É uma forma de desenvolver o cognitivo e o conhecimento através de jogos e brincadeiras. E pode ser utilizada em todas as disciplinas.

Na BNCC, a área de Linguagens é composta pelos seguintes componentes curriculares: Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e, no Ensino Fundamental – Anos Finais, Língua Inglesa. A finalidade é possibilitar aos estudantes participar de práticas de linguagem diversificadas, que lhes permitam ampliar suas capacidades expressivas em manifestações artísticas, corporais e linguísticas, como também seus conhecimentos sobre essas linguagens, em continuidade às experiências vividas na Educação Infantil. (BNCC, 2018, p. 63)

Os PCNs (2017) esclarecem que a ludicidade é um dos meios mais arrojados de se promover a aprendizagem e torna-lo preparado para assimilar conteúdos que exigirão seu comprometimento com o processo educacional.

O objetivo das atividades lúdicas é oportunizar aulas, aprendizagem e a aquisição da língua materna com sentimento de prazer e diversão. Na ludicidade as crianças desenvolvem a memória, concentração, imaginação, coordenação, imitação, a construção de valores, as regras, atenção. Por isso, a importância de se trabalhar o lúdico no ensino aprendizagem da língua portuguesa e de todas as outras áreas do conhecimento.

Atividades lúdicas vão muito além de um simples ato de brincar, quando desenvolvidas pedagogicamente tomam uma dimensão ainda maior no contexto escolar, deixando de se limitar apenas no brincar pelo brincar. Como destaca Maurício (2016, p. 4), em sua definição:

O lúdico tem sua origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Se se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. [...] O Lúdico apresenta valores específicos para todas as fases da vida humana. Assim, na idade infantil e na adolescência a finalidade é essencialmente pedagógica.

O lúdico por longa data tem sido defendido por educadores, entre os quais estão Kishimoto (2016) como recurso pedagógico para a aprendizagem e o desenvolvimento das

crianças, sendo o exercício, preparação para vida adulta, ela aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades.

No relatório da observação estruturada a coordenação pedagógica juntamente com a equipe do “Projeto: Quem ama cuida do Próximo” informou que haveria um momento de descontração aos alunos. Convidou um palhaço para fazer apresentações que abrangessem a temática do 3º bimestre, sendo prazerosa a inclusão de uma nova dinâmica na escola. Após os informes, as crianças se dirigiram ao refeitório turma por turma, acompanhadas pelas professoras, se organizaram em grupos, umas sentaram nos bancos e outras no chão, em um espaço bem pequeno e com pouca ventilação, para apreciar e participar das atividades lúdicas que o palhaço criava, utilizando objetos que emitiam som, a exemplo, apito, tamborim, cavaquinho, pratos de bateria, língua de sogra, patinho de apertar, outras envolvia movimentos com o corpo. Houve bastante algazarra, todos queriam participar das atividades lúdicas.

As coordenadoras expressaram a concepção de que as finalidades das atividades lúdicas podem ser identificadas como criar estratégias que permitam ao aluno intensificar sua capacidade de aprender brincando. Além disso, outro objetivo que os coordenadores declararam existir é criar oportunidades para que ocorram momentos de aprendizagem significativa, onde a imaginação e a criatividade são prevaletentes, como destacam C1 “*É criar estratégias que possibilitem aos alunos desenvolver a sua capacidade de aprendizagem*” e C2 “*É oportunizar momentos prazerosos de aprendizagem, relevante para a criança que possa perceber que brincando também se aprende, desde que a aula tenha objetivos claros do que pretende-se alcançar*”.

PERGUNTA 7: Destinada aos Professores: Como a utilização da metodologia lúdica pode contribuir para a aprendizagem da Língua Portuguesa?

“Com atividades lúdicas o aprendizado flui de forma prazerosa e com significado para criança, lhe proporcionando muitas felicidades, desejo pelo conhecimento e feliz por estar inserido naquele ambiente”. P1

“Aprender a Língua Portuguesa não precisa ser monótono, a ideia é fazer o aluno aprender brincando”. P2

“De forma positiva. As crianças compreendem melhor e conseguem obter êxito nas atividades propostas”. P3

3.3.5 O que dizem os professores sobre a contribuição da utilização da metodologia lúdica para a aprendizagem da Língua Portuguesa

A contribuição da utilização da metodologia lúdica para a aprendizagem da língua portuguesa é atender as reais necessidades dos alunos do 1º ano do ensino fundamental I na promoção da aprendizagem, usando dinâmicas e a criatividade. Com isso as aulas se tornam mais significativas e prazerosas, acarretando em um aprendizado efetivo. Os jogos e brincadeiras permitem despertar o espírito de cooperação, competição, interação, participação, melhorando o trabalho em grupo.

De acordo com a BNCC (2018) o brincar constitui uma atividade central para que o aluno sintase integrado ao grupo imediato na escola. Por isso, a metodologia lúdica se torna cada vez mais central nas atividades relacionadas a disciplina de Língua Portuguesa.

O lúdico permite adequar os conteúdos contidos na matriz curricular de português aos mais diversos jogos e brincadeiras, contribuindo também com o trabalho do professor.

Na esteira do que foi proposto nos Parâmetros Curriculares Nacionais, o texto ganha centralidade na definição dos conteúdos, habilidades e objetivos, considerado a partir de seu pertencimento a um gênero discursivo que circula em diferentes esferas/campos sociais de atividade/comunicação/uso da linguagem. Os conhecimentos sobre os gêneros, sobre os textos, sobre a língua, sobre a norma-padrão, sobre as diferentes linguagens (semioses) devem ser mobilizados em favor do desenvolvimento das capacidades de leitura, produção e tratamento das linguagens, que, por sua vez, devem estar a serviço da ampliação das possibilidades de participação em práticas de diferentes esferas/ campos de atividades humanas. (BNCC, 2018, p. 67)

A gestão, coordenação pedagógica e a família devem apoiar a prática pedagógica no uso das atividades lúdicas que melhor se apropriem ao ensino e alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental I.

A organização e o trabalho pedagógico com o uso do lúdico no ensino fundamental I deve ser realizado de forma ativa, que procure desenvolver a autonomia, bem como colaborar na construção de conceitos de cooperação e ajuda mútua e adaptado as necessidades de aprendizagem dos alunos. Friedmann (2012, p. 43) afirma que é através “[...] das realidades lúdico-culturais que podemos ‘desenhar’, conforme os estágios de desenvolvimento e dos repertórios específicos, propostas adequadas a cada grupo e a cada criança”.

Traçar melhores estratégias de ensino em torno do processo lúdico é mediar o processo de ensino aprendizagem, valorizando a dinâmica das relações sociais na escola e fora dela.

Por isso, trabalhar com recurso lúdico é uma tarefa que exige planejamento rigoroso, com objetivos claros, considerando o público a quem se destina a seleção de materiais, faixa etária, habilidades, interesse, desejos, espaço físico etc., com a intenção de possibilitar o desenvolvimento, a aprendizagem e a construção de conhecimento. (Modesto, 2014, p. 13)

O lúdico possibilita uma aproximação da criança com o saber científico por meio de atividades prazerosas viabilizando explorar ainda, os conteúdos sociais e culturais.

Santos (2017) reafirma que o brincar permite o estabelecimento de relações entre objeto culturais e a natureza.

Como destaca no relatório da observação estruturada a professora demonstrou empenho, interesse e principalmente criatividade na elaboração e execução das atividades ao fazer adequações necessárias para as questões de competição e cooperação, considerando que conseguiu agregar o livro didático e adequar o jogo cooperativo à temática do dia, despertando a motivação e o interesse das crianças em querer realizar a atividade, também ao utilizar meios tecnológico como a plataforma educacional Kahoot, onde dificilmente são utilizados em metodologias para crianças de 6 anos, que se mostraram mais envolvidos e participativos nesse tipo de dinâmica. Ainda pôde se observar que aulas lúdicas contribuem para uma assimilação com mais facilidade de conteúdos que a priori são mais difíceis de se apreender.

Em suas respostas à entrevista as professores especificam que através do lúdico as crianças desenvolvem várias habilidades, principalmente no que concerne ao seu desenvolvimento sócio cognitivo à medida que se torna mais independente quanto à construção do conhecimento, considerando-se que esse auxilia no processo ensino aprendizagem, tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, assim como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, imaginação, autonomia, limites, ansiedade e tomada de decisões. Destacando as contribuições do uso da ludicidade na Língua Portuguesa, menciona a P1 *“Com atividades lúdicas o aprendizado flui de forma prazerosa e com significado para criança, lhe proporcionando muitas felicidades, desejo pelo conhecimento e feliz por estar inserido naquele ambiente”*, P2 *“Aprender a Língua Portuguesa não precisa ser monótono, a ideia é fazer o aluno aprender brincando”* e P3 *“De forma positiva. As crianças compreendem*

melhor e conseguem obter êxito nas atividades propostas”. Considerando que a criança desperta o prazer e um maior entendimento quando realiza atividades que utilizam o lúdico, sem monotonia nas aulas de Língua Portuguesa.

PERGUNTA 8: Destinada aos professores: Qual a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico na aprendizagem de seus alunos nas aulas de Língua Portuguesa?

“Como mencionada anteriormente, tudo que se ensina precisa partir das coisas que nós já conhecemos.”. P1

“A importância é que esse recurso desperta o interesse dos alunos pelo conteúdo apresentado”. P2

“Essencial. O uso dos recursos auxiliam positivamente nas aulas de Língua Portuguesa”. P3

3.3.6 O que dizem os professores sobre a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico na aprendizagem de seus alunos nas aulas de Língua Portuguesa

As atividades lúdicas como recurso pedagógico nas aulas de língua portuguesa são de extrema importância para o desenvolvimento mental dos alunos, possibilitando que eles criem seu mundo da fantasia e estimulem a imaginação, a sala de aula se torna um ambiente mais leve e agradável. O lúdico permite desenvolver atividades motoras que facilitam a aprendizagem, logo, o professor pode acompanhar o desenvolvimento cognitivo dos alunos do 1º ano do ensino fundamental I.

Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens. (BNCC, 2018, p. 67-68)

A LDB (2017) considera o trabalho com o lúdico essencial para tornar a aprendizagem do aluno mais dinâmica e produtiva. No trabalho com a Língua Portuguesa a ludicidade passa a ser um instrumento capaz de favorecer o desempenho da criança.

Atualmente, esta prática é um dos temas que tem conquistado espaço em diferentes segmentos de estudos educativos apresentando-se, também, como uma necessidade para o contexto social.

Os jogos e brincadeiras, além de contribuir para o desenvolvimento da capacidade cognitiva das crianças, aumentam também o respeito e a confiança nas relações interpessoais, dando acesso ao desenvolvimento dos movimentos corporais, da afetividade, da emoção, dos comportamentos estéticos e éticos, criando suas adaptações, formando uma sociedade de base mais sólida e se tornando seres mais felizes e saudáveis.

Para Kishimoto (2016, p. 17), “o jogo, vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo”. Quando a criança brinca consegue desenvolver a imaginação, criatividade com isso ela aprende de forma mais rápida. Para muitas crianças o despertar para aprendizagem começa pelo jogar, existem vários tipos de jogos desenvolvidos para o conhecimento e adaptação da criança em nosso mundo.

O recurso lúdico não deve somente ser inserido em sala de aula, mas mediado e devidamente planejado pelo professor. “O papel do educador é propiciar a oportunidades para as crianças brincarem, propiciar um ambiente de atividades ricas, prazerosas, lúdicas, educativas e sócias diversas” (Lira, 2014, p. 15).

Logo, o professor precisa entender o verdadeiro sentido do trabalho com a ludicidade em suas práticas educacionais para assim então, organizar seu planejamento com o devido cuidado, buscando promover aos alunos atividades lúdicas que sejam apropriadas de acordo com a sua idade, verificando o gosto de cada um, para que o ato de brincar em sala de aula seja de forma motivadora, participativa e colaborativa.

Conforme destaca no relatório de observação estruturada ao desenvolvimento das aulas práticas de Língua Portuguesa, as professoras enfatizam que as crianças se sentem bastante motivadas e participativas nos momentos que são utilizadas temáticas lúdicas.

As professoras explicitam em suas respostas à entrevista a convicção de que as atividades lúdicas são importantes e, mais ainda, essenciais para que a aprendizagem dos alunos ocorra em bases mais criativas e diversificadas, desde que as atividades sejam baseadas no conhecimento prévio do aluno, consiga despertar e manter o interesse dos alunos, “*Como mencionada anteriormente, tudo que se ensina precisa partir das coisas que nós já conhecemos.*” e P2 “*A importância é que esse recurso desperta o interesse dos alunos pelo conteúdo apresentado*”. Além de trazer positividade às aulas de Língua Portuguesa, afirma a P3 “*Essencial. O uso dos recursos auxiliam positivamente nas aulas de Língua Portuguesa*”.

PERGUNTA 9: Destinada aos professores: Como as atividades lúdicas em suas aulas têm ajudado a diminuir o baixo rendimento das crianças?

“Por estar inserido dentro do cotidiano do sujeito e trazer significado pra ele faz toda a diferença”. P1

“As brincadeiras educativas apresentam diversos benefícios: a concentração, raciocínio lógico, etc...”. P2

“De forma positiva. “As crianças aprendem melhor brincando”. P3

3.3.7 O que dizem os professores sobre como as atividades lúdicas em suas aulas têm ajudado a diminuir o baixo rendimento das crianças

As atividades lúdicas tornam o ambiente da sala de aula mais produtivo, visto que os alunos se sentem mais valorizados, com maior rendimento escolar na aprendizagem de diversos conteúdos programáticos quanto na vivência de uns com os outros.

A BNCC (2018) informa que o jogo, o brinquedo e a brincadeira são interfaces da metodologia lúdica que aprimora o rendimento do aluno tornando-o mais predisposto a revelar habilidades e competências.

As características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças, de suas vivências mais imediatas para que, com base nessas vivências, elas possam, progressivamente, ampliar essa compreensão, o que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar. (BNCC, 2018, pp. 58-59)

É importante também compreender que a avaliação no 1º ano do ensino fundamental de nove anos tem como princípio processual, diagnóstica, participativa, formativa e redimensionadora da ação pedagógica, visando romper com a prática tradicional de avaliação traduzidas em notas e inclusive vem romper com o caráter meramente classificatório.

A educação lúdica vem reforçar o pensamento da dinamicidade no processo de ensino aprendizagem das crianças do 1º ano do ensino fundamental I, necessitando ser reelaborado a toda nova situação pelo professor.

Para Lira (2014, p.17) “a criança aprende melhor brincando e muitos conteúdos podem ser ensinados por meio das brincadeiras, as atividades com jogos ou brinquedos podem ter objetivos didático pedagógico que visem proporcionar o desenvolvimento integral do educando”.

Segundo Kishimoto (2016), o uso do lúdico com fins pedagógicos remete para a relevância desse instrumento para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil.

Entende-se então, que o lúdico como função educativa ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua compreensão do mundo, pois a partir das atividades desenvolvidas pelo professor através do jogo torna qualquer situação criada por ele em sala de aula significativa para o aluno.

O relatório de observação estruturada a professora explicou que a atividade lúdica seria avaliada e que estava satisfeita com a interação dos alunos e que essa prática eleva o nível de aprendizagem, pois as crianças também aprendem brincando.

Em resposta apresentada à entrevista as professoras afirmam que uma vez que as atividades lúdicas passam a fazer parte do cotidiano da sala de aula nas atividades de língua portuguesa, então os resultados são tão positivos que o rendimento dos alunos assume uma escala exponencial por ser trabalhado com a realidade das crianças, afirma P1 *“Por estar inserido dentro do cotidiano do sujeito e trazer significado pra ele faz toda a diferença”*. Além disso, expressam a convicção de que a concentração, o raciocínio lógico, cita P2 *“As brincadeiras educativas apresentam diversos benefícios: a concentração, raciocínio lógico, etc...”* e outros aspectos vão se tornando mais apurados, conduzindo a aprendizagem significativa menciona P3 *“De forma positiva. “As crianças aprendem melhor brincando”*.

Pergunta 10: Destinada aos professores: Para você, qual o objetivo das atividades lúdicas?

Comente:

“Fazer uma aula com atividades lúdicas vai ser bom pra todos os dias e essa tem que ser mais fácil pra testar e detectar as dificuldades das crianças”. P1

“O objetivo é desenvolver o aprendizado e proporcionar o desenvolvimento do lúdico como se fosse uma parte inerente do ser humano”. P2

“Promover um melhor rendimento das crianças dentro e fora de sala de aula. Trabalhar a cooperação, concentração e proatividade”. P3

3.3.8 O que dizem os professores sobre o objetivo das atividades lúdicas

A LDB (2017) enfatiza a necessidade do trabalho com a ludicidade, tendo entre seus objetivos despertar no aluno a capacidade de observação e formação crítica diante do mundo que o cerca.

O lúdico na educação dos alunos do 1º ano do ensino fundamental I é conhecimento, tem a intenção de melhorar o desempenho das crianças no aprendizado da língua portuguesa, com satisfação e interesse a cada novo desafio lançado.

Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. Como destacam as DCN, a maior desenvoltura e a maior autonomia nos movimentos e deslocamentos ampliam suas interações com o espaço; a relação com múltiplas linguagens, incluindo os usos sociais da escrita e da matemática, permite a participação no mundo letrado e a construção de novas aprendizagens, na escola e para além dela; a afirmação de sua identidade em relação ao coletivo no qual se inserem resulta em formas mais ativas de se relacionarem com esse coletivo e com as normas que regem as relações entre as pessoas dentro e fora da escola, pelo reconhecimento de suas potencialidades e pelo acolhimento e pela valorização das diferenças. (BNCC, 2018, p. 58)

Com isso a criança é capaz de construir suas ideias, utilizar a sensibilidade, a crítica e a criatividade, procura cultivar um ambiente agradável para se construir a base para a formação da maturidade inicial, auxiliando para uma maior absorção e assimilação dos conteúdos curriculares.

O Referencial Curricular Amapaense (RCA, 2019, p. 256) apresenta no campo da apreciação estética/estilo para a língua portuguesa (EF12LP18) “Apreciar poemas e outros textos versificados, observando rimas, sonoridades, jogos de palavras, reconhecendo seu pertencimento ao mundo imaginário e sua dimensão de encantamento, jogo e fruição”. Considerando as atividades lúdicas destinada ao nível das crianças de 6 anos no ensino aprendizagem da língua portuguesa, para que ela venha se tornar sujeito ativo do processo educacional, promovendo desenvolvimento físico, mental e ainda, com o objetivo de melhorar o desenvolvimento escolar e pessoal.

A prática de exercícios lúdicos no âmbito escolar é considerada uma das melhores possibilidades de ampliar o nível do controle motor, o desenvolvimento do raciocínio lógico e aprendizagem dos alunos.

Lima Júnior (2017, p. 5) reforça que:

Diversos apontamentos nos fazem pensar em trazer o lúdico cada vez mais para a escola, pois é fato que a criança aprende através dele, que se desenvolve tanto cognitiva como fisicamente, portanto o lúdico pode ser uma

ótima proposta para ser trabalhada nas aulas e necessita também de mais estudos, apontando como deve ser realizado este trabalho e seus benefícios a longo prazo.

Essa condição tem feito com que os jogos ganhem espaço em sala de aula, na tentativa de resgate do lúdico no sentido de tornar as aulas mais agradáveis com intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo mais fascinante. Santos (2017) evidencia que o lúdico nas aulas de língua portuguesa contribuem na formação da criança de modo significativo no seu processo de ensino aprendizagem, pois é através do mesmo que o indivíduo desenvolve suas habilidades: motoras, cognitivas, afetivo.

Assim, caberá aos educadores mostrarem que o objetivo do jogo é fazer com que todos atinjam um desenvolvimento adequado e que certas habilidades devam ser adquiridas, motivando, assim, os alunos ao aprendizado.

O que destaca o relatório de observação estruturada as professoras explicam que sempre houve uma grande empenho e envolvimento das crianças do 1º ano quando se pretende trabalhar os conteúdos relacionados às aulas com a temática lúdica, principalmente porque existem possibilidades de inserir ou adaptar jogos e brincadeiras que objetivam a cooperação, a coletividade, a proatividade, a disciplina, o movimento corporal, a criatividade, os sentimentos, a afetividade, estabelecerem regras e que ainda abrem espaço para acoplar diversos temas a serem desenvolvidos voltados a realidade dos alunos, embora a instituição não tenha uma quadra ou outro espaço maior, além da sala de aula para a realização desse tipo de atividade.

A professora no primeiro momento, apresenta a temática do dia, alusivo ao dia 07 de Setembro, dia da Independência do Brasil e dia 08 de Setembro, dia mundial da alfabetização, onde ministra uma metodologia que aplica atividades envolvendo musiquinhas infantis encontradas no livro didático, que retratam o tema para trabalhar os conteúdos de Língua Portuguesa: expressões orais e escritas, com o objetivo de desenvolver a aprendizagem através de recursos lúdicos, identificar os processos interativos e inclusivos da metodologia trabalhada e observar o potencial da criatividade dos alunos diante da dinâmica, ressaltando as práticas cooperativas e inclusivas.

As professoras respondem à entrevista afirmando que existem diversos objetivos e benefícios do envolvimento com a atividade lúdica entre eles citam o aprimoramento da aprendizagem em promover um rendimento mais concreto da criança e melhorar a cooperação com outros alunos, mantendo a criança ativa e saudável, P1 *“Fazer uma aula com atividades lúdicas vai ser bom pra todos os dias e essa tem que ser mais fácil pra testar*

e detectar as dificuldades das crianças”, P2 “O objetivo é desenvolver o aprendizado e proporcionar o desenvolvimento do lúdico como se fosse uma parte inerente do ser humano” e P3 “Promover um melhor rendimento das crianças dentro e fora de sala de aula. Trabalhar a cooperação, concentração e proatividade”, contribuindo para a formação do cidadão, ajudando na tomada de decisões e resoluções de problemas.

A ludicidade no Ensino Fundamental I na Escola Estadual Princesa Isabel, apresenta, conforme o exposto, grandes momentos desafiadores em prol de uma educação de qualidade, desafios estes, enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa, que vem se mostrando desde a elaboração do PPP dentro da escola até suas práticas pedagógicas dentro ou fora de sala de aula, uma vez que essa temática se apresenta como prazerosa, pois os alunos acabam percebendo que brincando também se aprende, entretanto nesse contexto, deve se apresentar como uma prática diferenciada e inovadora.

A escola precisa ser um espaço que possa desenvolver a ludicidade como um recurso pedagógico que promova às crianças do 1º ano, não só a aprendizagem significativa da língua materna, mas também o conhecimento de regras, valores, cooperação, competitividade, aceitação dos resultados, concentração, companheirismo, espírito de equipe, os benefícios à saúde e a proatividade.

É essencial que as professoras em suas aulas, desenvolvam atividades lúdicas, sejam elas, na forma de jogos e brincadeiras ou outras que possibilitem o desenvolvimento do imaginário infantil, visto que, os alunos necessitem desenvolver uma visão crítica sobre a ludicidade na escola, associada aos conteúdos programáticos.

Um dos desafios enfrentados pelas professoras é a de inverter um pensamento equivocado do uso do lúdico dentro da escola, o que remete à prática do “brincar pelo brincar”. Contudo a aplicabilidade do “brincar pelo aprender”, deve permitir aos alunos a participação e a interação com os conteúdos da língua portuguesa estudados em sala de aula, possibilitando a apreensão desse conhecimento de forma agradável e prazerosa. Segundo Ribeiro (2013, p. 1) “o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem na fase da infância”.

Muitas vezes, a utilização da metodologia lúdica vem enfrentando impedimentos na escola, visto que, a própria instituição não disponibiliza de uma estrutura adequada, ou possui uma mobília arcaica, e ainda, falta de recursos tecnológicos ou materiais para o desenvolvimento e aplicabilidade de muitas atividades que envolvem jogos e brincadeiras.

Tornando-se impossível ou limitando as professoras de ministrarem aulas lúdicas. Outros problemas ainda podem ocorrer devido a falta de capacitação dos docentes, com relação à devida importância da temática, fazendo com que as aulas se tornem monótonas, sem motivação na construção do conhecimento.

As aulas de Língua Portuguesa para os alunos do 1º ano, que estão vivenciando a infância, devem ser baseadas em práticas pedagógicas que estimulem o imaginário (faz-de-conta), a criatividade infantil e a expressão corporal, deixando explícito o entendimento de que o ato de brincar faz parte do universo da criança e deve ser utilizado no processo de ensino e aprendizagem, ou seja, os alunos devem brincar enquanto aprendem e aprender enquanto brincam, para assim, garantir aos educandos um melhor desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, emotivas e motoras.

Portanto, as aulas planejadas com a utilização da ludicidade são meramente indicadas para o desenvolvimento de conceitos atitudinais, sendo ainda que, contribuem para a formação e a personalidade do sujeito, fortalecendo conceitos de união, promovendo o interesse em aprender de modo atrativo e natural. Matos (2013, p. 139), explica que “a ludicidade é uma ferramenta muito importante para a formação das crianças, pois é através dela que a criança desenvolve seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo”.

Diante disto, fica evidente que as atividades lúdicas podem possibilitar aos alunos momentos de integração e de prazer, não sendo restritas somente ao jogo, mas também a outras modalidades como a dramatização, contação de histórias, leitura prazerosa, a música, apreciação de um filme e múltiplas obras artísticas.

O problema central da investigação é apresentar resposta ao seguinte questionamento: **Quais os desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na Escola Estadual Princesa Isabel no município de Macapá, Estado do Amapá?**

Este estudo reflete a situação geral de muitas instituições de ensino e, consequentemente, a realidade enfrentada pelos professores de Língua Portuguesa ao proporem atividades baseadas nos recursos lúdicos. Diante dessa realidade, é preciso voltar a atenção para o ensino do professor, uma vez que este é o que enfrenta os maiores contrapontos quando se trata de utilizar a ludicidade como fundamento para aulas que realmente tornem a aprendizagem do aluno efetiva, desafios estes como: elaborar planejamentos que contemplem o lúdico e o conteúdo a ser trabalhado, promover aulas atrativas e dinâmicas para melhorar o rendimento, o aprendizado e comportamento dos alunos, adaptar e confeccionar atividades e jogos às crianças e inclusive, as do ensino

especial, encarar impedimentos como espaços limitados e arcaicos, lidar com números excessivos de alunos por turma e a falta de compreensão da importância do lúdico por parte de alguns professores e pais e ainda, a preocupação de obter resultados satisfatórios em alfabetizar os alunos do 1º ano, no ensino da língua materna.

Em resposta ao problema, é possível concluir que apesar de as professoras do 1º ano se depararem com situações desafiadoras diariamente para desenvolverem suas aulas práticas de língua portuguesa, elas procuram criar, recriar ou até mesmo adaptar os conteúdos aos recursos lúdicos, organizando os horários, as tarefas, construindo seus próprios materiais, dinamizando a aula, sempre direcionada ao incentivo da aprendizagem, sabendo que é necessário um esforço maior quando se quer a atenção das crianças e obter um retorno satisfatório dos conteúdos trabalhados. Além disso, trabalhar a ludicidade também promove uma convivência mais harmoniosa entre os alunos e as professoras, tornando-se benéfico ao proporcionar um ambiente escolar favorável para o desenvolvimento de uma ação educativa que se propaga em torno das necessidades das crianças.

Nesse sentido, Ribeiro (2013, p 1) aponta que:

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade.

Fica evidente que, mesmo diante as dificuldades enfrentadas para a realização de práticas envolvendo o lúdico, devem ser dada a devida atenção e importância à ludicidade na infância, para que a prática do professor não se restrinja a mesmice, sem novidades e desmotivadora para os alunos.

Almeida (2014, p. 3) ressalta que:

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular e relacionar conteúdo e conceitos. O professor

deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização de atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes.

Quanto a realidade da Escola Estadual Princesa Izabel, observou-se que as crianças do 1º ano, apesar da agitação, participam bastante das aulas com metodologias lúdicas, apesar de a escola não ter um espaço apropriado, além da sala de aula, disponibiliza apenas de um mínimo espaço no pátio, onde são feitas as apresentações de teatro, culminância dos projetos bimestrais, porém os alunos são colaboradores ativos para que as atividades alcancem o sucesso desejado, garantindo assim, a participação, a interação e integração da turma nas aulas. Quanto ao comportamento, notou-se uma disponibilidade própria no querer auxiliar e colaborar com as professoras e com os que possuem menos habilidade, durante o desenvolver das atividades, demonstrando um elevado incentivo, motivação, desempenho e rendimento na aula. Com isso, no decorrer das ações os alunos aos poucos, constroem conceitos atitudinais, o respeito mútuo, a solidariedade, aprendem a cumprir regras, a aceitação de ganho do próximo. Logo, Souza (2015, p.1) explica que “o lúdico representa para a criança um meio de comunicação e prazer que ela domina ou exerce em razão de sua própria iniciativa”.

Em relação as ações desenvolvidas pelas coordenadoras pedagógicas, é possível constatar que foram participativas, demonstrando apoio na construção do planejamento curricular da disciplina Língua Portuguesa. Merecem destaque as suas intervenções, no sentido de garantir que aconteça a utilização de metodologias lúdicas pelas professoras do 1º ano, dentro das condições que a escola oferece.

Perante tantos desafios, a ação das professoras também se destacam em suas práticas pedagógicas, pois aplicaram aulas teóricas, dinâmicas, vídeo-aulas, jogos e brincadeiras, músicas, uso de plataforma digital, estratégias que contribuíram para que os alunos desenvolvessem e aprofundassem as habilidades e o conhecimento da língua portuguesa.

De modo geral, as professoras conhecem algumas interfaces entre o aprender e o fazer pedagógicos quando se trata de inserir jogos e brincadeiras adaptados aos conteúdos da Língua Portuguesa, o que falta é o apoio de políticas públicas necessárias para que a aprendizagem do aluno e o trabalho do professor sejam os mais produtivos possíveis.

Conclui-se que a ludicidade é aplicada como um instrumento facilitador na aprendizagem da língua portuguesa, que, mesmo com todos os desafios encontrados pelas

professoras em sua prática pedagógica, é adaptável a diversos conteúdos curriculares na Escola Estadual Princesa Izabel. Acredita-se que essa nova maneira de direcionar e planejar adequadamente o lúdico dentro do contexto escolar e de sua realidade, contribuem de forma eficaz para aprendizagem das crianças, por estimular e motivar o processo de construção de esquemas e raciocínio lógico, fazendo com que os alunos na infância busquem soluções e desenvolvam estratégias no meio social.

CONCLUSÕES E PROPOSTAS

Após o estudo realizado, serão apresentadas as conclusões e as propostas da presente pesquisa, direcionadas exclusivamente ao âmbito escolar e os que dela participam, Placco (2016, p. 14) explica que “entendo que um local como a escola poderia, com facilidade, ampliando para as possibilidades interdisciplinares dos jogos”, onde apesar de surgirem muitos desafios enfrentados pelos professores no uso da ludicidade no 1º ano do ensino fundamental I, é tarefa deste profissional buscar sempre melhorar sua prática pedagógica, no intuito de ampliar o ensino aprendizagem das crianças nas aulas de língua portuguesa.

O educador deve ser consciente de que, em sua sala de aula, há crianças de diversas realidades, com diferentes interesses e necessidades, portanto, ele deve primeiramente, conhecer a turma com a qual está lidando. Esta turma apresenta capacidades e diversas habilidades e a função do professor nada mais é do que observar o mundo de sua turma e planejar-se para explorá-lo.

O professor deve dispor de uma variedade de atividades, estando flexível para adaptá-las e recriá-las, tendo em vista que, as crianças de hoje, são bem diferentes das crianças do passado, então é preciso que haja uma atualização nas brincadeiras, brinquedos, jogos, e até mesmo no modo de interagir com a turma.

É importante, também, que o professor troque experiências com outros professores da sua escola, visando o crescimento pessoal e coletivo. O profissional, principalmente do Ensino Fundamental I, deve investir na sua própria formação, lendo, pesquisando, observando, trocando informações com outros profissionais, na busca de alternativas para subsidiar suas práxis.

Assim, concebe-se a importância do tema no contexto do ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa onde é possível aprender brincando, sendo tarefa do professor não deixar de ter extremo cuidado para o cumprimento das etapas que compõem o processo como observação e avaliação dos alunos.

O uso dos recursos lúdicos vem sendo discutido como um instrumento eficaz no processo ensino e aprendizagem. Assim, deve-se acreditar, nesse caso, que adotar a metodologia lúdica como componente curricular permanente, associando-a aos conteúdos e projetos realizados no âmbito escolar vem possibilitando à criança base para subjetividade e compreensão da realidade concreta, uma vez, que a ludicidade é uma ferramenta importante na formação das crianças, inclusive, na alfabetização e letramento, trazendo uma aprendizagem com estímulos.

CONCLUSÕES

Após coletar os dados das coordenadoras e professoras do 1º ano do ensino fundamental I, através da entrevista aberta, da observação sistemática e da análise documental, realizou-se à análise dos dados para responder aos objetivos específicos propostos para esta investigação.

Quanto ao primeiro objetivo específico, *descrever o lúdico como prática pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa*, observou-se que o processo de ensino-aprendizagem com a presença de atividades lúdicas para os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I tem sido importante para que ocorra o desenvolvimento efetivo do discente, principalmente nos primeiros anos de seu contato com o universo escolar.

O professor como mediador desse processo precisa sempre que possível buscar sua habilitação para pôr em ação seus conhecimentos que venham favorecer a formação e a aprendizagem dos alunos e sua relação com eles.

Visto sob essa perspectiva reconhece-se ser o lúdico uma ferramenta facilitadora da aprendizagem quando utilizada como recurso pedagógico, tendo em vista ser a ludicidade uma atividade que tem valor educacional intrínseco, mas além desse valor, que lhe é inerente, favorece a interação das crianças com o mundo do conhecimento, da cultura, bem como media as relações interpessoais com seus pares.

Trata-se de um mecanismo cujo propósito corresponde tornar prazerosa a vida das pessoas, nesse caso tornar o processo ensino aprendizagem mais atrativo. Condição essa que tira de cena aquele ensino dogmatizado através da aula repetitiva e de um ato de memorização, sendo que o brincar traz a ludicidade como uma prática que torna o processo de aprender e ensinar mais dinâmico.

Entende-se então, que a ludicidade como função educativa promove o conhecimento de qualquer conteúdo que complete a criança, seus conhecimentos e sua compreensão do mundo, pois a partir das atividades desenvolvidas pelo professor através do lúdico torna qualquer situação criada por ele em sala de aula significativa para o aluno. Visto sob essa perspectiva entende-se que as atividades lúdicas permitem os alunos uma maior interação com objeto de conhecimento, bem como com o mundo que o cerca.

Em relação ao segundo objetivo, *dissertar as metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I*, constatou-se que os recursos lúdicos no contexto do ensino da Língua Portuguesa trazem impactos significativos na formação da criança, pois é através do mesmo que o indivíduo desenvolve suas

habilidades: motoras, cognitivas, afetivas. Essa condição tem feito com que o lúdico ganhe espaço em sala de aula, na tentativa de resgate o uso da imaginação e da criatividade, tornando as aulas mais agradáveis com intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se mais fascinante. Assim, caberá aos educadores mostrarem que o objetivo do lúdico no ensino da Língua Portuguesa é fazer com que todos atinjam um desenvolvimento adequado e que certas habilidades devam ser adquiridas.

Em todos os contextos escolares pelos quais o lúdico se faz presente este processo está em pleno desenvolvimento e propõe resultados positivos e imprescindíveis a aprendizagem de forma mais prazerosa e ligadas a absorção de conhecimentos mais condicionado ao sucesso.

Na ludicidade existe a interação entre o aluno e o mundo exterior promovendo, de certa maneira, uma quantidade significativa de subsídios que poderão determinar uma educação mais compromissada com o desenvolvimento da aprendizagem para com os conteúdos relacionados a Língua Portuguesa, tornando este processo dinâmico e propenso ao sucesso.

O aprendizado através da ludicidade é inevitável de ocorrer, pois, os professores apresentam de maneira diferenciada interações com os alunos, que poderão de forma criativa despertar o interesse deste por qualquer disciplina localizada dentro do quadrante de possibilidades que envolve a escola.

E, ao analisar o terceiro objetivo específico, *relatar as contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na escola campo*, concluiu-se que o trabalho realizado na Escola Estadual Princesa Izabel, com a utilização da metodologia lúdica é de suma importância na educação dos alunos do 1º ano, bem como na construção do processo de imaginação, criatividade, desenvolvimento motor, interação social, no aprendizado de regras, no empenho e rendimento escolar.

É perceptível que o trabalho com o uso da ludicidade, a vivência com jogos e brincadeiras, dentro do espaço educacional, possibilita a integração de seus participantes e melhora a afetividade e relação entre eles e com o mundo, além de estimular o cognitivo e emoções para encarar as dificuldades existentes no seu meio social.

A ampliação da compreensão da ludicidade reconhecendo sua validade como possibilidade de uma vivência mais plena em todos os âmbitos da convivência humana, seja na família, no trabalho, nos círculos de amizade ou na escola. E ressalta, em seus escritos, que a vivência lúdica como uma experiência plena pode colocar o indivíduo em um estado

de consciência ampliada e, conseqüentemente, em contato com conteúdo inconscientes de experiências passadas, restaurando-as e, em contato com o presente, anunciando possibilidades para o futuro.

Porém, as atividades lúdicas como parte da construção do processo ensino aprendizagem, só terá de fato assumido sua devida importância, diante a capacitação de professores e também se faz necessário que o espaço escolar tenha uma infraestrutura digna que garanta os direitos da criança, para que ela possa obter novas possibilidades de se desenvolver em prol de uma educação de qualidade.

Percebeu-se que o planejamento dos professores para as aulas de língua portuguesa, com o apoio e auxílio dos coordenadores é realizado de forma semanal e isso tem contribuído para sistematizar os conteúdos propostos na sala de aula numa perspectiva lúdica.

No que diz respeito às vantagens que o planejamento semanal oferece, está a definição e ordenação dos objetivos a serem pretendidos, além da estruturação e direcionamento das ações a serem tomadas. Também evita a duplicação de recursos e esforços, facilita o controle efetivo das ações e sua avaliação. Compreende-se que um planejamento bem elaborado, dando a devida atenção à aprendizagem significativa, se torna possível para que o professor alcance seus objetivos.

Na escola-campo os recursos pedagógicos é o que tornam a aprendizagem viável, significativa, acessível e evitam que as aulas tornem-se monótonas, rotineiras, ou que caiam na mesmice do dia-a-dia. Eles contribuem para mediar as relações efetivas que ocorrem dentro do ato de ensinar e aprender.

Entre esses recursos pedagógicos certamente o brincar e a brincadeira tem parte predominante. Os jogos e brincadeiras auxiliam no estímulo da memória, logo, despertam a criatividade, a atenção e a linguagem.

Observa-se que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança.

Notou-se que a coordenação da escola acredita que as metodologias e tipos de jogos utilizados pelos professores da escola tem obtido resultados significativos principalmente porque facilitam a construção da aprendizagem dos alunos, a partir do exercício da autonomia incentivada pelos professores em relação aos alunos, contribuindo com o ensino da disciplina de língua portuguesa, a alfabetização e letramento das crianças do 1º ano do ensino fundamental I.

E, finalizando, após relatar as respostas dos objetivos específicos, apresenta-se as conclusões do objetivo geral, *analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá*, onde observou-se que, as novas práticas educacionais devem buscar aspectos que contemplem particularidades comprometidas com novas reflexões pedagógicas, porque se há a vontade de mudança, seja ela qual for, pois se faz necessário à flexibilidade e a evolução dos métodos tradicionais de ensino, abrindo-se espaço maior para o uso das metodologias lúdicas no ensino da Língua Portuguesa.

Constatou-se que a coordenação pedagógica assume seu papel atuante, auxiliando, colaborando, apoiando o trabalho do professor buscando alternativas e soluções para resolver os desafios encontrados no dia a dia das aulas com as atividades lúdicas na escola, dentro de suas possibilidades, compreendendo a importância da ação pedagógica com a utilização da ludicidade, na aprendizagem e na vida dos alunos.

O trabalho com as metodologias lúdicas nas aulas de língua portuguesa não é uma tarefa fácil, assim como alfabetizar as crianças.

Faz-se necessário que o professor compreenda os propósitos e as dificuldades de seus alunos, analisando o que se deseja alcançar para direcionar as ações pedagógicas, buscando inovar e dinamizar as aulas, promovendo ampliar a aprendizagem das crianças. E ainda, entender que a criança não é um adulto e que ainda deverá evoluir globalmente.

A partir das informações apresentadas, conclui-se que a ludicidade no 1º ano do ensino fundamental I contribui de maneira positiva no ensino aprendizagem da Língua Portuguesa, apesar de existirem diversificados desafios quanto ao uso dessa metodologia.

Os jogos e brincadeiras fazem parte da vida das crianças, seja em qualquer lugar ou tempo, trazendo a cada uma delas seu significado e importância na sociedade atuante, portanto, é primordial que a escola, gestão, coordenação, professor, com o apoio da família, constituam um trabalho em conjunto para sustentar essa etapa na vida escolar dos alunos. Contudo, as brincadeiras experienciadas ao longo do tempo estão vivas na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar.

Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um, mais um desafio do professor que é criar, recriar, adequar, adaptar aos conteúdos de língua portuguesa, a utilização dos jogos e brincadeiras, ou os recursos lúdicos.

PROPOSTAS

Tendo a convicção de que este estudo não deve ser considerado como uma pesquisa fechada haja vista que pode suscitar discussões, críticas e sugestões para um melhor aprimoramento do estudo, é possível oferecer algumas propostas viáveis a serem aplicadas na escola para aprofundar e aprimorar a utilização das metodologias lúdicas para o ensino da Língua Portuguesa.

1 – Inicialmente, o professor deve buscar, assiduamente, associar aquilo que ensina com os instrumentos característicos da metodologia lúdica objetivando que sua prática se torna mais autônoma e pronta a assimilar os ensinamentos do professor.

2 – Reconhecer que a metodologia lúdica é uma necessidade do ser humano em qualquer idade da vida, não podendo ser vista como diversão ou perda de tempo, contribuindo no desenvolvimento cultural, comportamental e pessoal, facilitando a aprendizagem, dando sua devida importância.

3 – Colocar em prática atividades diversificadas com foco na metodologia lúdica para o ensino da Língua Portuguesa referindo-se a brinquedos, brincadeiras e jogos, sendo que, a criança vai adquirindo outros conhecimentos e desenvolvendo várias habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse de aprender.

4 - Em todo esse processo educacional o professor deve utilizar sua formação lúdica com finalidades específicas: observar, orientar, mas principalmente, dar autonomia para que os alunos tomem suas decisões. O uso do brincar é parte constitutiva da aprendizagem da criança. Não é uma tarefa fácil, mas quando bem cumprida transforma-se em satisfação na efetivação da prática pedagógicas.

5 – Criar e manter um ambiente estimulador para o uso da ludicidade no ensino da Língua Portuguesa podendo ser proporcionado com a vivência de vários tipos de atividades lúdicas, como resultado da intervenção de um professor com formação lúdica.

6 – Oportunizar aos professores, cursos de capacitação para enriquecer suas metodologias dentro de sala de aula e possibilitar um melhor planejamento e direcionamento da aprendizagem com o uso de atividades lúdicas.

7 – Buscar aproximar os pais, a sociedade no trabalho com o lúdico, como colaboradores, auxiliares e incentivadores dos jogos e brincadeiras e da prática física, abrindo caminhos para a integração familiar, na qualidade de vida saudável das crianças e na prática com o brincar.

A ludicidade encontra-se presente no mundo infantil, embora os professores se deparem com os desafios surgidos cotidianamente na sala de aula, com a utilização de metodologias lúdicas nas aulas de língua portuguesa, é necessário buscar possibilidades e estratégias para solucionar na medida do possível os problemas encontrados, sempre pensando na aprendizagem dos alunos. Assim, é fundamental que o Poder Público, a família, a escola e a sociedade formem o fundamento sólido que sustente esta etapa correspondente ao ensino básico essencial na vida da criança, que é o brincar.

Os resultados apresentaram-se positivos quanto ao uso de metodologias lúdicas na aprendizagem da língua portuguesa, mesmo que os professores em suas práticas diárias encontrem desafios em suas ações com as crianças do 1º ano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, A. M. C. de. (2015). *O lúdico como perspectiva pedagógica*. São Paulo: Unesp.
- Almeida, A. M. da S. (2014) *A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança*. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/>. Acesso em 16 de maio de 2020.
- Almeida, P. N. de. *Educação Lúdica: Teorias e prática*. Volume 1-Reflexão e fundamentos- 1 ed. São Paulo/SP: Edições de Loyola, 2013.
- Alvarenga, E. M. de. (2019). *Metodologia da investigação quantitativa e qualitativa: normas e técnicas de apresentação de trabalhos científicos*. Versão em português: Cesar Amarilha. 2ª ed. Assunção, Paraguai.
- Andrade, C. D. de. (2019). Disponível em: <http://www.brinquedoteca.org.br/frases-e-pensamentos/>. Acesso em: 09 de novembro de 2019.
- Andrade, L. A. C. (2010). *A língua portuguesa no contexto dos parâmetros curriculares nacionais*. 2. Ed. Rio de Janeiro: EDURJ.
- Antunes, C. (2013). O ensino da língua “materna” no Brasil do século XX: a mãe outra. In: Guimarães, E.; Orlandi, E. P. (orgs.). *Língua e cidadania: o português no Brasil*. Campinas: Pontes.
- Antunes, C. (2014). *Jogos para estimulação das múltiplas inteligências*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Amapá, (2019). *Referencial Curricular Amapaense*. Conselho Estadual da Educação/AP.
- Balestra, M. M. M. *A psicopedagogia em Piaget: uma ponte para a educação da liberdade*. Curitiba: Ibex, 2007.
- Bampi, A. (2014). O Direito de Brincar, Fundação Abrinq. Disponível em <https://fundacaoabrinq.wordpress.com/>. Acesso em 16 de maio de 2020.
- Base Nacional Comum Curricular (2018). *Língua Portuguesa*. Disponível em:< <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em 20 de março de 2019.
- Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo*. São Paulo: Edições.
- Bardin, L. (2016). *Análise de conteúdo*. Tradução de Luis Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70.
- Barros, A. J. da S. (2007). *Fundamentos de metodologia científica*. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall.
- Brasil/Secretaria de Educação Fundamental (2015 a). *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Introdução aos parâmetros curriculares nacionais. 2ª ed. Rio de Janeiro: D.P.A.

- Brasil, (2013). *Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica*. Brasília: Ministério da Educação.
- _____. *Referencial Curricular para a Educação Infantil*. Brasília: Ministério da Educação, 2005.
- Brasil. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: formação do professor alfabetizador: caderno de apresentação/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- Brasil. Lei nº 9.394, de 24 de outubro de 1996. Diário Oficial da União, Brasília, 25 out.1996. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/ldb.pdf>>. Acesso em 14 nov. 2016.
- Brasil/Secretaria De Educação Fundamental (2013). *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Introdução aos parâmetros curriculares nacionais. 2ª ed. Rio de Janeiro: D.P.A.
- Brasil. (2017) *Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: Ministério da Educação.
- Brocca, R.A (2016). *Jogos e brincadeiras na Educação Infantil*. 2 Ed. São Paulo.
- Cabral, Z. A. *Ser professor na Cultura Digital: e agora?* Artefactum – Revista de Estudos em Linguagem e Tecnologia. Ano VII – Nº 2/2015
- Campoy, A. T. J. (2018). *Metodología de la Investigación Científica*. Manual para elaboración de Tesis y trabajos de Investigación. Asunción, Paraguay: Marben.
- Candau, M. F. (2015). *Jogos e brincadeiras na sala de aula*. 3 ed. São Paulo: Cortez.
- Candau, V. M., Sacavino, S. B. *Educação: temas em debate*. Rio de Janeiro: 7letras, 2015
- Carvalho, A. C. M. *Atividades lúdicas para educação infantil: Conceitos, orientações e práticas*. Petrópolis, Vozes, 2016.
- Corsino, P. (org.) *Educação Infantil: Cotidiano e política*. Campinas, SP: Autores Associados, 2016.
- Chizzoti, A. (2003). *Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais: evolução e desafios*. São Paulo: Revista Portuguesa de Educação.
- Dias, E. *A importância do lúdico no processo de ensino: aprendizagem na educação infantil*. Revista Educação e Linguagem. Vol.7, 2013. Disponível em: <http://www.ice.edu.br/>. Acesso em: 29/12/2019.
- Didonet, F. de O. *O papel de atividades lúdicas na produção de textos maternos*. Dissertação de mestrado. Recife, UNICAMP, 2014.

- Dohme, V. *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2015.
- Dhome, V. (2016). *Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- ECA: *estatuto da criança e do adolescente*/ Equipe Eureka. 1. Ed. – São Paulo: Eureka, 2015.
- _____. *O valor educacional dos jogos*. São Paulo: Informal Editora, 2009. (série jogando).
- Freire, Paulo (2015). *Pedagogia do Oprimido*. 5 Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- Friedman, D.W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 2015.
- Friedmann, A. *O brincar na educação infantil: Observação, adequação, inclusão*. São Paulo: Moderna, 2012.
- _____. *Ludicidade e aprendizagem da língua materna*. 2 Ed. Rio de Janeiro: Imago, 2016.
- Gardner, H. *As múltiplas inteligências na aprendizagem*. São Paulo: Cutrix, 2016.
- Gil, A. C. (2014). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. São Paulo. Ed. Atlas SA, 11ª ed. São Paulo: Atlas.
- Gil, A. C. (2018). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 2ª reimpr. 6ª ed. São Paulo: Atlas.
- Gonzáles, J. A. T. Fernández, A. H. & Camargo, C. B. (2014). *Aspectos fundamentais da pesquisa científica*. Paraguay: Editora Marben Assunción.
- Kauark, F., Manhães, F. C., Medeiros, C.H. (2010). *Metodologia da pesquisa: guia prático*. Itabuna: Via Litterarum.
- Kishimoto, T. M. *Lúdico e aprendizagem*. São Paulo: Cortez, 2015.
- Kishimoto, T. M. (2016). *Lúdico e aprendizagem*. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (org). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez, 2016.
- Klassimann, Liane. M. G. *O lúdico no Processo de Aprendizagem de crianças da Educação Infantil*. 2013. 36F. Trabalho de Pós-Graduação (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, UTFP, Medianeira, 2013.
- Kleiman, Â. (2016). *Capacidades Linguísticas da alfabetização e a Avaliação*. Brasília: MEC. Secretaria de Educação Básica. Secretaria de Educação à distância. Universidade Federal de Minas Gerais.

- _____. *Jogos didáticos: O jogo, o aluno e a educação*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- _____(org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2016.
- _____. *Ludicidade na escola: Aprendizagem e desafios*. 2 Ed. São Paulo: Cortez, 2017.
- Koch, I. V. (2016). *Ensino de Língua Portuguesa: O que propõem a linguística atual?* São Paulo: Contexto.
- Kramer, L. S. (2015). *Jogos concretos para o ensino de competências*. Rio de Janeiro: Vozes.
- Kripka, R. M. L.; Scheller, M.; Bonotto, D. de L. (2015). *Pesquisa Documental: considerações sobre conceitos e características na Pesquisa Qualitativa*.
- Lakatos, E., Marconi, M. (2003). *Técnicas de Pesquisa*. São Paulo, Brasil: Atlas.
- Lakatos, E. M. *Metodologia do Trabalho Científico*. 3 Ed. São Paulo: Atlas, 2016.
- Lakomy, A. M. *Teorias cognitivas da aprendizagem*. 2 Ed. ver. e atual. – Curitiba: Ibpex, 2018.
- Libâneo, J. C. *Didática e o professor: desafios à prática docente*. São Paulo: Cortez, 1990.
- Lima Junior, P. F. de. Desenvolvimento motor infantil por meio de atividades lúdicas em um colégio particular do município de Guarapuava - PR. EDUCERE – XIII Congresso Nacional de Educação, 2017. Disponível em: http://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25851_13519.pdf. Acesso em: 16 ago. 2019.
- Limeira do Oeste. Lei Municipal nº 731, de 22 de junho de 2015. Aprova o Plano Municipal de Educação – PME e dá outras providências. http://sapl.limeiradoeste.mg.leg.br/sapl-documentos/norma_juridica/1079_texto_integral. Acesso em: 18 nov. 2019.
- Lira, N. A. B. *A importância do brincar na educação Infantil*. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v.5 – nº 1, p. 1-16, 2014.
- Lopes, A. R. S.; Abreu, C. de. *O Lúdico na Aquisição da língua materna*. 2 Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2015.
- Lopes, M. G. *Jogos na educação: Criar, fazer e jogar*. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2015.
- _____(org.) (2015). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 8. ed. São Paulo: Cortez.
- _____(2017). *Ludicidade na escola: Aprendizagem e desafios*. 2 Ed. São Paulo: Cortez.
- Machado, M. A. *A ludicidade no contexto de sala de aula*. 2 Ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2018.

- Maluf, A. C. M. *Brincar: prazer e aprendizado*. 4 ed. Petrópolis: Vozes, 2016.
- Marcelino, S. A. *Jogos, recreação e brincadeiras*. 2 Ed. São Paulo: EDUSP, 2016.
- Martins, R. *Letramento literário: teoria e prática no ensino da língua materna*. 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2016.
- Mascarenhas, S. A. (2012). *Metodologia científica*. São Paulo: Pearson Education do Brasil.
- Matos, M. M. (2013). *O lúdico na formação do educador: contribuições na educação infantil*. Disponível em: <http://www.cairu.br/revista/arquivos/artigos>. Acesso em 16 de maio de 2020.
- Mauco, F. O. *Jogos e a infância: relações culturais*. Rio de Janeiro: Vozes, 2016.
- Maurício, J. T. *Aprender Brincando: O lúdico na Aprendizagem*. 2016. Disponível em: <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Acesso em: 25 ago.2018.
- Minayo, M. C. de S.(org). Deslandes, S.F., Gomes, R. (2018). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. 1ª reimpressão. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Modesto, M. C. *A importância da Ludicidade na construção do conhecimento*. Revista Eletrônica Saberes da Educação – v.5, n. 1, p.1-16, 2014.
- Morais, H. A. *Lúdico na escola: perspectivas e desdobramentos*. Rio de Janeiro: Vozes, 2017.
- Muzzi, A.; Molina, T. *Um diálogo entre a ludicidade e o educador na educação Infantil*. Jornada de Educação, Mato Grosso do sul, junho, 2018. Disponível em: <http://file:///D:/artigos e livros lidos para tcc/Artigo um dialogo.pdf>. Acesso em: 20/12/2019.
- Negrine, A. *Aprendizagem e desenvolvimento infantil*. Porto Alegre: Prodil, 2015.
- NOVA ESCOLA. *Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos*. São Paulo: Edições Abril, 2018.
- Oliveira, Z. R. *Educação infantil e fundamental: princípios e práticas*. São Paulo: Cortez, 1994
- Oliveira, Z. R. *Educação Infantil e aprendizagem da língua materna*. 3 Ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- Oliveira, Z. R. *Educação Infantil: Princípios e métodos*. São Paulo: Cortez, 2010.
- Oliveira, Z. R. et al. (org.) *O trabalho do professor na Educação Infantil*- 1.ed. São Paulo: Biruta, 2012.

- Pereira, R. S. (2015) *Ludicidade, infância e educação: uma abordagem histórica e cultural*. Disponível em: <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/>>. Acesso em 17 de maio de 2020.
- Périco, S. C. M.; Assis, G. A.; Conter, L. R. *Contribuições da psicomotricidade e ludicidade para o desenvolvimento infantil*- V. Seminário Internacional Sobre Profissionalização do Docente, Congresso Nacional de Educação PUCPR Paraná 2015.
- Piaget, J. *Construtivismo e aprendizagem: Aspectos metodológicos*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1982.
- Piccolo, V.L., Moreira, W.W. *Corpo em movimento na Educação Infantil*-1. Ed.-São Paulo: Cortez, 2012.
- Piconez, E. C. *Ludicidade e atividade cognitiva*. Rio de Janeiro: EDURJ, 2016.
- Ribeiro, S. de S. (2013). *A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância*. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em 16 de maio de 2020.
- Rosa, A. M. C. *Lúdico e aprendizagem: Aspectos metodológicos*. São Paulo: Cortez, 2002.
- Rossi, F.S. *Considerações sobre a Psicomotricidade na Educação Infantil*. Revista Vozes dos Vales da UFVJM: Publicações Acadêmicas – MG – Brasil – Nº 01 – Ano I – 05/2012 Reg.: 120.2.095–2011. Disponível em: www.ufvjm.edu.br/vozes. Acesso em 22 de Mar. de 2019.
- Sampieri, R. H; Collado, C. F.; Lucio, P. B. (2006). *Metodologia de pesquisa*. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill.
- Sampieri, R. H., Collado, C. H. & Lucio, P. B. (2014). *Metodologia de pesquisa*. (6a. ed.). México: McGraw-Hill.
- Sanches, L. *Brinquedos e engenhocas: Atividades lúdicas com sucata*. Scpione – São Paulo, 2015.
- Santos, C.M.; Ferri, L.M.C.G.; Macedo, M.E.C.M. *O planejamento participativo da escola como prática inovadora*. Cadernos de Educação. Pelotas n. 41 p. 175 - 187, janeiro/fevereiro/abril 2012.
- Santos, G. J. *O jogo e o jogar: referências do lúdico no cotidiano*. Montes Claros, MG: Unimontes, 2015.
- Santos, S. M. P. *A ludicidade como ciência*. Petrópolis: Vozes, 2009.
- Santos, S. M. P. dos. (2015). *Lúdico e suas possibilidades pedagógicas na Educação Infantil*. 2 Ed. São Paulo: Cortez.
- Sebin, D. A. *Ludopedagogia: ensaios 1; educação e ludicidade*. Salvador: ed. Gepel, 2016.

- Souza, E. C. de. (2015). *A importância do lúdico na aprendizagem*. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/>. Acesso em 05 de abril 2017.
- Tfouni, L. M. V. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo, Martins Fontes, 2016.
- Vale, S. C. *Letramento e alfabetização: A sala de aula como espaço de interação*. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.
- Veiga, N. A. (2002) *Geometrias, Currículo e Diferenças*. IN: Educação e Sociedade, Dossiê Diferenças.
- Vygotsky, L. S. *Formação social da mente*. 3 Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.
- Xavier, A. L. *História da infância na educação*. 2 Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.
- Zanluchi, C. *O jogo e a educação infantil – falar e dizer / olhar e ver / escutar e ouvir*. 2. Ed. Fascículo 15 – Na sala de aula. Petropolis. Vozes, 2015.
- Zilberman, A. *Leitura na educação infantil: Produzindo experiências*. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

APÊNDICES

APÊNDICE 1- Autorização do Campo de Pesquisa da Escola.



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIA DE LA EDUCACIÓN**

Macapá, 02 de agosto de 2021

Prezada Diretora Prof. Arielma Nunes Ferreira Picanço, sou Leide Rodrigues da Costa, mestranda do Curso de Ciências da Educação na Universidad Autónoma de Asunción-Paraguai.

Estou desenvolvendo a tese de conclusão do curso, sob a orientação da Prof. Dra Clara Roscane da Silva Azevedo Mont'Alverne, intitulada "Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel", que tem como objetivo da pesquisa: Analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá.

Considero esta pesquisa importante, pois, pensar sobre utilização da metodologia lúdica para o ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa apresenta desafios significativos no espaço escolar e os procedimentos utilizados pelos professores para trabalhar a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I de forma mais dinâmica e prazerosa em sala de aula, os recursos utilizados para potencializar a aprendizagem do aluno com o uso da ludicidade, assunto de grande relevância na área educacional e, que envolve o profissional de Língua Portuguesa, trabalhar a alfabetização na infância não é tão simples, sendo uma das maiores preocupações na educação em todos os seus níveis de ensino. Assim, vale ressaltar as influências que a ludicidade favorece nas práticas pedagógicas do professor de Língua Portuguesa, e consequentemente, no processo de ensino aprendizagem das crianças.

Para tanto, gostaria de contar com a contribuição e apoio desta instituição de ensino para a realização da pesquisa de campo da referida investigação.

A pesquisa consistirá em três distintas, a saber: Primeira Etapa: Observação estrutura, que visualizará o espaço físico da escola, estruturas para o desenvolvimento de projetos que envolvam a ludicidade, além dos recursos utilizados nas aulas e prática pedagógica do Professor na disciplina de Língua Portuguesa. Segunda Etapa: Guia de Entrevistas, que realizará a aplicação de questionários para as professoras do 1º ano e as Coordenadoras Pedagógicas, coletando informações mais detalhadas sobre

a prática pedagógica e o trabalho desenvolvido a partir da aprendizagem no uso do lúdico que a instituição desenvolve. Na Terceira Etapa: Análise documental, onde será analisada a documentação da escola, planos de aula, currículo escolar de Língua Portuguesa, Projeto Político Pedagógico.

A participação da instituição é de grande importância nesta investigação, a fim de que a partir dos resultados da pesquisa possa ser feita uma reflexão sobre os desafios que o profissional do ensino fundamental I enfrenta na utilização da metodologia lúdica. Desde já agradecemos a sua atenção e colaboração e nos colocamos a disposição para quaisquer esclarecimentos.

Atenciosamente,



Leide Rodrigues da Costa

Leide Rodrigues da Costa

Mestranda em Ciências da Educação - UAA



Ariélma Nunes Ferreira Picanço

Ariélma Nunes Ferreira Picanço

Diretora da Escola Estadual Princesa Isabel

Ariélma N. F. Picanço

Diretora
E.E. PRINCESA ISABEL
Dir: 0163/2019



Francilene da Silva Duarte
Tabela Substitutiva

APÊNDICE 2: Plataforma Brasil-Parecer Consubstanciado do CEP

INSTITUTO DE PESQUISAS
CIENTÍFICAS E
TECNOLÓGICAS DO ESTADO

**PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP****DADOS DO PROJETO DE PESQUISA**

Título da Pesquisa: Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel.

Pesquisador: LEIDE RODRIGUES DA COSTA

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 31322820.8.0000.0001

Instituição Proponente: Universidad Autónoma de Asunción

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.037.945

Apresentação do Projeto:

Nessa pesquisa busca-se investigar quais desafios são enfrentados pelo professor com a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem de Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na Escola Estadual Princesa Izabel, situada na cidade de Macapá/Ap, com a coordenação pedagógica e o professor da disciplina, utilizando para este fim uma pesquisa qualitativa com método fenomenológico, sendo que, não possui interferência do pesquisador que buscará descobrir a regularidade com que a problemática ocorre e sua interligação com outras situações, bem como suas características e sua essência.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo Geral:

- Analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá.

Objetivos Específicos:

- Descrever o lúdico como prática pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa;
- Dissertar as metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I;
- Relatar as contribuições existentes na utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da

Endereço: Av. Feliciano Coelho, 1509
Bairro: Trem **CEP:** 68.908-220
UF: AP **Município:** MACAPA
Telefone: (96)3212-5353 **Fax:** (96)3212-5349 **E-mail:** cep@iepa.ap.gov.br

INSTITUTO DE PESQUISAS
CIENTÍFICAS E
TECNOLÓGICAS DO ESTADO



Continuação do Parecer: 4.037.945

Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na escola campo.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos

Durante a participação na pesquisa, poderá surgir um desconforto pelo tempo exigido para responder a entrevista, ou insegurança quando não souber fornecer alguma resposta às perguntas feitas pela pesquisadora, ou ainda uma simples inibição ou constrangimento por ser submetido a questionamentos na presença de um observador, ou mesmo de pessoa do próprio convívio, ou por estar sendo observado.

Para minimizar tais incômodos, as perguntas foram elaboradas com todo cuidado, e a pesquisadora estará presente e fará os esclarecimentos dos objetivos e dos cuidados com o sigilo, o anonimato e a confidencialidade durante a aplicação do instrumento de coleta de dados, estará atenta aos sinais de cada participante, em local reservado, promovendo um ambiente tranquilo, oferecendo atendimento individualizado e tempo necessário para as respostas de acordo com a necessidade de cada participante, terá todo cuidado durante a observação. A pesquisadora oferecerá ainda assistência pedagógica durante e ao término da pesquisa caso necessário.

Benefícios

Os benefícios desta pesquisa se sobrepõem aos riscos uma vez que os participantes estarão colaborando para um importante avanço científico, contribuindo para o desenvolvimento de uma dissertação de mestrado uma vez que fará parte do foco do estudo onde ao empregar a metodologia lúdica no ensino da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I estará incentivando os alunos a serem coparticipantes das transformações necessárias diante de uma sociedade contraditória, desenvolvendo a percepção crítica da realidade com o objetivo de transformá-la. Além de colaborar com mais estudos sobre a Ludicidade no Estado do Amapá, contribuindo assim para futuras pesquisas.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

A Pesquisa visa investigar os desafios enfrentados pelo professor na utilização de metodologia lúdica na aprendizagem da Língua portuguesa no ensino fundamental I. O número amostral é bastante baixo.

Endereço: Av. Feliciano Coelho, 1509
Bairro: Trem CEP: 68.908-220
UF: AP Município: MACAPÁ
Telefone: (96)3212-5353 Fax: (96)3212-5349 E-mail: cep@iepa.ap.gov.br

**INSTITUTO DE PESQUISAS
CIENTÍFICAS E
TECNOLÓGICAS DO ESTADO**



Continuação do Parecer: 4.037.945

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O pesquisador anexou todos os documentos obrigatórios. A folha de rosto está assinada e carimbada. O cronograma está com data de execução das atividades de campo entre julho e setembro. O TCLE está em forma de convite. O documento está um tanto longo e nele consta a frase: "No caso de eventual dano, imediato ou tardio, decorrente desta pesquisa, você também tem direito de ser indenizado pela pesquisadora, bem como a ter assistência gratuita, integral e imediata". Merecendo ajustes para informar ao participante que ele tem direito a buscar indenização caso ocorra algum dano.

A carta de anuência foi enviada e assinada.

Recomendações:

Recomenda-se a correção do TCLE quanto à indenização e sugere-se redução do texto, retirando informações redundantes.

Qualquer alteração no projeto deve ser informado ao CEP/IEPA

Recomendamos alterar o texto no TCLE para "todo o participante tem direito a buscar indenização", retirando "você também tem direito de ser indenizado pela pesquisadora..."

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Solicitamos o envio das correções do TCLE ao CEP/IEPA pelo email cep@iepa.ap.gov.br

Considerações Finais a critério do CEP:

Prezada Pesquisadora,

Após análise e parecer do colegiado, seu projeto foi considerado "APROVADO".

De acordo com a Norma Operacional 001/2013, item 2, letra J, quando se lê que "os relatórios de pesquisas devem ser enviados semestralmente e ao término do projeto e comunicando de imediato ao CEP a ocorrência de eventos esperados ou não esperados.

Desta forma é de responsabilidade do pesquisador e com base na Plataforma Brasil, quando na última etapa de submissão do protocolo de pesquisa (aba "Finalizar"), o pesquisador precisa aceitar um termo de compromisso com os pontos:

- i) Comprometo-me a utilizar os materiais e dados coletados exclusivamente para os fins previstos no protocolo e publicar os resultados, sejam eles favoráveis ou não; e
- ii) Declaro que entregarei, ao sistema CEP/CONEP, relatórios da pesquisa (parciais – no mínimo

Endereço: Av. Feliciano Coelho, 1509	CEP: 68.908-220
Bairro: Trem	
UF: AP	Município: MACAPÁ
Telefone: (96)3212-5353	Fax: (96)3212-5349
E-mail: cep@iepa.ap.gov.br	

**INSTITUTO DE PESQUISAS
CIENTÍFICAS E
TECNOLÓGICAS DO ESTADO**



Continuação do Parecer: 4.037.945

semestrais – e de encerramento) e notificações de eventos adversos sérios e imprevistos no andamento do estudo.

Atenciosamente,
A Coordenação.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1504244.pdf	29/04/2020 21:55:38		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	PROJETODETALHADO.docx	29/04/2020 21:51:44	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLEprofessoreseCoordenadores.docx	29/04/2020 21:45:46	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Cronograma	CRONOGRAMA.docx	29/04/2020 20:13:53	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Outros	EmailAssinaturaFolhaDeRosto.pdf	29/04/2020 20:06:54	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	SolicitacaoAutorizacaoInstituicao.pdf	28/04/2020 15:01:54	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Outros	InstrumentosDeColetaDeDados.docx	27/04/2020 22:35:33	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	AnuencialInstituicao.pdf	27/04/2020 20:59:34	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Outros	CURRICULOASSISTENTE.pdf	27/04/2020 20:54:34	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Outros	CURRICULOORIENTADORACLARA.pdf	27/04/2020 20:51:53	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Declaração de Pesquisadores	DeclaracaoDeCompromisso.pdf	27/04/2020 20:50:40	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito
Folha de Rosto	FolhaDeRosto.pdf	27/04/2020 20:49:32	LEIDE RODRIGUES DA COSTA	Aceito

Situação do Parecer:

Endereço: Av. Feliciano Coelho, 1509
 Bairro: Trem CEP: 68.908-220
 UF: AP Município: MACAPA
 Telefone: (96)3212-5353 Fax: (96)3212-5349 E-mail: cep@iepa.ap.gov.br

INSTITUTO DE PESQUISAS
CIENTÍFICAS E
TECNOLÓGICAS DO ESTADO



Continuação do Parecer: 4.037.945

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

MACAPA, 20 de Maio de 2020

Assinado por:
Allan Kardec Ribeiro Galardo
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Feliciano Coelho, 1509
Bairro: Trem **CEP:** 68.908-220
UF: AP **Município:** MACAPA
Telefone: (96)3212-5353 **Fax:** (96)3212-5349 **E-mail:** cep@iepa.ap.gov.br

APÊNDICE 3: Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE)**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO*****Para Professores e Coordenadores****DADOS DE IDENTIFICAÇÃO**

Título do Projeto: **Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel.**

Pesquisadora Responsável: **Leide Rodrigues da Costa**

Instituição a que pertence a Pesquisadora Responsável: **UNIVERSIDADE AUTONOMA DE ASSUNÇÃO - PY**

Telefones para contato: (96) 99143-4844

Nome do voluntário: _____
 Idade: ____ anos R.G. _____

O Sr. (a) está sendo convidado (a) a participar da pesquisa “Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel.”, sob a responsabilidade da pesquisadora **Leide Rodrigues da Costa**.

Sua participação é voluntária e se dará por meio de aplicação de entrevistas.

Através deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido está sendo alertado de que, na pesquisa a se realizar, o(a) Sr.(a) poderá esperar que trará benefícios aos participantes, oportunizando, colaborar para um importante avanço científico, ajudar a desenvolver uma dissertação de mestrado uma vez que os mesmos serão parte do foco do estudo que tem por objetivo analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá. Onde ao empregar a metodologia lúdica estará incentivando os alunos a serem coparticipantes das transformações necessárias diante de uma sociedade contraditória, desenvolvendo a percepção crítica da realidade com o objetivo de transformá-la. Além disso, estará colaborando com mais estudos sobre a Ludicidade no Estado do Amapá, contribuindo assim para futuras pesquisas.

É possível que ocorram alguns desconfortos ou riscos em sua participação durante a entrevista, onde poderá sentir-se desconfortável pelo tempo exigido ou inseguro(a) quando não souber fornecer alguma resposta à pergunta solicitada pela pesquisadora ou por estar sendo observado. Para minimizar tais incômodos, as perguntas foram elaboradas com todo cuidado, a pesquisadora estará presente e fará os esclarecimentos dos objetivos e dos cuidados com o sigilo, o anonimato e a confidencialidade durante a aplicação do instrumento de coleta de dados, estará atenta aos sinais de cada participante, em local reservado, promovendo um ambiente tranquilo, oferecendo atendimento individualizado e tempo necessário para as respostas de acordo com a necessidade de cada participante, terá todo cuidado durante a observação. A pesquisadora oferecerá ainda assistência pedagógica durante e ao término da pesquisa caso necessário.

Garantimos o sigilo, a confidencialidade das informações e a privacidade ao participante da pesquisa. A qualquer momento, poderá se recusar a participar e se retirar da pesquisa, sem constrangimentos, penalidades ou qualquer prejuízo. As informações e materiais obtidos nesta pesquisa não poderão ser utilizados para outras finalidades que não sejam a desta pesquisa científica.

Se houverem gastos decorrentes da participação nesta pesquisa, será imediatamente e integralmente ressarcido. No caso de eventual dano, imediato ou tardio, todo o participante tem direito a buscar indenização, bem como a ter assistência gratuita, integral e imediata.

Será assegurada a assistência durante a pesquisa, bem como garantido o livre acesso a todas as informações e esclarecimentos adicionais sobre o estudo e suas consequências, enfim, tudo o que queira saber antes, durante e depois da participação. Também informo que poderá recusar a participação neste estudo a

 Rubrica participante

 Rubrica Pesquisadora

Página 1 de 2

qualquer momento, sem precisar justificar. E, se desejar sair da pesquisa, não sofrerá qualquer prejuízo à assistência que, porventura, venha recebendo.

Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão.

O participante não será identificado em nenhuma publicação. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com a pesquisadora responsável por um período de 5 (cinco) anos, e após esse tempo serão destruídos. Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma via será arquivada pela pesquisadora responsável, e a outra será fornecida ao participante.

Para qualquer outra informação ou dúvidas poderá entrar em contato com a pesquisadora responsável **Leide Rodrigues da Costa**, telefone (96) 99143-4844, e-mail leidedri2010@gmail.com, residente a Rua: Santa Inês, n.º:30, bairro: Santa Inês, Macapá-Ap.

O participante também contará com a assistência do **Comitê de Ética em Pesquisa**

CONSENTIMENTO PÓS-INFORMAÇÃO

Eu, _____, portador do documento de Identidade _____, fui informado (a) dos objetivos da pesquisa "**Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Isabel**", de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

Declaro que concordo em participar. Recebi uma via deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Macapá, ____ de _____ de 2020

Assinatura do (a) participante

Leide Rodrigues da Costa
Assinatura da Pesquisadora

Rubrica participante

Rubrica Pesquisadora

Página 2 de 2

APÊNDICE 4: Roteiro de perguntas da Entrevista para a Coordenadora Pedagógica



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACUTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN

PERGUNTAS DA ENTREVISTA – COORDENADOR PEDAGÓGICO

Prezado (a) Coordenador (a),

Esta entrevista é o instrumento que será utilizado na coleta de dados da pesquisa de campo cujo tema é: **Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa na Escola Estadual Princesa Isabel.** Tendo como objetivo geral analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Isabel no município de Macapá, Estado do Amapá.

NOME: _____

DATA: ___/___/ 2021.

Questão 1: Que práticas pedagógicas são aplicadas nas turmas de 1º ano na utilização do lúdico nas aulas de LP?

Questão 2: Como você descreve o lúdico como pratica pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa?

Questão 3: Como são articulados com os professores sobre os desafios encontrados no uso da ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa?

Questão 4: Como é organizada a matriz curricular do 1º ano? Nela está inserida atividades lúdicas para contribuir com o trabalho do professor nas aulas de Língua Portuguesa? Comente:

Questão 5: De que forma você participa das seleções de atividades lúdicas para o professor utilizar nas aulas de Língua Portuguesa?

Questão 6: Qual é a sua opinião a respeito de atividades lúdicas que necessitem para a sua prática recursos tecnológicos?

Questão 7: Quais contribuições a utilização da metodologia lúdica vem trazer para a aprendizagem da Língua Portuguesa?

Questão 8: Qual a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico na aprendizagem da Língua Portuguesa?

Questão 9: De que forma as atividades lúdicas podem ajudar a diminuir o baixo rendimento escolar no 1º ano?

Questão 10: Qual o objetivo das atividades lúdicas? Comente:

APÊNDICE 5: Roteiro de perguntas da Entrevista para o Professor



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACION
PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIÊNCIA DE LA EDUCACIÓN

PERGUNTAS DA ENTREVISTA – PROFESSOR

Prezado (a) Professor (a),

Esta entrevista é o instrumento que será utilizado na coleta de dados da pesquisa de campo cujo tema é: **Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da língua portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel.** Tendo como objetivo geral analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá.

NOME: _____

DATA: ___/___/ 2021.

Questão 1: Que práticas você aplica em sua turma na utilização do lúdico nas aulas de Língua Portuguesa?

Questão 2: Descreva a sua aula de Língua Portuguesa com o uso da Ludicidade?

Questão 3: Quais desafios você enfrenta no uso da ludicidade nas aulas de Língua Portuguesa? Comente:

Questão 4: Como você organiza seu planejamento? Nele é contemplado atividades lúdicas nas aulas de Língua Portuguesa? Comente:

Questão 5: Quais atividade lúdicas você utiliza nas aulas de Língua Portuguesa?

Questão 6: Quais recursos tecnológicos são utilizados para dar suporte as aulas de Língua Portuguesa no uso da Ludicidade?

Questão 7: Como a utilização da metodologia lúdica pode contribuir para a aprendizagem da Língua Portuguesa?

Questão 8: Qual a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico na aprendizagem de seus alunos nas aulas de Língua Portuguesa?

Questão 9: Como as atividades lúdicas em suas aulas têm ajudado a diminuir o baixo rendimento das crianças?

Questão 10: Para você, qual o objetivo das atividades lúdicas? Comente:

APÊNDICE 6: Guia de Observação para Pesquisa

Universidade Autônoma de Assunção – UAA
Centro de Educação
Mestrado em Educação
Registro de Observação para Pesquisa

Escola: Estadual Princesa Izabel

Data da observação: de 02/08/2021 até 02/10/2021

Duração do trabalho a partir do uso do lúdico nas aulas de Língua Portuguesa: 01 mês

Nº de Participantes da pesquisa: 05

Data do início da Observação Estruturada: 02/08/2021

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

Descrever o lúdico como prática pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa	Práticas lúdicas em Língua Portuguesa	O coordenador e o professor convergem em relação ao planejamento curricular.
		Aplicação pelo professor no uso do lúdico na aprendizagem de Língua Portuguesa.
		A utilização da metodologia adequada à faixa etária alvo da investigação.
		Os recursos materiais utilizados nas aulas lúdicas no ensino da Língua Portuguesa.
		Interessam-se por recursos tecnológicos e audiovisuais (tabletes, revistas, etc.)
		A utilização de aulas lúdicas na Língua Portuguesa.
Dissertar as metodologias lúdicas que favorecem a aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I.	Metodologias lúdicas em Língua Portuguesa	Aulas que utilizam a metodologia lúdica.
		Progressão pedagógica
		Pedagogia dos jogos e brincadeiras cooperativos
		Conteúdos estão adequados à realidade escolar.
		Utilização do espaço escolar.
		Utilização de livros e recursos digitais nas aulas.
Relatar as contribuições existentes na utilização da		Interesse dos alunos nas atividades desenvolvidas.
		Domínio dos assuntos tratados.

	Interação com os colegas da classe.
--	-------------------------------------

<p>metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I na escola campo.</p>	<p>Aprendizagem da Língua Portuguesa com o lúdico.</p>	<p>Participação dos alunos nas aulas de Língua Portuguesa.</p>
		<p>Avanços na aprendizagem dos alunos na Língua Portuguesa.</p>
		<p>Rendimento dos alunos nas atividades lúdicas em Língua Portuguesa.</p>
		<p>Colaboração entre o professor e os alunos durante a aula.</p>

APÊNDICE 7- Relatório das observações da Pesquisa**Universidade Autônoma de Assunção – UAA
Centro de Educação
Mestrado em Educação****Relatório das Observações da Pesquisa**

O presente relatório de observação estruturada sobre a pesquisa intitulada: “Ludicidade no Ensino Fundamental I: desafios enfrentados pelo professor para a utilização da metodologia lúdica na aprendizagem da Língua Portuguesa na Escola Estadual Princesa Izabel.”, foi realizado seguindo o decreto nº 2498 de 19 de Julho de 2021, em seu artigo 14, onde fica autorizada a retomada responsável, gradual e escalonado das aulas presenciais no Estado do Amapá, dando validade as atividades pedagógicas, sendo este o documento que propiciou o regresso das atividades escolares desde que ocorreu o início da pandemia com a suspensão das aulas no mês de Abril de 2020. No entanto, apresenta o resultado obtido no período compreendido entre 02/08/2021 a 28/09/2021. As observações ocorreram na Escola Estadual Princesa Izabel no turno matutino; no dia 02 de agosto foi apresentado o planejamento das aulas para o 3º bimestre; no dia 04 de setembro foram revisadas as diretrizes em relação as atividades direcionadas as aulas presenciais: assim sendo, a coordenação e as professoras apenas visualizaram e discutiram os conteúdos que já estavam programados para o bimestre, que estes norteariam às aulas teóricas e as aulas práticas; no dia 14 de setembro foi observada a metodologia das professoras, que utilizaram a música, recursos digitais e o uso do livro didático de Língua Portuguesa, para promover a prática adaptadas à realidade escolar; no dia 21 de setembro destacou a aplicação de atividade avaliativa de Língua Portuguesa(prova), no dia 24 setembro a observação foi no refeitório e em seguida na sala de aula onde os alunos apreciaram uma apresentação e trabalharam com atividades dinâmicas de leitura e escrita; no dia 28 de setembro, a observação continuou em sala de aula onde os alunos realizavam atividades lúdicas avaliativas de redação. O objetivo geral é analisar os principais desafios para a utilização da metodologia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental I da Escola Princesa Izabel no município de Macapá, Estado do Amapá.

Observação Escola Estadual Princesa Isabel

Dia	02/08/2021 e 04/09/2021
Nº de Participantes	Coordenador, Professor
Local	Sala dos professores
Pauta do encontro	Planejamento curricular, aplicação do uso no uso do lúdico na aprendizagem de Língua Portuguesa, metodologia adequada à faixa etária, recursos materiais, tecnológicos e audiovisuais utilizados e aulas lúdicas na Língua Portuguesa
<p>A observação estruturada teve início na Escola Estadual Princesa Isabel no dia 02 de agosto no turno matutino. Na presente data a coordenadora pedagógica, juntamente com as professoras do 1º ano apresentaram o cronograma semanal para o mês de Setembro, considerando o que já havia sido definido para o planejamento anual, ou seja, de todos os bimestres, que ocorreu na semana pedagógica on line, antes do início das aulas de 2021 com todos os professores da escola. As aulas planejadas para as semanas do mês de Setembro teriam que contemplar atividades voltadas ao projeto” Quem ama cuida do Próximo”, relacionados ao 3º bimestre. O encontro para a apresentação do planejamento ocorreu na sala dos professores, e o planejamento iniciou com as adequações de atividades voltadas ao projeto do referido bimestre, no qual já havia sido feito no planejamento anual, no que se refere à contemplação de aulas com o uso do lúdico apropriando esta metodologia ao tema do projeto citado, e a inclusão de aulas teóricas que tratem sobre conteúdos de leitura, interpretação, produção de textos, escrita correta das palavras, conhecimento de gêneros textuais. Observou-se que durante o planejamento pedagógico, a coordenação e as professoras refletem, propõem sugestões para sempre buscar melhorar as aulas de Língua Portuguesa com práticas lúdicas, discutem alguns pontos positivos e negativos, tendo em vista fatores da realidade escolar, como o espaço físico, recursos materiais e tecnológicos, sendo que a cada semana dar-se-á ênfase a uma atividade dentro dos conteúdos previstos para se trabalhar nas aulas. A coordenação sempre busca facilitar o trabalho do professor, de modo que há convergência nos diálogos, oferecendo sempre seu apoio, e deixando as professoras livres para a prática com a ludicidade, desde que sigam os objetivos propostos. Para isso, sempre perguntam às professoras sobre suas necessidades para a realização das atividades teóricas e práticas, dentro ou fora de sala de</p>	

aula. As professoras apresentaram suas experiências vividas em relação as turmas do 1º ano, relatando que as crianças nesse momento estão se adaptando ao ambiente escolar, abordando ainda, suas expectativas perante o planejamento e seus efeitos, os problemas de ordem material e os desafios encontrados. A Coordenação sempre promove reuniões para auxiliar, ouvir e promover dentro das possibilidades, novas propostas para que se efetivem mudanças que possam alcançar melhores resultados quanto ao ensino aprendizagem e a prática pedagógica.

No que se refere ao desenvolvimento das aulas práticas de Língua Portuguesa, as professoras enfatizam que as crianças se sentem bastante motivadas e participativas nos momentos que são utilizadas temáticas lúdicas. Relatam que, em todos os bimestre em que acontece a prática com o lúdico não ocorre queda na frequência dos alunos, inclusive nas aulas que envolvem os projetos de cada bimestre, onde há aulas prazerosas que são conceituadas e incluem também a participação da família. As professoras consideram ser um grande desafio trabalhar o ensino aprendizagem com crianças, e sempre acreditaram em uma metodologia significativa com a utilização do lúdico, não só nas aulas de Língua Portuguesa, mas também nas outras disciplinas trabalhadas. As professoras explicam que sempre houve uma grande empenho e envolvimento das crianças do 1º ano quando se pretende trabalhar os conteúdos relacionados às aulas com a temática lúdica, principalmente porque existem possibilidades de inserir ou adaptar jogos e brincadeiras que objetivam a cooperação, a coletividade, a proatividade, a disciplina, o movimento corporal, a criatividade, os sentimentos, a afetividade, estabelecerem regras e que ainda abrem espaço para acoplar diversos temas a serem desenvolvidos voltados a realidade dos alunos, embora a instituição não tenha uma quadra ou outro espaço maior, além da sala de aula para a realização desse tipo de atividade. Mencionam também que há momentos de aulas teóricas, onde as crianças escrevem o conteúdo apresentado na lousa para o caderno, acompanhados de atividades que podem ser de múltiplas escolhas ou objetivas, e que aos poucos os alunos tendem a ter uma aceitação positiva em relação às aulas teóricas. No que diz respeito à avaliação, todos são avaliados com conceitos distribuídos para a teoria e a prática.

Após o relato das professoras, as coordenadoras pedagógicas explicam que tanto as aulas teóricas quanto as práticas ficam a critério das professoras, cabe a elas, elaborarem e incluírem no plano de aula, conforme sentirem necessidade e dependendo também do

nível de aprendizagem das crianças e que tais práticas pedagógicas, podem incluir recursos tecnológicos, livros didáticos e ambos outros materiais.

No dia 04 de Setembro, como foi organizado para o 3º bimestre, as aulas de Língua Portuguesa no uso do lúdico e que estas, deveriam ser adequadas aos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, viabilizando aulas expositivas e teóricas, contemplando conteúdos de leitura, interpretação de texto, escrita correta das palavras, conhecimento de gêneros textuais, produção de textos coletivos e individuais, no qual, estariam submetidos ao tema: “Quem ama cuida”, com o título: “Projeto: Quem ama cuida do Próximo”, ficando a cargo das professoras organizar metodologias para trabalhar com jogos e brincadeiras adequadas à faixa etária das crianças de 6 anos. A coordenação pedagógica se mostrou sempre envolvida e disponibilizada, no sentido de tomar medidas necessárias, oferecer ajuda e apoio ao trabalho das professoras dentro e fora da escola. Foi combinado que para cada, dois dias da semana do mês de Setembro, as professoras iriam dar ênfase em atividades temáticas que utilizassem jogos e brincadeiras. Ficou estabelecido que as professoras do 1º ano, na disciplina de Língua Portuguesa utilizariam o lúdico, não só como mera brincadeira, mas como atividades interdisciplinares, podendo estas estarem mescladas à outras temáticas, e que poderiam promover aulas que incluíssem recursos tecnológicos, audiovisuais, materiais e o que fosse necessário para alcançar a finalidade desejada. Ficou definido entre a coordenação e as professoras que seria utilizada como proposta a plataforma de jogos “kahoot”, nas aulas teóricas e práticas de Língua Portuguesa, nos quais os alunos responderão a perguntas de múltipla escolha, sobre os conteúdos da área, e que as professoras empregariam como método a utilização de recurso tecnológico disponibilizado pela família das crianças, (já que a escola não disponibiliza da sala de mídias), para que estes possam ampliar e compartilhar seus conhecimentos, caso contrário não seria possível a para efetivação da atividade.

Comentário do Investigador Participante

Foi observado o planejamento para o 3º bimestre que teve início na segunda semana do mês de Agosto e com término previsto para a última semana do mês de Outubro. A coordenação pedagógica e as professoras, discutiram o cronograma das aulas de Língua Portuguesa, onde foram apresentados alguns problemas internos da escola, como a ausência de quadra, sala de mídias, mas também sugeriram soluções, como a utilização de aulas teóricas e práticas com a utilização do lúdico nas aulas de Língua Portuguesa, seguindo sempre os conteúdos programáticos, onde atividades com jogos e brincadeiras deverão dar ênfase em uma aprendizagem significativa, na cooperação e ao desenvolvimento cognitivo, psicológico e social das crianças. Houve reciprocidade, entre a coordenação, que auxiliou e se disponibilizou em dar suporte às aulas de Língua Portuguesa, e as professoras do 1º ano, que deveriam trabalhar com as aulas teóricas e práticas, inserindo a ludicidade, dando destaque ao desenvolvimento das crianças, tendo em vista que a situação da escola só permite a realização das atividades em sala de aula ou extra-escolar (dever de casa).

Dia	14/09/2021 e 21/09/2021
Nº de Participantes	Professor, Alunos
Local	Sala de aula
Pauta do encontro	Aulas que utilizam a metodologia lúdica, progressão pedagógica, pedagogia dos jogos e brincadeiras cooperativas, conteúdos adequados à realidade escolar, utilização do espaço escolar, de livros e recursos digitais nas aulas.

A observação realizada no dia 14 de Setembro ocorreu no turno matutino, em sala de aula, onde a professora no primeiro momento, apresenta a temática do dia, alusivo ao dia 07 de Setembro, dia da Independência do Brasil e dia 08 de Setembro, dia mundial da alfabetização, onde ministra uma metodologia que aplica atividades envolvendo musiquinhas infantis disponibilizadas no livro didático, que retratam o tema para trabalhar os conteúdos de Língua Portuguesa: expressões orais e escritas, com o objetivo de desenvolver a aprendizagem através de recursos lúdicos, identificar os processos interativos e inclusivos da metodologia trabalhada e observar o potencial da criatividade dos alunos diante da dinâmica, ressaltando as práticas cooperativas e inclusivas.

Em sequência, a professora explicou aos alunos sobre a importância da cooperação, interação, inclusão e a pedagogia dos jogos cooperativos, interativos e inclusivos, onde executou o jogo da “bandeirinha” com o uso de dois bambolês e duas

bandeiras brasileiras, que divide a turma em dois grupos, sendo que cada um possui uma bandeirinha num espaço delimitado e não pode deixar o adversário tomar para si, mostrando aos alunos o trabalho com a união, solidariedade e respeito mútuo, para que assim possam encontrar resultados positivos se juntos cooperarem.

Ainda na aula prática, as crianças têm um momento de construção da bandeira do Brasil, utilizando o carimbo das mãos com o tema: “O Brasil é de todos”.

Por fim, a professora deixa para atividade de casa, a realização de umas perguntas na plataforma “Kahoot”, que permite aos alunos responderem questões de múltiplas escolhas sobre o assunto trabalhado, utilizando recursos como o celular, computador, internet.

No dia 21 de Setembro, a aula estaria destinada somente a execução de trabalhos avaliativos escritos, pois os alunos do grupo A iriam fazer uma avaliação de Língua Portuguesa com questões objetivas, para verificar a aprendizagem individual, sobre os conhecimentos de leitura e escrita correta das palavras. No primeiro momento, a professora organiza a sala de aula em lugares distanciados e logo explica a temática do dia, que já estava agendado, entrega as avaliações e assim vai auxiliando no comando das questões que envolvem desenhos, ordem e som das palavras, nome de personagens de contos de fadas. Os resultados não puderam ser disponibilizados no mesmo dia, pois segundo a professora essa mesma atividade ainda seria trabalhada com o grupo B para assim realizar o trabalho da correção que necessita de atenção e ainda alguns alunos se dispersam durante a aula.

A professora destacou que a avaliação pode ser distribuída em outras atividades práticas. Que os alunos ao longo do ano vem se adaptando com os tipos de atividades, que no entanto, eram ainda desconhecidas por eles, nesse tipo de trabalho, ou seja, em resolução de provas, muitos alunos demonstraram facilidade, mas não possuem maior interesse, diferente das atividades que envolvem dinâmicas com o lúdico. A coordenação realça que nas aulas de Língua Portuguesa, se faz necessário as “provas”, como um critério de avaliação, sendo estas trabalhadas uma vez por bimestre, logo a maioria das aulas são realizadas no intuito de despertar o interesse das crianças para diminuir o baixo rendimento escolar e que o trabalho com a ludicidade é primordial nesse momento, pois há um maior envolvimento dos alunos.

Comentário do Investigador Participante

Foi observado que as aulas são elaboradas para as três turmas de 1º ano, sendo similar as atividades. A professora em sua aula equipara práticas que abordam a cooperação e a competição, possibilitando que os alunos façam uma reflexão entre uma e outra, viabilizou que os discentes formassem conceitos sobre o respeito mútuo e valores em suas próprias ações e consequências no ambiente escolar e social.

A professora demonstrou empenho, interesse e principalmente criatividade na elaboração e execução das atividades ao fazer adequações necessárias para as questões de competição e cooperação, considerando que conseguiu agregar o livro didático e adequar o jogo cooperativo à temática do dia, despertando a motivação e o interesse das crianças em querer realizar a atividade, também ao utilizar meios tecnológico como a plataforma educacional Kahoot, onde dificilmente são utilizados em metodologias para crianças de 6 anos, que se mostraram mais envolvidos e participativos nesse tipo de dinâmica. Ainda pôde se observar que aulas lúdicas contribuem para uma assimilação com mais facilidade de conteúdos que a priori são mais difíceis de se apreender.

Dia	24/09/2021 e 28/09/2021
Nº de Participantes	Coordenador, Professor e Alunos
Local	Sala de Aula e Refeitório
Pauta do encontro	Interesse dos alunos nas atividades desenvolvidas, domínio dos assuntos, interação com os colegas da classe, participação dos alunos nas aulas de Língua Portuguesa, avanços na aprendizagem dos alunos na Língua Portuguesa, rendimento dos alunos nas atividades lúdicas em Língua Portuguesa e colaboração entre o professor e os alunos durante a aula.

A observação realizada no dia 24 de Setembro ocorreu no refeitório, no turno matutino.

A coordenação pedagógica juntamente com a equipe do “Projeto: Quem ama cuida do Próximo” informou que haveria um momento de descontração aos alunos. Convidou um palhaço para fazer apresentações que abrangessem a temática do 3º bimestre, sendo prazerosa a inclusão de uma nova dinâmica na escola. Após os informes, as crianças se dirigiram ao refeitório turma por turma, acompanhadas pelas professoras, se organizaram

em grupos, umas sentaram nos bancos e outras no chão, em um espaço bem pequeno e com pouca ventilação, para apreciar e participar das atividades lúdicas que o palhaço criava, utilizando objetos que emitiam som, a exemplo, apito, tamborim, cavaquinho, pratos de bateria, língua de sogra, patinho de apertar, outras envolvia movimentos com o corpo. Houve bastante algazarra, todos queriam participar das atividades lúdicas. Vale destacar, que em cada bimestre a escola disponibiliza atividades que contemplam esses momentos fora da sala de aula com a presença de convidados, que proporcionam novas vivências e experiências dentro do ambiente escolar, na qual há um grande envolvimento e interesse dos alunos, que também se divertem com o momento. Após a apresentação os alunos retornaram a sala de aula para dar continuidade nas atividades do dia. A professora preparou uma aula com o ditado falado, onde as crianças retiram de dentro de uma caixa pequenos objetos que lembram o circo, e assim falam o nome do objeto e todos escrevem no caderno em sequência.

No dia 28 de Setembro, a observação ocorreu em sala de aula, em turno matutino, foi observado uma atividade lúdica avaliativa teórica e prática na aula de Língua Portuguesa, voltada ao título do “Projeto: Quem ama cuida do Próximo” aplicada aos alunos, com o objetivo de aprimorar a leitura e escrita na produção textual, de medir o domínio que eles tem dos conhecimentos, envolvendo a história em quadrinhos “O Bom Samaritano”, no primeiro momento a professora oralmente fez a leitura e compreensão da história, no segundo momento realizou a entrega das atividades aos alunos e auxiliou na resolução. A atividade era dividida em duas partes a primeira somente com imagens dos quadrinhos sem diálogo, na segunda parte pedia aos alunos que escrevessem o texto conforme os quadrinhos da 1ª questão. A professora utilizou uma bola de papel para desenvolver a brincadeira da “bola que gira na roda”, onde a bola é passada de um a outro, acompanhada por uma musiquinha cantada por todos e onde a música parar a criança deveria criar um enunciado sobre os quadrinhos dando sequência na história, logo a fala do aluno seria escrita no quadro pela professora para que todos construíssem juntos o texto.

A princípio da atividade lúdica avaliativa as crianças estavam um pouco agitadas, mas aos poucos foram ficando calmas, e assim todos participaram da brincadeira, com envolvimento e prazer. A professora explicou que a atividade lúdica seria avaliada e que estava satisfeita com a interação dos alunos e que essa prática eleva o nível de aprendizagem, pois as crianças também aprendem brincando. A coordenação explica que

essas atividades lúdicas despertam um interesse maior dos discentes nas aulas de Língua Portuguesa, despertando o desejo pelo ensino aprendizagem, aumentando o rendimento dos alunos.

No dia 18 de Outubro, foi autorizada a aplicação da entrevista com os participantes, e, na sequência, ocorreu uma avaliação do Projeto: “Quem ama cuida” com o título: “Quem ama cuida do Próximo”, que surge como forma de reforçar a função social da escola, a fim de permitir aos seus educandos experiências que agregam a si valores como solidariedade, comunhão e amor ao próximo, onde o mesmo apresentou confecção de painéis, atividades teóricas e práticas feitas pelos alunos do ensino fundamental I voltadas ao projeto, foram feitas apresentações culturais coreográficas e reflexivas, pelos próprios alunos de cada turma do 1º ao 5º ano. A partir do projeto, os alunos puderam vivenciar, conhecer e desfrutar desse momento pedagógico focado no espírito de cooperação e solidariedade. As professoras se dedicaram à trabalhar essa temática, sob o enfoque sociocultural. No projeto os alunos e a equipe escolar utilizam uma variedade de recursos, dentre esses, materiais, audiovisuais e eletrônicos.

Comentário do Investigador Participante

Nos dias de observação foi possível destacar a parceria e comprometimento da coordenação, juntamente com as professoras para realizar uma atividade dinâmica, fora de sala de aula, com pouco espaço, mas que ainda assim, buscaram disponibilizar momentos de descontração às crianças. Outro ponto positivo é a criatividade no desenvolver das aulas da coordenação e das professoras, que utilizam outros recursos, a exemplo de “convidados” como o palhaço, contadores de histórias, artistas de teatro, profissionais da saúde, atletas, cantores amapaenses, para trabalhar o lúdico na escola, e ainda, a adaptação dessas atividades com a realidade das crianças, tendo em vista que momentos como estes, que incluem atividades cooperativas, trouxeram novas mudanças de comportamento aos alunos, que aumentaram o gosto pela aprendizagem na escola, melhoraram a compreensão de colaboração entre eles e a professora, reduziram as faltas nas aulas, sendo que para a aprovação do aluno é necessário obter 75% de frequência, além do interesse pelas aulas de Língua Portuguesa.