



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

**A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA
ANÁLISE DA METODOLOGIA DO PROFESSOR NO PRIMEIRO
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA GIRASSOL.**

Josefa Zilda Roseno Silva

Asunción, Paraguay

2024

Josefa Zilda Roseno Silva

**A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA
ANÁLISE DA METODOLOGIA DO PROFESSOR NO PRIMEIRO
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA GIRASSOL.**

Tese apresentada, defendida e aprovada para o curso de Pós-Graduação em Educação da Faculdade de Ciências da Educação e Comunicação da Universidad Autónoma de Asunción como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Educação.

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

Asunción, Paraguay

2024

Josefa Zilda Roseno Silva

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: UMA ANÁLISE DA METODOLOGIA DO PROFESSOR NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA GIRASSOL.

Asunción (Paraguay)

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

Tese de Mestrado em Ciências da Educação. 191p. – UAA, 2024.

Referências: 169p

Palavras Chave:

1. Ludicidade. 2. Ensino-Aprendizagem. 3. Metodologia. 4. Ensino Fundamental.

Josefa Zilda Roseno Silva

**A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM: UMA
ANÁLISE DA METODOLOGIA DO PROFESSOR NO PRIMEIRO
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ESCOLA GIRASSOL.**

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

Aos meus filhos, José Italo e José Kayc, que mudaram seus hábitos de vida em virtude da minha ausência na busca por esse título.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por sempre me dar forças, me mostrar que sou capaz.

Aos meus pais, Francisco Araújo da Silva e Josefa Cândida da Silva, que me deram asas para ir em busca dos meus objetivos.

Aos meus filhos, José Ítalo e José Kaic, que me incentivaram nos momentos difíceis e compreenderam a minha ausência enquanto eu me dedicava à realização deste trabalho.

Aos meus irmãos e irmãs, que sempre me encorajam a nunca desistir.

Ao meu companheiro Wally Silva, por sempre me incentivar.

Ao Dr. Elias Dantas, que me fez ultrapassar fronteiras em busca do conhecimento.

A minha orientadora, Prof. Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne, por ter me ensinado a fazer o melhor, através de suas correções e orientações.

A equipe gestora na pessoa do diretor e coordenador pedagógico, aos professores e alunos que tornaram possível essa pesquisa.

A minha irmã, Terezinha Roseno e as minhas amigas, Galdência, Maria Gercina, Patrícia e Verônica, equipe de estudo que estiveram juntas nessa árdua caminhada, em busca desse título de mestrado.

A Universidade Autônoma de Assunção, pela oportunidade de realização deste Curso.

Há um mundo a ser descoberto dentro de cada
criança e de cada jovem. Só não consegue
descobri-lo quem está encarcerado dentro do seu
próprio mundo.

(Augusto Cury)

SUMÁRIO

LISTA DE TABELAS	xi
LISTA DE FIGURAS	xii
LISTA DE ABREVIATURAS	xiii
RESUMEN	xv
RESUMO	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUÇÃO	1
1. A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM	15
1.1. O lúdico numa perspectiva sócia histórica	17
1.1.1. A Teoria de Vygotsky	21
1.2. O brinquedo, a brincadeira e o jogo	24
1.2.1. O brinquedo	25
1.2.2. A brincadeira	28
1.2.3. O jogo	31
1.3. O lúdico como ferramenta educacional	34
1.4. A ludicidade nos Parâmetros Nacionais	40
1.4.1. Base Nacional Comum Curricular	41
1.4.2. A entrada da criança de seis anos no ensino fundamental	43
1.5. Transição da educação infantil para o ensino fundamental	45
1.5.1. Ambiente oferecido as crianças de seis anos de idade	49
1.5.2. Motivação e Aprendizagem	57
1.5.3. A metodologia do professor	60
1.5.4. A formação continuada do professor	67
1.6. A criança e o direito de aprender brincando	71
1.7. Os desafios da educação em tempos de pandemia	76
1.7.1. A ludicidade em tempos de pandemia	82

2. METODOLOGIA	86
2.1. Fundamentação	88
2.2. Problemática	88
2.3. Objetivo da pesquisa	89
2.3.1. Objetivo geral	90
2.3.2. Objetivos específicos	90
2.4. Cronograma	90
2.5. Cenário geográfico e socioeconômico da pesquisa	91
2.5.1. Ambiente da pesquisa	96
2.6. Participantes da investigação	100
2.6.1. Professores do 1º ano do Ensino Fundamental	101
2.6.2. Equipe Administrativa	102
2.6.3. Os alunos.....	102
2.7. Ilustração da Investigação	103
2.8. Métodos e ferramentas para colher os dados	106
2.8.1. Entrevista aberta	107
2.8.2. Observação sistematizada	108
2.9. Construção e comprovação dos instrumentos	111
2.10. Processo para a coleta dos fatos	112
2.11. Estratégias de investigação e compreensão dos dados	113
2.11.1. Pré-análise do conteúdo	115
2.11.2. Exploração do material	115
2.11.3. Tratamento dos resultados	116
2.11.4. Copilar os primeiros dados	116
2.11.5. Copilar dados secundários	116
2.11.6. Compreender os dados	117
2.11.7. Certificar a credibilidade e legalidade dos resultados	118

2.11.8. Repontar, revisar e retornar ao campo	118
3. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS	120
3.1. Descrever como são trabalhadas as atividades de sala de aula do primeiro ano do ensino fundamental.	121
3.1.1. O que diz o diretor administrativo e o coordenador pedagógico sobre a relevância da ludicidade no processo ensino aprendizagem.	123
3.1.2. O que diz o diretor administrativo e o coordenador pedagógico a respeito dos critérios utilizados no planejamento para a utilização da ludicidade na metodologia do professor.	125
3.1.3. O que dizem o diretor administrativo e coordenador pedagógico a respeito da falta de ludicidade no Ensino Fundamental	127
3.1.4. O que diz o diretor administrativo e o coordenador pedagógico sobre a interação dos professores da Educação Infantil e Ensino Fundamental para que não haja uma ruptura na aprendizagem entre esses dois seguimentos	129
3.1.5. O que os professores dizem sobre o que entendem a respeito da ludicidade	130
3.1.6. O que dizem os professores sobre a importância da ludicidade para o processo ensino aprendizagem	132
3.1.7. O que dizem os professores na utilização da ludicidade na sua prática pedagógica para facilitar a transmissão de conteúdos	133
3.1.8. O que diz os professores sobre as dificuldades encontradas para trabalhar com o lúdico	135
3.1.9. O que os professores dizem sobre a interação com os professores da Educação Infantil no sentido de conhecer a metodologia utilizada no trabalho com o lúdico	136
3.1.10. O que diz os professore sobre a contribuição da ludicidade para melhor desenvolver a criatividade do aluno.	139
3.1.11. O que dizem os professores quando avaliam seus alunos diante de atividades lúdicas	140

3.2. Dissertar sobre a disponibilidade de materiais para facilitar o trabalho dos docentes quanto a ludicidade.	142
3.2.1.O que dizem o diretor administrativo e o coordenador pedagógico a respeito da disponibilidade de materiais que a escola oferece para auxiliar nas práticas lúdicas em sala de aula.	143
3.2.2.O que dizem o diretor administrativo e o pedagógico a respeito da utilização dos materiais disponíveis para tornar suas aulas mais atrativas.	145
3.2.3.O que dizem os professores a respeito dos materiais oferecidos pela escola para o desenvolvimento de práticas lúdicas.	147
3.2.4.O que diz os professores a respeito das orientações recebidas quanto ao uso dos materiais disponíveis.	149
3.3. Relatar sobre a formação continuada dos professores no contexto da ludicidade no processo ensino aprendizagem.	152
3.3.1.O que diz o diretor administrativo e o coordenador pedagógico sobre a formação continuada para motivar os professores a trabalharem com a ludicidade.	153
3.3.2.O que diz o diretor e o coordenador a respeito da escola oferecer capacitação para os professores lidar com os equipamentos tecnológicos.	155
3.3.3.O que dizem os professores sobre as dificuldades para trabalhar com os equipamentos tecnológicos.	157
CONCLUSÕES E PROPOSTAS	162
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	169
APÊNDICES	178
APÊNDICE 1: Autorização do Campo de Pesquisa da Escola	179
APÊNDICE 2: Entrevista ao Diretor administrativo e pedagógico	180
APÊNDICE 3: Entrevista ao Professor	182
APÊNDICE 4: Guia de Observação para Pesquisa	184
APÊNDICE 5: Relatório das observações da Pesquisa	186

LISTA DE TABELAS

Tabela Nº 1 : Programação das Ações	91
Tabela Nº 2 : Números da Rede Municipal de Caririaçu (2022)	96
Tabela Nº 3 : Turmas e Matrículas da Escola Girassol	99
Tabela Nº 4 : Participantes da Pesquisa	103
Tabela Nº 5 : Aspectos, critérios e subcritérios da observação	109

LISTA DE FIGURAS

Figura N° 1: Desenho Geral do Processo de Investigação	Error! Indicador Não Definido .
Figura N° 2: Mapa Político do Brasil	Error! Indicador Não Definido .
Figura N° 3: Localização Geográfica do Estado do Ceará	Error! Indicador Não Definido .
Figura N° 4: Localização Geográfica de Caririaçu	Error! Indicador Não Definido .
Figura N° 5: Localização geográfica	Error! Indicador Não Definido .
Figura N° 6: Fachada da Escola Municipal Girassol	Error! Indicador Não Definido .
Figura N° 7: Ilustração da Investigação	Error! Indicador Não Definido .
Figura N° 8: Desenho Metodológico da Investigação	Error! Indicador Não Definido .5
Figura N° 9: Esquema da Análise e Interpretação dos Dados	Error! Indicador Não Definido .4

LISTA DE ABREVIATURAS

- PAE - Plano Anual de Ensino
- CP - Currículo do Professor
- ZDP - Zona Desenvolvimento Proximal
- BNCC - Base Nacional Comum Curricular
- PPP - Projeto Político Pedagógicos
- NDR - Nível de Desenvolvimento Real
- NDP - Nível de Desenvolvimento Potencial
- RCNEI - Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil
- MEC - Ministério da Educação
- CNE - Conselho Nacional de Educação
- LDB - Lei de Diretrizes Nacional
- PNE - Plano Nacional de Educação
- DCNEB - Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica
- DCN - Diretrizes Curriculares Nacionais
- CEB - Câmara de Educação Básica
- ECA - Estatuto da Criança e do Adolescente
- EF - Ensino Fundamental
- TIC's - Tecnologia da Informação e Comunicação
- COVID - COrona VIRUS Disease
- OMS - Organização Mundial da Saúde
- UNESCO Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciências e a Cultura
- AaD - Ensino a Distância
- AVA - Ambiente Virtual de Aprendizagem
- PPP - Projeto Político Pedagógico
- CAAE - Certificado de Apreciação Ética
- EEIF - Escola de Ensino Infantil e Fundamental
- CEP - Código de Endereçamento Postal
- IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
- DEED - Diretoria de estatísticas educacionais
- IDEB - Índice de Desenvolvimento da Educação Básica
- SME - Secretaria Municipal de Educação

CEE - Conselho Estadual de Educação

SISP - Sistema de Informatização e Simplificação de Processos

PDE - Plano de Desenvolvimento da Educação

PCN's - Parâmetros Curriculares Nacionais

CONEP - Comissão de Nacional de Ética em Pesquisa

OPAS - Organização Pan-Americana da Saúde

P1 e P2 - Professor

DA - Diretor Administrativo

CP - Coordenador Pedagógico

TCLE – Termo de Consentimento Livre e Esclarecedor

RESUMEN

La presente disertación de maestría analiza el aspecto lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la metodología del profesor del primer año de la Enseñanza Fundamental de la Escuela Girassol, en Caririaçu/CE. Por tanto, el problema de investigación es: ¿cuál es la metodología utilizada por los docentes, y la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje? El objetivo general de la investigación es analizar la metodología de la docente del primer año de la Enseñanza Fundamental respecto a la lúdica en el proceso de enseñanza aprendizaje, acompañado de los objetivos específicos; describir cómo se llevan a cabo las actividades en el aula; discutir la disponibilidad de materiales para facilitar el trabajo del docente en términos de juego; relatar la formación permanente de los docentes en el contexto de la lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se utilizó como método la investigación cualitativa, con carácter fenomenológico. Para la recolección de datos se utilizó como instrumentos la guía de entrevista, dirigida al director administrativo, al coordinador pedagógico y a los docentes que imparten docencia en el primer año de la Enseñanza Fundamental, y como técnicas, la observación estructurada y el análisis de documentos. Al final de la investigación, se puede inferir que las metodologías y estrategias utilizadas para el uso de la lúdica aún necesitan ser intensificadas en la escuela, a pesar de que los participantes de la investigación conocen la importancia de trabajar con esta herramienta. Se concluye que el uso del juego es poco utilizado en la práctica pedagógica de los docentes del primer año de la enseñanza fundamental de la escuela Girassol. Se encontró que los docentes utilizan más las clases magistrales debido a la falta de materiales existentes para trabajar con esta herramienta, además de la falta de capacitación continua que ayude a los docentes en el uso de actividades más dinámicas, motivadoras y placenteras. Como resultado, los estudiantes se volverán más atentos, participativos y motivados, promoviendo la interacción entre colegas y profesores, favoreciendo así la enseñanza y el aprendizaje.

Palavras-chave: Ludicidade; Metodologia; Professor; Ensino/Aprendizagem; Ensino Fundamental

RESUMO

A presente dissertação de mestrado analisa o aspecto ludicidade no processo ensino aprendizagem na metodologia do professor no primeiro ano do Ensino Fundamental na escola Girassol, município de Caririaçu /CE. Por tanto o problema da investigação constitui em: qual a metodologia utilizada pelos professores, quanto a ludicidade no processo ensino-aprendizagem? O objetivo geral da pesquisa é analisar a metodologia do professor do primeiro ano do Ensino Fundamental quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem, acompanhado dos objetivos específicos; descrever como são trabalhadas as atividades em sala de aula; dissertar sobre a disponibilidade de materiais para facilitar o trabalho do docente quanto a ludicidade; relatar a formação continuada dos professores no contexto da ludicidade no processo ensino aprendizagem. Utilizou-se como método a pesquisa qualitativa, com caráter fenomenológico. Para a coleta dos dados foram utilizados como instrumentos, a guia de entrevista semiestruturada, direcionada ao diretor administrativo, a coordenadora pedagógica e aos professores que lecionam no primeiro ano do Ensino Fundamental, e como técnicas, a observação sistemática. Ao término da pesquisa pode-se inferir que as metodologias e estratégias utilizadas para o uso da ludicidade ainda precisa ser mais intensificada na escola, apesar dos participantes da pesquisa conhecerem a importância do trabalho com essa ferramenta. Conclui-se que o uso do lúdico não é utilizado com frequência na prática pedagógica dos professores do primeiro ano do Ensino Fundamental da escola Girassol. Constatou-se que os docentes utilizam mais aulas expositivas em virtude da falta de materiais existente para o trabalho com essa ferramenta, além da falta de capacitação continuada para auxiliar os docentes na utilização de atividades mais dinâmicas motivacionais e prazerosas. Em consequência os alunos se tornarão mais atentos, participativos e motivados, promovendo a interação entre colegas e professores, promovendo assim, o ensino e a aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade; Metodologia; Professor; Ensino/Aprendizagem; Ensino Fundamental

ABSTRACT

The present master's dissertation analyzes the playfulness aspect in the teaching-learning process in the methodology of the teacher in the first year of Elementary School at Girassol School, in Caririaçu / CE. Therefore, the research problem is: what is the methodology used by the teachers, and the playfulness in the teaching-learning process? The general objective of the research is to analyze the methodology of the teacher of the first year of Elementary School regarding the playfulness in the teaching-learning process, accompanied by the specific objectives; describe how classroom activities are carried out; discuss the availability of materials to facilitate the teacher's work in terms of playfulness; to report the continuing education of teachers in the context of playfulness in the teaching-learning process. Qualitative research was used as a method, with a phenomenological character. For data collection, the interview guide was used as instruments, directed to the administrative director, the pedagogical coordinator and the teachers who teach in the first year of Elementary School, and as techniques, the structured observation and document analysis. At the end of the research, it can be inferred that the methodologies and strategies used for the use of playfulness still need to be further intensified at school, despite the research participants knowing the importance of working with this tool. It is concluded that the use of play is not often used in the pedagogical practice of teachers of the first year of elementary school at Girassol school. It was found that teachers use more lectures due to the lack of existing materials to work with this tool, in addition to the lack of continuous training to help teachers in the use of more dynamic, motivational and pleasurable activities. As a result, students will become more attentive, participatory and motivated, promoting interaction between colleagues and teachers, thus promoting teaching and learning.

Palavras-chave: Ludicidade; Metodologia; Professor; Ensino/Aprendizagem; Ensino Fundamental

INTRODUÇÃO

A análise da metodologia do professor no primeiro ano do Ensino Fundamental na Escola girassol”, propõe-se a investigar a metodologia dos professores no primeiro ano do Ensino Fundamental, a partir de análise de práticas diferenciadas, no intuito de facilitar o processo ensino aprendizagem, sugerindo o lúdico como uma ferramenta motivacional.

E para que a pesquisa tenha resultado satisfatório, procurou-se investigar também a contribuição que a escola oferece ao professor no sentido de melhorar essas práticas pedagógicas, para que essa nova fase da vida escolar da criança não sofra nenhuma ruptura dando continuidade aos conteúdos já adquiridos na etapa anterior, onde a ludicidade se faz presente no ambiente. Portanto o diretor administrativo e o coordenador pedagógico darão informações importantes para a realização desse trabalho.

Os educandos, serão observados através de um roteiro feito pela pesquisadora no intuito de verificar como estes recebem os conteúdos propostos pelos professores de acordo com a metodologia de cada um. Vale salientar que serão só observados por conta da idade de não lhe dar condições de fornecer outras informações.

Desta forma, a pesquisadora irá obter informações importantíssima de como o ensino desta instituição é oferecido para essas crianças de apenas 6 anos de idades. O lúdico é visto como ferramenta motivacional na transmissão de conteúdo por oferecer um caminho de oportunidades para a descoberta e para a construção livre de seu caráter na formação da sua personalidade.

Como afirma Rau (2012a, p. 34):

Quando você entra na ação do jogo, elabora metas (seus objetivos), prepara estratégias (sua ação cognitiva e motora no jogo), escolhe caminhos (elabora hipótese), brinca de faz-de-conta (vivencia papéis), raciocina e enfrenta desafios (tenta superar os obstáculos), vivencia emoções e conflitos (alegria, ansiedade), organiza o pensamento (supera os problemas, percebe erros e acertos), e sintetiza (compreende resultados, vencendo ou perdendo).

E para melhor entendimento sobre essa ferramenta valiosa foi levando em consideração o lúdico como perspectiva sócio histórico, destacando os conceitos de Vygotsky através da sua teoria Zona Desenvolvimento Proximal (ZDP), o brinquedo, a brincadeira e o jogo como parte fundamental para atividades permanentes no cotidiano escola, o lúdico como ferramenta educacional, a ludicidade nos parâmetros nacionais, a

transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental e o direito da criança de aprender por meio da brincadeira.

Amaral (2019, p. 35) salienta que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo professor, visando estimular a aprendizagem, revela-se então à dimensão educativa. Assim, o professor é o responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino/aprendizagem, cabendo a ele desenvolver as novas práticas didáticas que permitem aos discentes um maior aprendizado.

Mas do que ninguém, o professor se apresenta como figura principal para que isso aconteça. Não resta dúvida que ele é a pessoa responsável pela criação de espaços para motivar os alunos, oferecendo materiais adequados para garantir a aprendizagem. E para uma boa atuação também, é indispensável que tenha uma boa atuação teórica, pois “não basta o professor possuir uma formação inicial continuada de qualidade, se não possuir a vontade de mudar, de incrementar suas aulas”, (Amaral, 2019, p. 25).

Assim, é indispensável que o professor possa fazer relações da teoria com a prática, potencializando o saber na transmissão de conteúdo, e para isso a ludicidade quando bem trabalhada, só tem a contribuir para o desenvolvimento da autonomia do indivíduo. É importante destacar, que essa ferramenta possa ser utilizada como facilitadora da aprendizagem, e não como mero passatempo, que aliena a potencialidade do fazer pedagógico.

Desta forma, deseja-se que essa pesquisa possa contribuir positivamente no processo ensino aprendizagem, por meio da ludicidade, que os professores possam mudar suas metodologias, valorizando a ludicidade como uma das principais ferramentas na transmissão de conteúdo, garantindo as crianças o direito de aprender dentro do seu contexto social.

Justificativa da investigação

Sabe-se que o processo ensino aprendizagem não é uma tarefa fácil, é preciso mecanismo que prendam a atenção dos alunos para que estes se sintam motivados para aprender. E para isso o professor precisa estar atento na escolha da metodologia para um trabalho eficiente.

Nesse sentido, vejo a inquietação dos professores das séries iniciais do Ensino Fundamental da escola Girassol, a qual faço parte, em depoimento nas reuniões

pedagógicas sobre as dificuldades enfrentadas na transmissão de conteúdos por conta das dificuldades dos alunos em permanecerem atentos para a realização das atividades proposta pelo professor.

Mediante essa realidade, despertou o interesse em um estudo mais aprofundado para conhecer as influencias que o uso do lúdico reflete no processo ensino aprendizagem, sobre as práticas dos professores responsáveis por mediar o conhecimento dos discentes.

Assim, nasce o interesse em desenvolver uma pesquisa investigativa sobre a ludicidade na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental na Escola de Ensino Infantil e Fundamental Girassol, localizada no município de Caririçu, Estado do Ceará-Brasil.

Portanto, pretende-se com esta pesquisa, verificar a metodologia dos professores do primeiro ano do Ensino Fundamental, quanto ao uso da ludicidade em sua praticas pedagógicas e se o uso dessa ferramenta vem surgindo efeitos positivos para os alunos trazendo resultados satisfatórios em relação a aprendizagem, e se a escola auxilia no trabalho do professor para o uso dessa metodologia indispensável no processo ensino aprendizagem.

Como afirma Amaral, (2019, p.21):

“Todavia, o lúdico é capaz de fazer com que os discentes, portanto, compreenda melhor o mundo e a sociedade, por isso deve estar presente na educação, desde sua base que é a educação infantil, atendendo crianças que possui de 0 a 03 anos de idade nas creches e de 04 a 05 anos na pré-escola e até o ensino médio, e porque não dizer, em toda a fase de escolaridade da vida do sujeito,

Considerando que a metodologia usada pelos professores da Educação Infantil a ludicidade se faz presente, e preciso ter continuidade nos anos seguintes, dando continuidade no Ensino Fundamental, para que as crianças não sintam dificuldade nessa nova etapa da vida escolar, e as aprendizagens já adquiridas possam ter continuidade, e não haja uma fragmentação entre esses saberes, como está previsto nas orientações do Ensino Fundamental de nove anos (Brasil, 2007, p. 36), “O brincar envolve, portanto, complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia”. Portanto, os professores dessas duas etapas precisam estar em constante interação para que o caminho a ser percorrido pela criança seja de muito sucesso e crescimento. Mas é preciso que o professor utilize a ludicidade de forma consciente, e não como atividades simplesmente para passar o tempo, e

sim com “intencionalidade e objetivos específicos, visando o desenvolvimento de habilidade e competências”. (Amaral, 2019, p.21).

Desta forma estará despertando no aluno a motivação para o aprendizado por conta do contato com as diversas brincadeiras e jogo que já fazem parte do seu mundo, possibilitando a introdução para o processo educativo e o desenvolvimento de suas habilidades. Por esse motivo nasce o interesse de um estudo mais aprofundado a respeito desse tema.

Muitas vezes a falta de interesse na maioria das escolas, é causada pela falta de entusiasmo, pois nem tudo “o que se estuda em sala de aula, como regra, não faz parte do futuro que espera os alunos” (Demo, 2007, p.85). Nesse caso, cabe ao professor renovar suas práticas pedagógicas dentro de um contexto educativo que possibilite no educando o interesse em aprender, e a ludicidade é um fator motivacional que deverá ser utilizado como facilitador da aprendizagem. Assim, o professor “realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica, observa as crianças brincando e faz disso ocasião para elaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho”. (Horn, 2014, p.41).

É através do brincar que a criança incorpora o mundo adulto, no faz-de-conta em que a imaginação faz imitações do mundo real, e dessa forma possibilita o desenvolvimento de muitas habilidades que servirão para a sua formação. Vygotsky (1987, p. 117) destaca que na brincadeira “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”. Assim, é no brincar que elas aprendem a se comunicar com o mundo a sua volta, a respeitar o outro e ter suas próprias conclusões a respeito diante de tais situações.

As orientações para o Ensino Fundamental de nove anos apontam que:

É preciso garantir que as crianças sejam atendidas nas suas necessidades (a de aprender e a de brincar), que o trabalho seja planejado e acompanhado por adultos na educação infantil e no ensino fundamental e que saibamos, em ambos, ver, entender e lidar com as crianças como crianças e não apenas como estudantes. A inclusão de crianças de seis anos no ensino fundamental requer diálogo entre educação infantil e ensino fundamental, diálogo institucional e pedagógico, dentro da escola e entre as escolas, com alternativas curriculares claras (Brasil, 2007, p. 20).

Mas para tornar as aulas atrativas e despertar o interesse dos alunos, é preciso que o professor viva em constante formação, que possa ser um educador desafiador, liberto de

formas “tradicional e bancária de lecionar, se envolvam no uso de recursos pedagógicos inovadores, visando ressignificar paradigmas educacionais”. (Amaral, 2019, p. 22). Para isso, é necessário que o educador esteja buscando formações continuadas para melhorar suas práticas pedagógicas a fim de encontrar a melhor forma de ensinar para que os alunos possam se sentirem motivados e assim fruir a aprendizagem que tanto se espera para a formação dos discentes.

Diante do exposto, existe as dificuldades encontrada pelos professores, mas só assim, é possível se encontrar nessa profissão para que possam assumir “o papel de comunicar e transmitir conhecimento muito bem”. (Masetto, 2000, p.142). Nesse sentido, é preciso ter consciência da importância de educar e dessa forma, oferecer as crianças possibilidades para uma educação que esteja de acordo com o que ela necessita para o seu desenvolvimento.

Trabalhar através da ludicidade, o professor terá mais condições de conhecer seus alunos, quais suas dificuldades, suas relações de amizade, sua cultura e seus anseios. Dessa forma ele terá mais condições de planejar suas atividades em cima do que a criança precisa para aprender. E trabalhar apenas com a teoria, há de haver uma fragmentação entre os saberes, pois em se tratando de crianças, a ludicidade precisa estar presente. Ela bem trabalhada intencionalmente tem a capacidade de desenvolver no aluno o interesse de aprender, pois a brincadeira é uma atividade primordial da criança por tem o poder de atrair qualquer brincante sem esforço algum para desenvolver tais atividades relacionadas a ludicidade.

De acordo com Vygotsky (1987, *apud* Brasil, 2007, p. 34):

[...] o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos.

Trabalhar com jogos, brinquedos e brincadeiras é sem dúvidas garantir uma aprendizagem significativa, pois além de favorecer um ambiente agradável, estar desenvolvendo suas habilidades necessárias para a sua formação, favorecendo uma maior interação entre colegas e professores, e acima de tudo, respeitando o tempo do outro.

Nesse sentido, pode-se dizer que:

O jogo, o brinquedo e a brincadeira possuem um determinado sentido. São elementos que desenvolvem a coordenação motora, o raciocínio, as relações sociais, o envolvimento, bem como fortalecem laços coletivos. As crianças

ao jogar ou brincar atribuem as suas brincadeiras, sentidos ligados à realidade. Sendo assim, o jogo representa um fator relevante no desenvolvimento do ser humano (Peranzoni, Zanetti, Neubauer, 2013, p. 02).

As atividades em que a ludicidade se faz presente, a criança sente prazer em realizá-las, pois ela faz com que o ser humano se sinta motivado para realizar com mais espontaneidade, criatividade e emoção. É nas brincadeiras que elas exploram o mundo a sua volta, “e os jogos didáticos podem mesmo funcionar como elementos que favoreçam relações mais agradáveis e descontraídas” (Amaral, 2019, p, 32). Assim, servirão de caminho para uma aprendizagem mais rápida e eficaz promovendo uma relação significativa entre alunos e professor.

A ludicidade auxilia no desenvolvimento psicomotor, no desenvolvimento de habilidades, na criatividade, na organização, além de muitas outras vantagens na vida da criança. De acordo com Sousa (2012, p, 83)

A atividade lúdica é a primeira forma que a criança encontra de descobrir o mundo, afinal ela não nasce sabendo brincar ou jogar, ela aprende com a mãe e os familiares na medida que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais bebê. Normalmente as suas primeiras atividades lúdicas dos bebês tem como características a repetição de ações apenas por prazer. É desse primeiro contato com o lúdico que começa a ser gerado o raciocínio, e sua contínua utilização propicia a ampliação dos conhecimentos.

Portanto, através desta pesquisa quero comprovar que o uso da ludicidade facilita a aprendizagem para que os professores possam rever suas práticas pedagógicas em função de melhor trabalhar seus ensinamentos para uma educação de qualidade. Esta pesquisa, será centrada em apenas uma instituição educacional, permitindo o contato com todos os participantes da pesquisa, como também a observação dos alunos que de certa forma irão demonstrar como se comportam diante da metodologia do professor, tornando assim, uma pesquisa viável a ser desenvolvida.

Dessa forma, um estudo mais aprofundado sobre essa ferramenta motivacional, é de grande relevância, “uma vez que possui o intuito de fomentar o uso contínuo do lúdico na prática pedagógica do professor, para assim, realizar uma reflexão crítica do que está sendo realizado em sala de aula. (Amaral, 2019, p.23). E as possibilidades de inserir cada vez mais na metodologia dos professores tornando as aulas mais dinâmicas, em que a

brincadeira se torna o alvo do ensino aprendizagem, oferecendo a essas crianças uma continuidade da sua vida escolar.

Para os professores, incentivar a ir em busca de capacitação continuada para melhor desenvolver suas práticas pedagógicas com o uso dessa ferramenta valiosa, afim de tornar suas aulas cada vez mais atrativas, e assim, desenvolver seu trabalho mediante a aprendizagem do aluno de forma consciente e responsável. Desta forma, considera-se que o resultado desse estudo tenha consequências positivas, no sentido de a escola oferecer formações continuada para seus professores para incrementar nas suas práticas pedagógicas, e que todos os envolvidos com a educação possam refletir sobre a importância que a ludicidade tem para contribuir no processo ensino aprendizagem.

Sendo assim, na medida em que o projeto pedagógico da escola prepondera nos seus planos de ensino, atividades que favorecem uma aprendizagem dentro do contexto da criança, significa que está dando a ela o que já lhe pertence e que é próprio do seu mundo e, dessa forma, também está garantido o desenvolvimento das habilidades necessárias à sua formação, tornando-a um indivíduo capaz de lutar por uma sociedade justa e com igualdade e equidade para todos.

Problematização e objetivo da pesquisa

O processo ensino-aprendizagem não é tarefa fácil, é necessárias metodologias atraentes que possam satisfazer os anseios dos alunos, para que estes se sintam motivados para receberem as informações necessárias para a sua formação.

Pensando nas crianças que ingressam nos anos iniciais e precisamente no primeiro ano do Ensino Fundamental, perpassa pela reflexão sobre que concepção de ensino precisa ser considerada, que metodologias devem ser utilizadas pelos professores, para que o caminho percorrido da Educação Infantil não tenha uma ruptura para uma aprendizagem satisfatória. São crianças que possuem apenas seis anos de idade e permanecem no mundo da fantasia e da imaginação, vindo de uma trajetória em que os jogos e as brincadeiras sempre fizeram parte do seu contexto social, e é preciso dar continuidade.

Nesse sentido a utilização de metodologias em que a ludicidade esteja presente é de suma importância nesse novo mundo na vida escolar da criança, pois a ludicidade é uma ferramenta pedagógica que facilita a transmissão e a assimilação de conteúdo, levando em conta que os jogos e as brincadeiras são atividades indispensáveis para o seu

desenvolvimento humano, e não pode simplesmente ser esquecida na transição do Infantil para o Ensino fundamental.

Diante disso, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (Brasil, 2018, p. 51) diz o seguinte:

A transição entre essas duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que aja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagem das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos (...) de modo que a nova etapa se construa com base no que a criança sabe e é capaz de fazer, em uma perspectiva de continuidade de seu percurso educativo.

Mas a realidade é bem diferente, quando as crianças ingressam no primeiro ano do Ensino Fundamental, há uma diferença na metodologia do professor, pois a ludicidade não se faz mais presente nessa etapa da sua vida escolar, mudando totalmente a metodologia do brincar por um ensino sistemático, rígido e cobrado. Nesse aspecto, Queiroz (2017, p. 30) destaca que: “A transição da educação infantil para o ensino fundamental se dá de forma conturbada devido ao rompimento pedagógico entre os seguimentos”. Um ambiente totalmente diferenciado do ambiente em que essas crianças estavam acostumadas na Educação Infantil, para um lugar de adulto, porque entende-se que nessa fase deve preparar a criança para o mundo da leitura e da escrita, e a transmissão de conteúdo é feita através de metodologias tradicionais e bem assustadora, que muitas vezes desestimulam e bloqueiam a própria aprendizagem.

Nesse sentido, há uma necessidade da inclusão de metodologias lúdicas para favorecer as crianças que estão em fase de formação, garantindo a elas o que já é de direito. E sobre este assunto, Demo (2007, p. 89) afirma que a escola “está cada dia mais alienada, não só porque nela quase não se aprende, mas principalmente porque aquilo que, porventura, aprende-se está fora do contexto que as novas gerações irão enfrentar”. Assim, a escola precisa urgentemente incluir novas metodologias de ensino, incluindo no Projeto Político Pedagógicos (PPP) da escola ações para serem trabalhadas no sentido de obter sucesso na formação de cada indivíduo.

Essa metodologia, quando utilizada de forma responsável, dará resultados positivos, pois possibilita que o professor passe a conhecer melhor o seu público e desta forma, possa trabalhar de acordo com as dificuldades encontrada.

Assim, as mudanças nas concepções e paradigmas curriculares precisam ser mudadas urgentemente para que o ensino e a aprendizagem aconteçam. De acordo com Amaral. (2019, p.25) “precisa-se de professores que contribua para o desenvolvimento da autonomia do aluno, mediando sua aprendizagem para a construção do sujeito e suas relações sociais”. por isso, cabe aos professores reverem suas práticas pedagógicas, indo em busca de uma educação significativa, enxergando nos alunos, sujeitos ativos no processo de construção, e assim, consiga desenvolver seu espírito crítico desde a sua infância.

Diante do exposto, a utilização do lúdico como ferramenta motivacional nesta pesquisa se dá através da possibilidade de facilitar o processo ensino aprendizagem no ensino fundamental, destacando aqui o primeiro ano do Ensino Fundamental, por ter vindo de uma trajetória em que a ludicidade se faz presente. Portanto, cabe a escola reavaliar suas práticas pedagógicas para melhorar suas metodologias para que aja de fato um ensino e uma aprendizagem dentro das possibilidades dos alunos em relação ao mundo no qual estão inseridos. E ainda de acordo com Queiroz (2017, p. 30) “É necessário criar em conjunto com educadores de todo o Brasil um plano onde se definirá um conjunto de preceitos a serem seguidos pelas escolas afim de facilitar essa transição respeitando os direitos das crianças”. Dessa forma haverá uma continuidade de aprendizagem associando o que elas já sabem com o que precisam aprender.

Por tanto se faz necessário ir em busca de respostas para responder a tantas perguntas como: Por que o lúdico costuma desaparecer no primeiro ano do Ensino Fundamental? Por que há uma grande diferença na metodologia do professor da Educação Infantil para o professor do primeiro ano do Fundamental? Por que as crianças precisam aprender como se fossem adultas? Se o lúdico é uma ferramenta importante na aprendizagem, por que não é utilizada no Ensino Fundamental?

Dessa forma o tema da investigação para responder a essas perguntas será: Qual a metodologia utilizada pelos professores da escola municipal Girassol, quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem?

Para responder a essas indagações, foram necessários definir objetivos para que o pesquisador pudesse desenvolver a sua pesquisa e ter resultados satisfatórios. Visando a melhoria do processo ensino aprendizagem com metodologias mais atrativas que favoreça as crianças que se encontram nesse patamar da sua vida escolar.

Portanto o objetivo geral da pesquisa é analisar a metodologia do professor do primeiro ano do Ensino Fundamental quanto a ludicidade no processo ensino

aprendizagem, acompanhado dos objetivos específicos que busca descrever como são trabalhadas as atividades em sala de aula, dissertar sobre a disponibilidade de materiais para facilitar o trabalho do docente quanto a ludicidade e relatar a formação continuada dos professores no contexto da ludicidade no processo ensino aprendizagem.

Nesse sentido pretende-se observar se existe um equilíbrio na transição da Educação Infantil para o Ensino fundamental, evitando uma fragmentação da aprendizagem que antecede a esse novo ciclo da vida escolar. Essa temática reflete na continuidade da vida escolar das crianças, e o primeiro ano do Ensino Fundamental é o que mais sofre com as mudanças de metodologia, devido estarem acostumados na educação infantil, onde o lúdico se encontra mais presente.

Desenho Geral da Investigação

Ao iniciar uma pesquisa científica, é necessário saber definir qual metodologia deve ser utilizada com eficácia sobre o que se deseja investigar, quais procedimentos devem ser utilizados para uma investigação verdadeira, indicando o caminho certo a seguir para dar respostas sobre o que deseja pesquisar.

Dessa forma é de grande importância o papel que o investigador irá desenvolver no percurso e na qualidade de sua pesquisa, para dar maior credibilidade possível. Como afirma Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p.32) “é no conhecimento científico que o homem descansa sua busca por verdades. E nele ou por ele que se alcança respostas tem suas instituições e experimentações comprovadas”. Dessa forma a pesquisa se tornará de modo fundamentada, pois relata as descobertas da realidade, em destaque sobre o campo da Educação na transição da Educação Infantil para o primeiro ano do Ensino Fundamental, respondendo de forma clara e verdadeira os objetivos propostos do trabalho científico.

Quanto a metodológico, essa pesquisa será de caráter qualitativa, pois procura focar na natureza subjetiva, do que se pretende analisa, onde o pesquisador irá a campo investigar como ocorre os fenômenos sociais. Para Knechetel (2014, p. 98) “[...] as pesquisas qualitativas se preocupam 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”. Por tanto, o modelo qualitativo representa o melhor caminho para adquirir as informações necessárias do que se busca investigar.

Essa pesquisa além do método qualitativo, será fenomenológica, pois procura estudar como esses fenômenos se manifestam através do tempo e do espaço, sem a

interferência direta do pesquisador que irá descrever qualitativamente como as pessoas se comportam no seu contexto social, levando em conta seu padrão cultural. De acordo com Alvarenga (2019, p. 51) “a investigação fenomenológica estuda a maneira como as pessoas experimentam seu mundo, sua vivência, que significados tem para elas e como compreendê-los”. Mostrando o comportamento de como elas vivem em um contexto social de acordo com a sua realidade.

Por tanto, a pesquisa qualitativa associa valores dos acontecimentos fenomenológicos, pois o caráter qualitativo na sua maioria investiga acontecimentos relacionados com assuntos do contexto. A pesquisa será realizada na turma do primeiro ano do Ensino Fundamental, da escola municipal Girassol, por que é justamente nesse nível de ensino que se encontra a problemática em questão.

Para a coleta de dados, os professores serão abordados sobre a questão da ludicidade na sua metodologia em sala de aula. O diretor administrativo e o coordenador pedagógico, também relatarão como a escola contribui no processo ensino-aprendizagem. Os educandos que de certa forma serão observados no seu comportamento para entender melhor como acontece a aquisição dos conteúdos proposto pelos professores e por eles terem apenas 6 anos de idade, não terão condições de fornecer outras informações.

Para obter sucesso nessa pesquisa qualitativa é importante que o pesquisador seja coerente nas escolhas para as técnicas de coletas de dados, para facilitar e obter respostas verdadeiras. De acordo com Severino (2017, p.92) “as técnicas são procedimentos operacionais que servem de mediação prática para realização das pesquisas, como tais podem ser usadas em pesquisa qualitativas conduzidas mediante diferentes metodologias”. Por tanto elas permitem que o pesquisador adquira uma gama de informações que serão de grande importância para a análises e conclusões do trabalho. E para adquirir os conhecimentos necessárias para a pesquisa, as técnicas adotadas foram a observação sistemática, e a entrevista semiestruturada que foi direcionada aos professores e núcleo gestor da escola.

A entrevista semiestruturada é uma conversa entre o pesquisador e o entrevistado, em que o pesquisador busca extrair do entrevistado inúmeras informações necessárias. É através delas que o entrevistado irá manifestar suas opiniões a respeito do que lhe é perguntado. Para Severino (2017, p. 63) a entrevista aberta possibilita “colhem-se informações dos sujeitos a partir do seu discurso livre. O entrevistador mantém-se em escuta atenta, de uma interação entre pesquisador e entrevistado”. Dessa forma o entrevistado ficara livre para expor seus pensamentos e opiniões a respeito do tema

abordado e o pesquisador ficará atento para colher todas as informações necessárias às respostas das suas questões de pesquisa e destina-las para a formatação da síntese do trabalho científico.

A observação dos participantes é um estudo mais detalhado. É uma observação de todo o processo da investigação, de forma minuciosa, em que o pesquisador irá observar de perto, ver e examinar os fenômenos como eles se manifestam sem a sua interferência. Essa observação servirá para compreender e interpretar os fatos ocorridos. Essa técnica da observação será de grande importância para a coleta de dados, pois aproxima o investigador do fenômeno estudado, possibilitando assim entender melhor como acontecem tais comportamentos dos participantes para uma melhor compreensão dos fatos.

Após todo esse processo, uma nova etapa é executada e consiste na parte mais importante de uma pesquisa científica, em que o pesquisador faz uma análise de todos os dados coletados, todo material adquirido no processo da investigação e em seguida os interpreta.

Diante do contexto, Marconi e Lakatos (2013, p. 167) afirmam 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”. Nesse sentido, as interpretações de dados consistem em examinar todo o material coletado para ser interpretado. É um trabalho minucioso em que o pesquisador procura descrever de forma mais verdadeira possível os dados encontrados, para alcançar todos os objetivos proposto na pesquisa. Desta forma segue o esquema abaixo para a realização desta investigação.

Figura Nº 1: Desenho Geral do Processo de Investigação

Após a exposição do desenho para a pesquisa, este trabalho foi estruturado em três capítulos que se apresentam da seguinte forma:

Na primeira parte, encontra-se a fundamentação teórica que de início faz uma retrospectiva de como surgiu a ludicidade no Brasil, diante da miscigenação dos índios, escravos e portugueses, através da sua cultura diversificada. Em seguida a teoria de Vygotsky que ficou conhecida como a teoria da aprendizagem ou sócia interacionista no seu conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), destacando a ludicidade como ferramenta educacional. O brinquedo, a brincadeira e o jogo, como recursos indispensáveis na transmissão de conteúdo. O lúdico como ferramenta educacional que auxilia no desenvolvimento social, mental e cultura do indivíduo, sendo indispensável na metodologia do professor das séries iniciais do Ensino Fundamental. O que traz os parâmetros nacionais sobre a ludicidade na visão da Base Nacional Curricular (BNCC) que

contempla como deve ser a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, para que não haja uma ruptura entre essas duas etapas da educação, garantindo a integração e a continuidade do processo de aprendizagem, e as legislações do Ensino Fundamental de Nove Anos, no que se refere a introdução das crianças de seis anos de idade, com objetivo de assegurar as crianças um maior tempo na escola, garantindo maior oportunidade de aprendizagem, respeitando o desenvolvimento cognitivo da criança. Em seguida, faz-se uma reflexão a respeito da transição que acontece entre a Educação Infantil e o primeiro ano do Ensino Fundamental, em que a criança sai do mundo lúdico para um ambiente sem motivação alguma para a aprendizagem, utilizando metodologia inadequadas para a idade delas e a falta de uma formação continuada para professores para melhorar a transmissão do saber. E finalizando com os direitos das crianças de aprender brincando, dentro do seu contexto social.

Na segunda parte, corresponde a metodologia da investigação, ou seja, o caminho que o pesquisador irá percorrer para a realização do seu trabalho, será o desenho metodológico, descrevendo qual o tipo da pesquisa, onde irá desenvolver quais os fenômenos sociais que serão observados, quais são os sujeitos que participarão da pesquisa, quais as técnicas que serão utilizadas para a coleta de dados, e quais os instrumentos que o pesquisador irá utilizar para que possa extrair dos participantes as informações necessárias para responder aos objetivos propostos. E para isso o pesquisador irá formular roteiros de perguntas para serem respondidos pelos participantes da pesquisa a fim de coletar o máximo de informações necessárias para a análise e interpretação dos dados.

A terceira parte, refere-se à análise e interpretação dos dados da pesquisa. Será considerado nesta parte os aspectos qualitativos de acordo com os objetivos por intermédio da entrevista semiestruturada e da observação sistemática. Vale lembrar que será analisado baseando-se na teoria sócio interacionista de Vygotsky e de outros autores na qual foi relacionada a fundamentação teórica, que será analisada juntamente com os resultados da entrevista dos participantes e da observação, embasado sobre o uso da ludicidade no processo ensino aprendizagem.

Por último, serão feitas as conclusões e propostas de acordo com os resultados da pesquisa, levando em consideração a análise, a interpretação dos dados obtidos e a fundamentação teórica, a fim de fazer uma reflexão a respeito das metodologias utilizadas em salas de aulas, propondo sugestões quanto ao uso da ludicidade no processo ensino aprendizagem nas series iniciais do Ensino Fundamental, bem precisamente no primeiro ano onde se apresenta o problema em questão.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1. A LUDICIDADE NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM

Para melhor compreender a importância da ludicidade, será feita uma reflexão acerca dos conceitos teóricos, baseada nos pensamentos de grandes filósofos que tanto tem contribuído no processo ensino aprendizagem em que suas obras vêm ganhando destaque de geração em geração.

Sabe-se que o processo ensino aprendizagem não é tarefa fácil, é preciso mecanismo que possa prender a atenção dos alunos para que estes se sintam motivados e abertos para receberem as informações inerentes para a sua formação. E para isso é necessário trabalhar com metodologia que estejam dentro das possibilidades das crianças. E sabemos que só será possível se os métodos utilizados estiverem relacionados com o seu contexto social, ou seja, no mundo das brincadeiras que é sem dúvida o mundo no qual as crianças estão inseridas.

Quando ouvimos a palavra ludicidade, de imediato nos vem na lembrança o nosso tempo de infância, bem como todas as pessoas que fizeram parte desse tempo mágico que cada um guarda como boas lembranças. Nos tempos atuais, as crianças continuam brincando, por muitas vezes “de maneira diferente do nosso tempo, mas todas as crianças brincam. Em todos nós, está sempre presente a motivação para explorar, descobrir, aprender, e isso acontece, naturalmente, pelo ato de brincar” (Horn, 2014, p.9).

Esse ato de brincar, de acordo com alguns pesquisadores essa motivação pelas brincadeiras vem se perdendo com o passar dos tempos, devido aos pais destinarem algumas atividades domésticas para os seus filhos como também a influência dos aparelhos tecnológicos que vem ganhando espaço exorbitantes no meio social. Devido a essas novidades que cresce a cada dia, o tempo para as brincadeiras se torna cada vez mais reduzido.

Kunz (2015, p.16) alerta que:

(...) que estas atividades eletrônicas pouco atendem à inerente necessidade da criança “Se-movimentar”. Assim como é evidente que é com a totalidade do envolvimento corporal, em seu “Se-movimentar”, que ela realmente toma consciência de si e do mundo. Esta consciência, por sua vez, desenvolve em senso de eu que promove a criatividade autônoma.

Vimos que a televisão, e os aparelhos celulares estão cada vez mais presente na vida das crianças, que são vistos como vilões para muitos professores por ter a capacidade de prender a atenção das inúmeras crianças que ali ficam horas e horas em frente a telinha e longe de atividades que favoreça o seu desenvolvimento.

Desafiar as crianças a criar situações novas nas brincadeiras, incentiva-las a explorar todos os espaços de forma lúdica, tanto os naturais quanto os construídos, tudo isso ajudará a abrir caminhos para a criatividade, para a fantasia e a aventura. Correr, pular, subir em árvores permite que ela esteja em contato com a natureza e perceba o que é capaz, dando-lhes noções de forças, distância, velocidade, enfim, conhecer o mundo que a cerca. (Horn, 2014, p,11).

A criança precisa brincar em espaços livres, longe de preocupações, longe de atividades em que a insegurança e o medo estejam presentes, sem rotinas rígidas que não combinam com a sua idade. E esse direito precisa ser respeitado pelos pais e professores “para que ela se transforme em um adulto criativo, livre e consciente da necessidade de valorizar o ambiente que o rodeia” (Horn, 2014, p.11). Assim, estará contribuindo para a formação da sua personalidade, pois com o brincar se constroem novas personalidades significativas e de grandes importâncias para o seu desenvolvimento.

Nesse sentido, levando a utilização de práticas pedagógicas em que a ludicidade se faça presente é de suma importância, por ser uma ferramenta pedagógica que facilita a transmissão e a assimilação de conteúdo, e levando em conta que os jogos e as brincadeiras são atividades indispensáveis, para o seu desenvolvimento humano, pois desenvolve a expressão oral, corporal, e ainda reduz agressividade, ajuda na integração social e auxilia a construção do seu próprio conhecimento. Desta forma será feito um estudo mais aprofundado sobre a ludicidade numa perspectiva sócio histórica para melhor entendimento sobre esse assunto que vem ganhando espaços cada vez mais no mundo acadêmico.

Muitos estudiosos que se destacaram por volta do século XIX interessados pelo assunto começaram a estudar para trazer importantes contribuições sobre a ludicidade. Destaca-se aqui a teoria de Vygotsky além de muitos outros que foram muito importantes em suas pesquisas por comprovar que a ludicidade traz papel de fundamental importância para o ensino aprendizagem. Para essa pesquisa a teoria de Vygotsky será fundamental para entender melhor como a criança se desenvolve através da sua teoria chamada de Zona

de Desenvolvimento Proximal (ZDP) e seus seguidores que vão dar subsídio para fortalecer o tema em questão.

1.1. O lúdico numa perspectiva sócia histórica

Desde a antiguidade o homem sempre manifestou o desejo pelo jogo e pelas brincadeiras por ser uma atividade social e humana, estando sempre inserida num contexto cultural presente na vida de cada indivíduo, seja criança ou até mesmo o adulto que se apropria dela para um momento de descontração e ainda contribui para aliviar o stresse do dia a dia. A ludicidade, portanto, é inerente ao ser humano, mas para a criança tem ainda maior relevância por que além de fazer parte das atividades recreativas, também constitui os elementos da sua aprendizagem por que os jogos e as brincadeiras são o todo da vida da criança e estas aprendem na medida em que vivem.

Os jogos sempre estiveram presentes em todas as épocas. Em Roma, na Idade Antiga a ludicidade acontecia em forma de espetáculo, seja nos circos, na corrida de brigas, caçadas ou combates.

Huizinga (2000, p.198) afirma que:

A sociedade romana não podia viver sem os jogos. Estes eram tão necessários para sua existência como o pão, pois eram jogos sagrados e o direito que o povo a eles tinham era um direito sagrado. Sua função essencial não era a simples celebração da prosperidade que o grupo social havia já conseguido, e sim a consolidação desta e a garantia de mais prosperidade no futuro através do ritual. Os grandes e sangrentos jogos romanos eram uma sobrevivência do fator lúdico arcaico sob uma forma despotencializada.

Na Grécia, a ludicidade se manifestava através de competições, no teatro, dança mímicas entre outros. Mas era nos jogos Olímpico que ganhava força por ter relação direta com os deuses Olimpos e era sempre celebrado nas ocasiões festivas

Brougère (1998, p.40) afirma que:

A liturgia do concurso é espetáculo apenas de modo acessório. Está centrada na comemoração da morte de um herói. Essa comemoração regular dos grandes mortos permite renovar no além o excepcional poder vital e continuar a proteger a comunidade sobre a qual vivem.

A ludicidade ocupa outras características na Idade Média, por ser relacionada aos festejos religiosos. Mas a mudança mesmo aconteceu no Renascimento onde os jogos passaram a assumir mudanças até os dias de hoje. No Brasil o modelo de ludicidade foi desenvolvido desde a mistura de índios, escravos e portugueses, cada qual com suas crenças, cultura e educação diferenciada. Essa miscigenação fez com que o Brasil se tornasse um país rico com cultura diversificada. Toda essa riqueza cultural trazida por esse povo de encontro com os nativos deve ser utilizada e explorada quando se trata de educação. Fazer com que essa riqueza seja sempre resgatada é sem dúvidas, contribuir para uma educação significativa, conhecendo suas raízes e desenvolvendo o que há de mais importante.

No entanto, os jogos e as brincadeiras se originaram nessa época, mas não podemos afirmar de fato de qual desses povos predomina mais essa cultura. O que sabemos é o quanto esse material deixado por eles é importante para a nossa educação. Por tanto são materiais importante dos antepassados e que precisam ser preservados, prestigiados e utilizados na educação do nosso país.

Os índios que sempre respeitaram a natureza, e dela retiravam seus próprios alimentos para sobreviver, como a caça e a pesca, fizeram valer suas crenças e costumes para ensinar seus filhos a dançar e a brincar como uma forma de divertimento, utilizando assim a ludicidade, uma forma de sempre resgatar a cultura de seus povos na educação de seus filhos, onde eles construíam seus próprios brinquedos retirando materiais da própria natureza. Para Gomes (2013, p.45) “a brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem”. Assim, as atividades lúdicas se manifestaram através de atividades conjuntas.

Fiedmann (2012, p,26) descreve que:

As brincadeiras das crianças quilombolas, ribeirinha, de comunidade indígena, além de revelar culturas particulares, são permeadas de mitos, costumes ancestrais dos grupos nos quais nascem e se desenvolvem; revelam um diálogo permanente com a natureza, sua beleza possibilidades e mistérios. Os “brinquedos” dessas crianças “nascem” das árvores, da terra, dos rios, dos mitos e costumes, por meio da imaginação, do corpo e dos ensinamentos dos pais e avós. Barquinhos, casinhas, piões espingarda, petecas e muitas brincadeiras de faz de conta reproduzem sua vida e o universo dos adultos, contam quem são essas crianças.

Os negros também não eram diferentes dos índios, também trouxeram seus meios de sobrevivência de forma criativa, caçava, pescava e também inventavam seus próprios brinquedos para sua diversão e para facilitar o seu modo de viver. Os filhos dos portugueses por terem uma qualidade de vida melhor que os índios e os negros, tinham contato com a ludicidade apenas para o lazer, por serem filhos de intelectuais, seus costumes trazidos de Portugal eram bem diferenciados, pois não tinha a obrigação de buscar meios que garantisse sua sobrevivência, como era o caso dos índios e os negros.

No início da Idade Moderna por volta do século XV os jogos educativos foram extintos pela Igreja Católica. Ela considerava que os mesmos não deveriam existir por considerarem algo profano. Mas voltou a ter destaque nos ensinamentos pelos Jesuítas, mas não durou muito tempo, pois em meados de 1758 eles foram expulsos do Brasil, que ficou sem nenhum sistema que pudesse organizar o ensino. Algumas vezes vinham professores de Portugal para ministrar alguns tipos de cursos, segundo carta régia de 1799 que fala do ensino de matemática no Brasil.

Foram apenas no século XX que houve grandes mudanças, como a Pedagogia Nova, que veio para construir melhorias para o ensino, como também o Positivismo e o Tecnicismo para o Ensino de Ciências. O aprender fazendo, o método de redescoberta, as feiras de ciências, a pesquisa investigatória e os métodos de resolução de problemas vieram para dar grandes contribuições no ensino do Brasil, que antes não havia essa preocupação com a educação.

Em 1930 com a Revolução que pôs fim à Primeira República, a educação no Brasil mudou completamente. Foi um dos movimentos mais importantes, por que a educação passou a ser vista como papel importantíssimo para o desenvolvimento do país, foi a partir daí que criaram o Ministério da Educação e Saúde Pública, e tendo como o primeiro Ministro Francisco Campos.

A preocupação com a educação surgiu por conta da necessidade do sistema econômico, que deu origem ao sistema capitalista de produção, isso aconteceu por que o país tinha acumulado muito capital que passou a investir em um mercado interno e na produção industrial. Por tanto surge a necessidade de mão de obra especializada e para isso foi preciso investir na educação para a preparação de pessoas capacitadas para o trabalho. Desde então, o Brasil passou a ter uma nova realidade.

No ano de 1932 um grupo de educadores, lançaram o Manifesto dos Pioneiros da Educação Nova. Nesse documento destinado ao governo, apresentava a diversidade ideológica e teórica do próprio grupo, que destacava ideias pertinentes à reconstrução

educacional, e ainda o princípio da escola pública obrigatória e gratuita para todos os sexos. Esse documento deu resultado em pouco tempo, pois em 1934 com a nova constituição, a educação fica sendo direito de todos ministrado pelos poderes públicos.

O uso da ludicidade se fortaleceu com os estudos e pesquisa das áreas de ciências humanas que estuda o desenvolvimento cognitivo. A Psicologia a Pedagogia e a Sociologia deram ênfase ao estudo de como a ludicidade influencia no desenvolvimento da criança. Passou-se então a ter publicações referentes a educação lúdica como desenvolvimento do ser humano, em qualquer fase da vida. Para Vygotsky (1984, p. 162) “a criança ao brincar está acima da própria idade, acima do seu comportamento diário, maior do que é na realidade”. Sobre esta questão, Piaget (1998, p.58) salienta que “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.

Dessa forma, a ludicidade influencia no desenvolvimento da criança, pois quando ela está brincando, está fazendo do brincar algo estimulante e criativo, desenvolvendo seu senso crítico e reflexivo e ainda enriquecendo seu senso de responsabilidade e cooperativismo, contribuindo para a apropriação de suas funções sociais e cognitivas.

Brougère (1995, p.61) salienta que:

O círculo humano e o ambiente formado pelos objetos contribuem para a socialização da criança e isso através de múltiplas interações, dentre as quais algumas tomam a forma de brincadeira ou, pelo menos de um comportamento reconhecido como tal pelo adulto. Esse comportamento pode ser identificado como brincadeira na medida em que não se origina de nenhuma obrigação senão daquela que é livremente consentida, não precedendo buscar nenhum resultado além do prazer que a atividade proporciona. A brincadeira aparece como a atividade que permite à criança apropriação dos códigos culturais e seu papel de socialização foi, muitas vezes, destacado.

Por tanto, os estudos sobre o emprego do lúdico no processo ensino e aprendizagem na educação iniciam-se na análise das teorias de aprendizagem. Existem muitas teorias a respeito da importância da ludicidade no desenvolvimento do indivíduo, mas é a teoria da aprendizagem de Vygotsky que dá ênfase no papel das relações sociais no desenvolvimento intelectual. Na sua teoria, o homem é um ser que se forma em contato com a sociedade.

1.1.1. A Teoria de Vygotsky

O psicólogo russo Lev Vygotsky que morreu há mais de 80 anos, deixou uma contribuição importante sobre o desenvolvimento da criança. Na sua teoria que ficou conhecida como a teoria da aprendizagem, ou sócio interacionista, o desenvolvimento humano se dá através da relação com o outro e com o meio que o indivíduo está inserido. Ele acredita que o desenvolvimento psicológico da criança se desenvolve a partir do meio social, ao se relacionar com outras pessoas, com o ambiente em que ela se encontra e suas condições históricas concretas. Ou seja, o desenvolvimento da criança é devido ao relacionamento cultural, pois na medida em que o ser modifica o ambiente este também está sendo modificado. Nesse sentido toda experiência adquirida por meio de signos teve alguma relação com o meio que favoreceu a aprendizagem.

Para Vygotsky, signos significa tudo aquilo que possui algum significado, e que este significado foi adquirido de acordo com a relação com o meio social. A exemplo disso ele diz que, quando uma criança quer alguma coisa que não está a seu alcance, ela simplesmente aponta para que alguém venha satisfazer o seu desejo. O simples ato de apontar da criança por se só não teve nenhum significado, mas a interação com a outra pessoa de pegar o objeto desejado e entregar a criança, esse “apontar” é que fez com que houvesse uma interação. E nessa interação houve uma aprendizagem, pois foi adquirido signo.

Para o filósofo, um dos seus conceitos principais é a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que divide em dois níveis importantes, o real e o potencial, em que descreve: “a distância entre o nível real (da criança) de desenvolvimento determinado pela resolução de problemas independentemente. E o nível de desenvolvimento potencial determinado pela resolução de problemas sob a orientação de adultos ou em colaboração com companheiros mais capacitados” (Vygotsky, 1991, p. 97).

No Nível de Desenvolvimento Real (NDR) a criança consegue desenvolver suas habilidades e conhecimentos sozinhos, sem precisar de ajuda de outra pessoa. Já no Nível de Desenvolvimento Potencial (NDP), a criança já possui algumas habilidades, mas necessita de ajuda de outra pessoa. Por tanto essa distância entre esses dois níveis Vygotsky chama de Zona de Desenvolvimento Proximal.

Com o conceito de ZDP, Vygotsky (2013) reivindica que o bom ensino é aquele que passa adiante do desenvolvimento e o guia, fazendo o desenvolvimento avançar. A abertura e a disponibilidade do professor para

desempenhar o papel de mediador, propondo demonstrações, perguntas-guias etc. em situações de interação são aspectos vitais para a apropriação do conteúdo (Gonçalves. 2017, p. 283).

Para Vygotsky a zona proximal é responsável pelo desenvolvimento futuro da criança, e cita em especial o professor como mediador fundamental para esse desenvolvimento, e a escola como o local de grande importância de intervenções pedagógicas por ser intencional para o ensino e a aprendizagem. É nela que há diferentes níveis de saberes, que torna uma riqueza grandiosa para o aprendizado de todos. Para ele todos saem ganhando, tanto o que sabe mais como aquele que só consegue com a ajuda de outro. Destacando a importância do professor em trabalhar com essas experiências, favorecendo a aprendizagem proximal entre os saberes com atividades baseadas no que o aluno é capaz de fazer de acordo com suas próprias experiências.

Mesmo depois de todo esse tempo da morte de Vygotsky ainda existem turmas homogêneas, sendo agrupadas por saberes diferentes, para facilitar a aprendizagem nas escolas.

De acordo com Paz (2017, p. 18):

Muitos professores ainda entendem que, classificando seus alunos por níveis de aprendizagem, trará maior facilidade para a sua vida diária. Chega-se, inclusive, a formar turmas unicamente com alunos que já estão repetindo o ano. Tal comportamento nega por completo a proposta de troca de experiências que os estudos de Vygotsky sugerem, e mantém a proposta tradicional onde o professor é o único a deter conhecimento, repassando-o ao aluno a quem se credita um papel meramente secundário no processo de ensino-aprendizagem.

De acordo com a teoria, é justamente na troca de experiência que a aprendizagem acontece, cada um com suas diferenças, na interação com os que sabem mais com aqueles que ainda precisam de um tempo para aprender. Dessa forma, todos ganham na troca de experiência, pois o trabalho em grupo contribui bastante para que os alunos possam compartilhar e adquirir mais conhecimentos.

Portanto, a análise de Vygotsky traz grandes contribuições para a educação. Se as funções psicológicas são desenvolvidas através da cultura, fica evidente que o ensino não será necessário esperar pela maturação do indivíduo. Nesse caso o papel pedagógico do professor se destaca como ponto importantíssimo por ser o mediador da cultura socialmente valorizada entre o aluno e a escola para se apropriar do conhecimento,

estabelecendo assim a Zona de Desenvolvimento Proximal de acordo com a teoria de Vygotsky. Desta forma, o professor dará grandes contribuições, se destacando como mediador entre o ensino e a aprendizagem, estabelecendo estratégias para a apropriação do conhecimento e se atentando as peculiaridades do desenvolvimento psíquico da criança em diferentes etapas.

Vygotsky acredita ser a atividade lúdica crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois o processo de criar situações imaginária leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Isso acontece porque novos relacionamentos entre significados, objetos e ações são criados durante o brincar (Friedmann, 2012, p.41).

Nesse sentido as atividades lúdicas se apresentam como ferramenta de grande valor para o processo de desenvolvimento humano. É uma grande ferramenta que o professor precisa inserir no seu trabalho pedagógico para favorecer o ensino, garantindo o que já é direito da criança.

A criança, no dizer de Vygotsky (1998) tenta atuar não apenas sobre coisas as quais tem acesso, mas esforça-se para agir como um adulto: quer, por exemplo, fazer comida ou dirigir um carro. Surgem na criança as necessidades não realizáveis imediatamente e que se tornam motivo para as brincadeiras. A brincadeira é a forma possível de satisfazer a essas necessidades, pois possibilita à criança agir como os adultos em uma situação imaginária, na qual, para imaginar ela precisa agir. Compreende-se, portanto, que a criança, por meio da imitação, envolve-se em um mundo imaginário, de faz de conta, incorporando em suas brincadeiras as ações que os adultos realizam (Watanabe, 2012, p. 07).

O lúdico torna-se assim uma proposta indispensável para o ensino e a aprendizagem, pois com esse método, a criança desenvolve suas habilidades necessárias para se tornar um adulto capaz de resolver seus problemas, pois é na brincadeira que ela imita a vida adulta e dessa forma, vive a vida adulta na fantasia.

Nesse sentido o autor mostra que o desenvolvimento da aprendizagem de uma criança não acontece de forma isolada, e nada melhor que trabalhar com a ludicidade para que esse nível se desenvolva. Para ele trabalhar com jogos facilita a aprendizagem por que a criança cria uma situação imaginaria, e dentro do próprio jogo as regras estão presentes, embora elas não apareçam explicitamente, muito menos formalizadas. A natureza das regras do jogo é mais uma das características acentuada por Vygotsky, por que “não existe

atividade lúdica sem regra (...) Essas regras não precisam ser explicitadas, como é o caso das brincadeiras” (Friedmann, 2012, p.40). Por tanto o lúdico é fundamental para o desenvolvimento cognitivo da criança, por que a fantasia faz com o que ela desenvolva seu pensamento abstrato de acordo com a situação que liga o brinquedo e a ação, tornando assim, necessário para o seu desenvolvimento.

Portanto a atividade lúdica é indispensável e decisiva na vida da criança, pois tem a capacidade de liberta-la de situações difíceis e favorecendo novas possibilidades de expressar seus desejos e fantasias.

1.2. O brinquedo, a brincadeira e o jogo

Quando se trata de brinquedo, brincadeira e jogo, imediatamente relacionamos a imagem de uma criança, por fazer parte do seu cotidiano. E para esse trabalho é importante compreender o real significado que o lúdico tem, pois diante dessas ferramentas, as atividades desenvolvidas em salas de aulas certamente terão resultados importantíssimos. Por tanto, faz – se necessário saber a definição de cada um deles para melhor compreendê-los e utilizá-los de acordo com a faixa etária de cada criança, também será de fundamental importância para o tema em estudo.

De acordo com Peranzoni (2013, p. 02):

O jogo, o brinquedo e a brincadeira podem ser considerados como ferramentas para ler o mundo infantil, pois é através deles que a criança constrói seu mundo e, muitas vezes, expressa situações familiares, educacionais ou ainda situações temidas como fantasmas, monstros que acabam criando no imaginário.

Mesmo tendo conceitos distintos, o jogo, o brinquedo e a brincadeira está dentro da atividade lúdica, cada um com os seus recursos indispensáveis, que mesmo com as diferenças, trazem alegrias e divertimentos para as crianças, facilitando o ensino e a aprendizagem.

Vejamos os conceitos dessas três ferramentas indispensáveis para o ato lúdico (jogo, brinquedo e brincadeira) que tanto contribuem para o desenvolvimento da criança, como também para os adultos que estão sempre utilizando como ato de distração, entretenimento para aliviar o stress causado pelo cansado muitas vezes pelo trabalho árduo enfrentado no dia a dia. De acordo com Friedmann (2012), o jogo designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada com regras, a brincadeira refere-se basicamente a ação de

brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada e o brinquedo define o objeto de brincar, suporte para a brincadeira.

O aprofundamento desses recursos se faz necessário para melhor entendimento sobre as contribuições que cada um oferece para o desenvolvimento da criança bem como no processo ensino aprendizagem.

1.2.1. O brinquedo

No ato de brincar, o brinquedo se torna o objeto fundamental, e o professor como mediador da aprendizagem é importante saber que tipo de brinquedo deve utilizar de acordo com a faixa etária de cada criança para que estes sejam de fato importante para a aquisição de conhecimentos no ambiente escolar nas suas atividades diárias. O brinquedo é sem dúvida o elemento principal no ato de brincar. Saber utiliza-lo é favorecer o ensino de maneira atrativa para o desenvolver de suas potencialidades que a criança necessita para o seu aprendizado.

A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. O primeiro paradoxo contido no brinquedo é que a criança opera com um significado alienado numa situação real. O segundo é que, no brinquedo, a criança segue o caminho do menor esforço – ela faz o que mais gosta de fazer, porque o brinquedo está unido ao prazer – e ao mesmo tempo, aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia a ação impulsiva constitui o caminho para o prazer do brinquedo (Vygotsky, 1998, p. 130).

Muitos autores assim como Vygotsky em seus estudos sobre atividades lúdicas designa o brinquedo como peça fundamental, indispensável para um trabalho significativo que dá sentido para as brincadeiras. Para ele (1976), o brinquedo é o pivô da brincadeira. Na mesma linha de pensamento Friedman, (1996 p. 12) considera que o “brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar”. Dessa forma, entendemos o brinquedo como o objeto de suporte essencial para a brincadeira.

O brinquedo é importante por que é o objeto utilizado pela criança no momento da brincadeira, criando assim uma espécie de intimidade em que se apossa do brinquedo para satisfazer seus desejos de brincar. Bohn, (2015, p. 11) afirma que, “o brinquedo está vinculado a fatores sociais, sendo ele um objeto ou atividade lúdica voltada mais especificamente para o lazer, o mesmo pode ser basicamente uma representação social quando optamos por um determinado gênero, ou seja, feminino ou masculino”. Para Piaget (1998, p. 62), “o brinquedo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo e moral” Assim, o brinquedo é muito mais de que um simples brinquedo e sim um objeto que favorece o desenvolvimento do indivíduo, e tem o poder de chamar atenção de qualquer criança pelo simbolismo que representa.

É no brinquedo que a criança se comunica com o seu mundo a sua volta, expondo suas alegrias sentimento, descobrindo um mundo novo, cheios de fantasias e imaginações. Para Horn, (2014, p. 23) “Por meio do simbolismo do brinquedo, transfere interesses, fantasias, ansiedade e sentimento de culpa. Brincar então, é um meio de compreender e relacionar-se com o meio”. Vygotsky (1998, p. 126), afirma que “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não pelo dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”. Por tanto o brinquedo torna-se fundamental na vida de cada criança.

O brinquedo também traz significados importantes para a cultura de uma sociedade, por ser passado de geração em geração. Existem brinquedos dos próprios avós ou de outros antepassados que até os dias de hoje continuam sendo objetos para o divertimento de muitas crianças, ultrapassando várias gerações e prevalecendo a cultura de cada povo. Em outros casos, muitos estão sendo deixado de lado, sendo trocados por equipamentos tecnológicos devido ao seu avanço exorbitantes desses novos aparelhos de alta tecnologia.

Nesse sentido, Chaves (2014, p. 05), “observa-se que cada vez mais o contato das crianças com jogos, brincadeiras e brinquedos tradicionais vem perdendo espaço para equipamentos de alta tecnologia, tais como: videogames, computadores, tablets televisores e brinquedos eletrônicos”. Para Lima (2020, p.7 6), “a exposição excessiva ao mundo virtual, em especial aos videogames e redes sociais, colabora para que os alunos deixem de correr, jogar bola, praticar exercícios e não interajam presencialmente com os demais, [...]”. Portanto, esses equipamentos tecnológicos nada tem a contribuir para o crescimento integral das crianças, pois o excesso deles, está deixando a criança muito

tempo sem movimentar-se, e esse corpo fora de movimento, está causando a obesidade por conta do desequilíbrio que interfere no conjunto de desenvolvimento cognitivo, social, físico e efetivo.

Dessa forma, em decorrência do mundo virtual, o brinquedo está ficando um pouco esquecido, dando espaço para esses aparelhos que muitas vezes não contribuem para o desenvolvimento das crianças, pois elas se insolam do mundo social, e até mesmo da própria convivência familiar. Muitas vezes isso acontece por conta dos pais estarem cada vez mais focado no trabalho presenteiam seus filhos com esses equipamentos como forma de recompensa por sua falta de tempo para eles, devido a sua rotina diária, deixados livres durante todo o dia sem ter outras atividades que possa ocupar mais o tempo e assim desprender um pouco mais desses aparelhos que favorece no acúmulo maior de energia por permanecerem mais tempo parados e que poucos tem a contribuir para a criatividade.

Muitas vezes criamos a ideia de que um brinquedo “bom” é aquele mais sofisticado. Aquele que faz de tudo: chora, fala, faz xixi, anda, realiza vários movimentos etc. Designer moderno, *fashion*, tecnologia de ponta (que encanta os olhares consumista de todas as idades). No entanto, acreditamos ser essa uma falsa ideia. Talvez uma simples bola de meia, uma boneca de pano ou mesmo uma simples vassoura, produz um efeito muito mais significativo em termo de aprendizagem e desenvolvimento da criança do que aqueles objetos-brinquedos mais sofisticados. O brinquedo é parceiro da criança em seus jogos e brincadeiras. (Sommerhalder, 2011, p.14).

Diante do exposto, os brinquedos atraentes não oferecem muitas contribuições para o desenvolvimento da criança, uma vez que se apresenta de forma limitada, tira o desejo dela de criar, recriar, montar desmontar e diversas outras formas que favorece a imaginação, o faz de conta, que vão adquirindo de acordo com as brincadeiras que se brinca. Por tanto, quanto mais sofisticado ele for, menos contribui para a sua aprendizagem, diferente dos brinquedos simples que oferece possibilidades de criar e recriar. Um simples cabo de vassoura traz inúmeras criatividades quando transformado em um cavalo de pau dando lugar ao brinquedo, além de outros objetos que só o mundo infantil é capaz de construir à sua maneira, instigando a imaginação pela sua capacidade de criar.

Diante do exposto fica claro que o brinquedo se torna indispensável na vida da criança pelas riquezas de experiências que ele oferece. Ele apresenta como ferramental de aprendizagem, além de mantê-las ocupadas viajando no mundo da imaginação, se transportando para um mundo diferente que o adulto muitas vezes não conhece.

1.2.2. A brincadeira

As brincadeiras são atividades que envolvem o ser humano, mobilizando com muita espontaneidade, criatividade, imaginação e emoção. Ela faz parte da vida cotidiana não só da criança, mas todo ser humano que se apodera da brincadeira como forma de diversão.

Assim como o brinquedo, a brincadeira é fundamental na vida da criança por ser uma atividade importante para o seu desenvolvimento. Ela permite que a criança descarregue energia de forma prazerosa, fazendo com que crie um mundo próprio através da sua imaginação, seja sozinha ou em grupos, em todas as formas são importantes para o seu processo de crescimento.

Para a definição de brincadeira, de acordo com o Vygotsky (1998 *apud* Campos 2009, p. 18):

[...] uma ‘situação imaginária’, na qual a criança cria relações com o pensamento e a realidade, podendo ser considerada como um recurso de construção do seu conhecimento, pois ao agir sobre os objetos, a criança vai estruturando seu tempo e espaço, desenvolvendo noções de causalidade, passando pela representação e, finalmente, à lógica.

Sendo assim, a brincadeira é para a criança uma atividade indispensável para o seu crescimento, além de proporcionar prazer colabora para a sua construção, reorganizando ideias para a construção do seu mundo.

A brincadeira é uma atividade primária que favorece grandes benefícios para o seu crescimento tanto físico como intelectual e social, pois ao brincar está movimentando o seu corpo, criando uma relação de amizade e desenvolvendo habilidades necessárias para o seu crescimento. É no brincar que a magia toma conta do seu mundo através da sua imaginação no momento que se relaciona com o brinquedo.

Brasil (2012, p. 11) afirma que:

O brincar ou brincadeira – considerados com o mesmo significado nesse texto – é a atividade principal da criança. Sua importância reside no fato de ser uma ação livre, iniciada e conduzida pela criança, com a finalidade de tomar decisões, expressar sentimentos e valores, conhecer a si mesma, os outros e o mundo em que vive.

Desta forma, o brincar é uma ação livre que a criança desenvolve sem nenhum esforço por ser um momento gostoso, prazeroso e divertido. É através do brincar que ela

“cria situações imaginárias confrontando com o real, envolvendo suas capacidades e habilidade, as quais muitas vezes não conhecem. (Rodrigues, 2013, p.43). Assim, além desse momento prazeroso que a brincadeira proporciona, ela também desenvolve habilidades que certamente servirão para a convivência no mundo real.

Vale ressaltar que o brincar não é uma habilidade que a criança já nasce com ela, “mas uma atividade dotada de uma significação social que, como outras, necessita de aprendizagem”. (Brougère, 1998, p.103-104). Desta forma a criança vai aprendendo a brincar de acordo com a interação que vai tendo com o brinquedo, ou com interações lúdicas que favoreça o brincar. Assim, a brincadeira é vista como um espaço de socialização na relação com o outro, na apropriação da cultura, na invenção e tomada de decisões.

Lima (2020, p. 56) descreve que:

As brincadeiras colaboram para a o fortalecimento da sociabilidade entre as crianças e jovens, uma vez que respeita a liberdade de ação lúdica dos mesmos, não se desenvolvendo com base em estruturas rígidas, balizadas por regras e procedimentos. Seus praticantes não almejam alcançar metas nem definir objetivos, mas tão somente ter prazer no que estão realizando.

Por tanto se faz necessário que a brincadeira esteja sempre presente na vida das crianças, e sem ela o brinquedo fica sem importância, pois ela é que dá sentido ao brinquedo. No momento que inicia a brincadeira o brinquedo vai ganhando características próprias. Para Vygotsky (1998, p. 127), “no brincar, a criança consegue separar pensamento (significado de uma palavra) de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas. Por exemplo: um pedaço de madeira tornasse um boneco”. Isso representa uma grande evolução na maturidade da criança. A relação com o brinquedo acontece por conta da brincadeira, ou seja, a brincadeira é responsável pela interação da criança com o brinquedo.

As brincadeiras se tornam tão importante quanto às necessidades vitais que a criança necessita para o seu desenvolvimento. Ao brincar ela está construindo uma base emocional e cognitiva, que futuramente servirá na tomada de decisões, pelo fato de levá-las ao mundo das descobertas, concentrações, experimentações e muitas outras coisas que favorecerão para a sua formação.

De acordo com Vygotsky (1989, p. 130):

[...] a brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é a outra coisa senão a distância entre o nível atual de

desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de um problema, sob a orientação de um adulto ou um companheiro mais capaz.

O brincar proporciona a criança diversas formas de agir, pensar, criar, inventar, ou seja, brincando, constrói um mundo que irá vivencia-lo na sua fase adulta, possibilitando na tomada de decisões na sua convivência na sociedade. Nesse sentido, importância que as brincadeiras apresentam para o fazer pedagógico se destaca com grande influência que traz para o ensino aprendizagem em todos os níveis de escolaridade.

Peranzoni (2013, p. 12) considera que:

Nas brincadeiras as crianças aprendem compartilhar ideias, objetos e brinquedos, a superar o seu egoísmo e solucionar os conflitos que surgem. Cabe ao educador fomentar e diversificar as brincadeiras, como: pinturas de rosto, fantasia, máscaras e sucatas, brinquedos de faz-de-conta, etc. Também pode-se resgatar jogos de regra e jogos tradicionais como queimada, amarelinha, cabra-cega, futebol, pique-pega. Enfim, qualquer brincadeira ou jogo é interessante desde que seja do agrado da criança.

Dessa forma, as brincadeiras têm um valor de grande relevância no processo de ensino-aprendizagem, pois a criança aprende através das relações interpessoais. É na troca de experiências que ela adquire conhecimentos, e para isso, as brincadeiras precisam estar presentes, é sem dúvida um direito que não deve ser negada, deve ser vivenciada como forma de diversão para a construção do conhecimento. E o professor como mediador precisa estar sempre atento quanto ao tipo de brincadeira, para que de fato esteja contribuindo para a formação do indivíduo.

De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil-RCNEI (Brasil, 1998, p. 23) “Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal [...]”. Portanto, para que se tenha uma aprendizagem significativa, em que o discente se sinta estimulado para o aprender, é necessário que a escola disponibilize momentos de descontração, oferecendo momentos de liberdade para que possam desenvolverem suas habilidades necessárias para aprender o que se propõe dentro de suas próprias possibilidades. É necessário “que nos lancemos nesse mundo mágico que é a aprendizagem lúdica para investirmos numa educação centrada nos interesses dos alunos”. (Rodrigues, 2013, p.45).

Dessa forma a brincadeira facilita o trabalho do professor no processo ensino-aprendizagem, pois brincar é uma atividade que está dentro do contexto da criança, sendo vivenciando no seu dia a dia e praticada com maior prazer, sem regras e sem nenhuma cobrança.

Fica evidente que a brincadeira é um instrumento que precisa está presente na metodologia do professor para facilitar o processo do ensino, favorecendo um ambiente agradável e prazeroso dentro de um mundo que já pertence a ela, pois a criança aprende quando brinca, aprende a respeitar regras, respeitar seus colegas e ainda constrói sua própria personalidade.

1.2.3.O jogo

Assim como o brinquedo e a brincadeira, o jogo também é um recurso indispensável na construção do conhecimento e está ligado a brincadeira. Através dele a criança desenvolve inúmeras habilidades e ainda estimula o crescimento, a criatividade, desenvolve iniciativas e favorece a socialização. O jogo é estimulante pela vontade de vencer dos participantes, provocando uma sensação agradável que mexem com os impulsos por conter situações de competição e desafio.

Muitos autores que relatam a importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem conceitua o jogo como “uma atividade mais estruturada, com regras explícitas e determinadas previamente e podem ser utilizadas tanto por crianças como por adultos” Bueno (2010, *Apud* Bohm p. 08). Para Barreto (2020, p.39), “os jogos são todas as atividades de caráter lúdico, nas quais as regras são livremente estabelecidas pelos próprios jogadores”.

Na mesma linha de pensamento, Queiroz e Martins, (2002, *Apud* Peranzoni 2013, p. 01) defendem que, “jogar é uma forma de comportamento organizado, nem sempre espontâneo, com regras que determinam duração intensidade e final da atividade”. E para complementar, Amaral (2019, p. 83) reafirma que, “jogo é uma palavra, uma maneira de expressar o mundo e, por tanto de interpretá-lo”. Nesse aspecto, compreende-se que, é mais uma forma que auxiliar no desenvolvimento da criança, ao contrário da brincadeira tem sempre a vitória empate ou a derrota como resultado.

Diante de todas as definições sobre o jogo, a que nos parece mais completa é a de Murcia (2005, p. 74):

É um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e sociabilizador por excelência. É básico para o desenvolvimento da personalidade em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição da aprendizagem. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitado o princípio motivação.

O jogo deve ser considerado uma atividade importante, pois auxilia no desenvolvimento psicomotor, ou seja, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, além de contribuir para o desenvolvimento de outras habilidades como, interpretação, tomada de decisão, criatividade, levantamento de hipótese, e muitas outras que adquirimos quando jogamos e obedecemos às regras destinadas aos jogos.

O jogo está presente na vida da criança e suas regras contribuem para o hábito de comer, dormir, vestir-se tomar banho e outras habilidades que o jogo colabora nesse processo da construção do seu universo. Ele faz com que a criança crie suas próprias regras, suas fantasias, emoções e ainda cria seu próprio tempo, respeitando seus limites e colaborando no tempo do outro também, como afirma Amaral (2019, p. 83), “a criança será ajudada a aceitar o ponto de vista dos demais, limitando sua própria liberdade em favor das outras, a ceder, discutir e compreender”. Por isso é essencial a valorização do outro nas atividades lúdicas, um aspecto necessário para a construção do ser humano.

De acordo com o exposto, Peranzoni (2013, p. 02):

Através do jogo, podemos criar todas as situações do processo de socialização e ajudar a criança na convivência com seu grupo de colegas. Deve ser um aprendizado suave, divertido e que lhe proporciona constante alegria. É no jogo que a criança aprende a colaborar, a repartir, a respeitar regras, aprende vencer e a perder.

O jogo é uma atividade indispensável na vida da criança, pelo poder de impulsionar a criatividade, portanto, essa atividade lúdica precisa estar presente na escola como recurso pedagógico em se tratar de uma ferramenta que irá facilitar o ensino-aprendizagem, pois “o jogo é considerado uma atividade que imita ou simula uma parte do real; depois chega-se a pensar que o próprio real deve ser compreendido a partir da ideia que se faz do jogo”. (Brougère, 1998, p. 18). Diante do exposto, o jogo se associa a vida social da criança que ao brincar, mesmo com pouca idade, já está inserida no meio social. E assim, o jogo precisa se fazer presente cada vez mais nas atividades escolares. Em se tratando de crianças menores em fase de alfabetização, é indispensável a utilização desse recurso

lúdico que envolva jogos e brincadeira, pois facilita o caminho a ser percorrido na construção do saber.

Sobre essa questão, Rodrigues (2013, p.41) diz o seguinte:

Utilizar os jogos como ferramenta na aquisição da aprendizagem significativa para o aluno é, sobretudo, permitir que as crianças desenvolvam as relações interpessoais, o conhecimento lógico-matemático, a representação do mundo, a linguagem e também a leitura e a escrita.

Com essa ferramenta indispensável na construção do conhecimento é importante que esteja sempre presente na metodologia do professor. Com ele as aulas se tornarão mais agradáveis, menos cansativas e os alunos ainda aprendem de uma forma prazerosa, sem nem se darem conta que estão aprendendo. Ele tem o poder de transformar o ambiente em um lugar acolhedor, fazendo com que seus brincantes adquiram habilidades dentro da sala de aula e que serão utilizadas fora dela com bastante sucesso.

Todo jogo por ser uma competição, sempre existe o desafio, por que não se sabe como terminará, qual será o resultado, e dessa forma, é importante que o professor se atente quanto a isso, pois se tratando de pessoas, onde cada um tem sua forma diferenciada de pensar e agir. Muitos não estão preparados para as derrotas. Por isso, ele como mediador deve prepara-los quanto aos resultados, para que todos possam entender que nos jogos há de existir tanto a vitória como a derrota, como parte integrante das regras existente. Dessa forma, o jogo precisa contribuir para que aja uma interação de amizade e o respeito mútuo entre os participantes.

Orlick (1989, p. 31) complementa que:

A confiança mútua é mais provável de ocorrer quando as pessoas são positivamente orientadas para o bem-estar do outro. E o desenvolvimento dessa orientação positiva é incentivada pela experiência da cooperação bem-sucedida. A cooperação exige confiança porque, quando alguém escolhe cooperar, conscientemente coloca seu destino parcialmente na mão dos outros.

É importante destacar que, com o jogo, todos saem ganhando, tanto na vitória como na derrota. As suas contribuições são importantes em todos os resultados, trazendo algo novo que desperta curiosidade e interesse para os jogadores, além de permitir a interação entre seus participantes que tendem a se conhecerem melhor e ainda ajuda na compreensão da realidade de uma forma livre e espontânea.

Enquanto brincamos, jogamos, vamos nos constituindo como sujeitos desejantes, autônomos, vamos brincando e aprendendo a resolver problemas e a lidar com tensões e frustrações, vamos nos relacionando com os outros e com o conhecimento, vamos nos tornando mais criativos, reflexivos, participativos, interessados e abertos (Grassi, 2013, p. 85).

É por esses e muitos outros motivos que, os jogos precisam está cada vez mais presente dentro das escolas, sendo bem orientados pelo professor com a finalidade de promover o ensino e a aprendizagem, pois o brincar é uma atividade que tanto a criança quanto o adulto utilizam sem nenhum esforço como forma de descontração e divertimento.

Diante da importância dessa ferramenta no processo educativo, os jogos precisam ser praticados, pois levará o indivíduo a criatividade, tornando persistente a vencer problemas encontrados no seu dia a dia, pois um indivíduo dotado de inteligência emocional, tornará um ser importante para uma construção de uma sociedade melhor.

1.3. O lúdico como ferramenta educacional

Atualmente, destaca-se uma grande necessidade de uma pratica educativa que possa motivar os alunos para encararem o processo educativo com mais disponibilidade, possibilitando uma interação maior entre seus colegas e professores. Desta forma, ir em busca de novos métodos que possibilite a transmissão do saber, é sem dúvidas fundamental e indispensável na formação do indivíduo.

Nessa perspectiva, a ludicidade vem ganhando espaço pelos pesquisadores por ser uma facilitadora da aprendizagem que proporciona o prazer, alegria e por ser uma atividade presente na vida da criança, portanto, ela é utilizada sem esforço algum. Desta forma, trabalhar com a ludicidade “é mergulhar em possibilidade de construção do conhecimento com mais alegria (...) é adotar uma postura favorável à aprendizagem que enfatiza a sensibilidade de criação e educação”. (Rodrigues, 2013, p.49). Portanto, a ludicidade é uma ferramenta facilitadora da aprendizagem que precisa urgentemente ser introduzida na área da educação para facilitar a transmissão dos conteúdos. Pois está mais do que provado que essa ferramenta tem o poder de despertar a imaginação, vivenciando experimentações significativas entre o real e o imaginário. Corroborando com Luckesi, (2000, p. 57) a respeito da ludicidade:

Uma educação que leve em consideração a ludicidade é um fazer humano mais amplo, que se relaciona não apenas a presença das brincadeiras ou

jogos, mas também a um sentimento, atitude do sujeito envolvido na ação, que se refere a um prazer de celebração em função do desenvolvimento genuíno com atividade, a sensação de plenitude que acompanha as coisas significativas e verdadeiras.

A educação precisa ser um ato intencional para que obtenha sucesso na transmissão de conhecimento, com orientações bem planejada para que o caminho a percorrer seja viabilizado por instrumentos e materiais que facilite a aprendizagem. Sendo assim, a brincadeira levará as crianças a adquirirem sua autoestima, na formação de um adulto preparado em busca de seus objetivos.

Nesse contexto, trabalhar com a ludicidade permitirá que as crianças desenvolvam suas afetividades dentro de um contexto que ela já conhece, por fazer parte da sua vivência diária, na manipulação de objetos, criando sua personalidade através do faz de conta, construindo uma ponte para o mundo real.

Faz-se necessário uma definição da palavra lúdica para melhor esclarecimento. A palavra lúdica tem sua origem em latim “*ludus*” que significa jogos, brincadeiras divertimentos, distração e prazer. Por tanto, está relacionada a algo que atrai, despertando uma maior motivação. A ludicidade está mais presente na vida da criança, não que seja uma ação própria dela, pois o brincar faz parte da vida de todo ser humano, (criança, adolescentes e adultos). É uma atividade de grande importância por ajudar no desenvolvimento emocional, físico e intelectual

É através das brincadeiras que as crianças experimentam novas formas de pensar, sentir, se relacionar com outras crianças e entender melhor o mundo a sua volta. Pois ao brincar ela busca se adaptar no contexto em que vive, quando o mundo real é vivido através da sua magia proporcionado pelo mundo lúdico.

Atualmente, várias pesquisas têm demonstrado que professores das escolas públicas e privadas sentem grande dificuldade para transmitir os conteúdos básicos para a formação dos alunos. E essas dificuldades enfrentadas por eles se dão por conta da alta indisciplina causando a falta de motivação encontrada no dia a dia da sala de aula, gerando assim, um grande desconforto no ambiente escolar. E essa desmotivação muitas vezes chega a causar desistência dos próprios discentes. Isso acontece porque o ambiente oferecido muitas vezes não está de acordo com sua faixa etária, um lugar sem lhe proporcione prazer e alegria.

O sistema educativo, como qualquer outro sistema, tem que se atualizar constantemente, tem que estar a par de iniciativas que auxiliem e tentem diminuir o insucesso e o abandono escolar, o desinteresse dos alunos, a

desconcentração, a indisciplina na sala de aula, entre outros fatores. É muito importante recorrer a estratégias, entre as quais as estratégias que recorrem no lúdico, para elevar o interesse dos estudantes, a participação na sala de aula e, em consequência, os resultados escolares. (Macedo (2013, p. 18):

Nesse sentido a ludicidade se torna uma necessidade que precisa urgentemente ser introduzida dentro das instituições de ensino, por ser uma ferramenta importante que deve ser introduzida mais do que nunca na metodologia do professor. Amaral (2019, p. 77), afirma que “o lúdico vem ganhando atenção no meio acadêmico pela crescente quantidade de contribuições para a sua conceituação e reflexão, mas poucos têm constatado sua aplicação e sistematização enquanto ferramenta pedagógica”. Para Moreira, (2017, p. 7), “a pedagogia enquanto ciência em constante evolução não se pode deixar de considerar meios que agreguem valor aos processos de aprendizagem”. Fazer uso das atividades lúdicas é sem dúvida oferecer atividades prazerosas, diferenciadas para chamar atenção das crianças.

Sabemos que tanto a criança como o adulto, sempre estão à procura de algo novo que lhes proporcionem prazer, alegria e descontração, e muitas vezes a sala de aula não é um ambiente acolhedor que ofereçam tais atividades que possam atrair sua atenção e despertar o interesse pela vida escolar. E dessa forma, os professores necessitam ir em busca de algo novo, de metodologias diferenciadas que possa motiva-los, e assim, transmitir os saberes necessários para a sua formação.

As atividades lúdicas são vistas como mecanismos facilitadores da aprendizagem e interação. O caráter da integração e interação contida nas atividades lúdicas possibilita a interação do conhecimento com ações práticas. Os jogos ajudam a criar entusiasmo sobre o conteúdo a ser trabalhado a fim de considerar os interesses, as motivações do aluno em expressar-se e interagir nas atividades lúdicas realizadas em sala de aula (Amaral, 2019, p. 64).

O lúdico quando aplicado na sala de aula favorece a criatividade, ao senso crítico ao desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, proporcionar um ambiente alegre e prazeroso, contribuindo para uma aprendizagem significativa e ainda proporcionando uma relação de amizade entre professor e aluno. Piaget (1998, p.58) afirma que, “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”. Dessa forma, não se pode excluir a ludicidade na formação do indivíduo, pois na medida em que se brinca o ser humano vai adquirindo experiências para resolução de problemas na vida real.

Para Duprat (2014, p. 87):

A ludicidade no contexto escolar é muito mais do que um procedimento de ensino, é uma oportunidade de dar ao aluno a descoberta e a construção livre de seu caráter e de um olhar crítico com o meio em que vive, formando, assim, sua personalidade.

Um ambiente lúdico gera um ambiente de aprendizagem, pois torna mais agradável e motivador, tornando um maior envolvimento dos estudantes nas atividades proposta pelo professor. Durante as brincadeiras e os jogos, os erros, os fracassos e até a própria timidez são reduzidas, além de auxiliar na transmissão dos conteúdos que na maioria das vezes são considerados chatos e difíceis.

Considerando que grande parte dos estudos sobre a ludicidade contemple a Educação Infantil como as brincadeiras, os jogos auxiliam em qualquer faixa etária, seja no fundamental, ensino médio ou em qualquer ambiente de ensino ele contribuirá para facilitar a aquisição dos conteúdos, quando bem utilizado pelo professor que precisa estar atento na escolha do jogo certo para atingir os objetivos propostos.

Obviamente o professor ao traçar, delinear e planificar uma atividade de componente lúdica precisa estar ciente do que pretende. Necessita definir objetivos claros e precisos, e aspeto muito importante, tem de atender sempre aos grupos de alunos aos quais vai aplicar a atividade, pois este é um dos principais fatores que contribuem ora para uma maior implementação das atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem, ora para a inibição de as colocar em prática, no caso de em turmas mais difíceis, com alunos mais perturbadores. Por isso, as regras, na hora de elaborar uma atividade lúdica, serem de extrema importância (Macedo, 2017, p. 24).

A ludicidade faz parte do universo do ser humano desde a sua infância, nos primeiros anos de vida a criança vive em um ambiente em que os jogos e as brincadeiras estão presentes no seu mundo, como uma forma de imaginação e interação, possibilitando um mundo de criações, atitude e comportamento; como afirma Vigotsky, (1998, p. 38), “o brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade”. Dessa forma eles exercem um papel muito além de diversão, e sim como meios que possibilitam o seu desenvolvimento em vários aspectos necessários para o seu crescimento.

Dentre as mais diversas áreas que opera, a ludicidade age de forma eficaz na saúde mental da criança, fator pelo qual não pode ser deixado de lado,

brincando a criança expressa suas percepções em relação a vida e muitos de seus comportamentos atuais e futuros, formação da personalidade, podem ser observados mediante a análise do comportamento destes enquanto brincam. (Moreira, 2017, p. 9)

Negar as crianças uma aprendizagem com o lúdico traz muitas desvantagens, além de ficarem desmotivadas, torna o processo de aprendizagem muito formal. Esse é um problema que vem sendo enfrentado pelos alunos das series iniciais do ensino fundamental, por estarem em período de transição entre esses dois seguimentos (Educação Infantil e Ensino Fundamental), pois na Educação Infantil a metodologia do professor é voltada para um mundo lúdico diferente do Ensino Fundamental. A criança precisa vir para a escola na certeza que encontrará momentos de prazer e alegria. Proporcionar momentos assim, estará de fato buscando relações entre o ensino e a aprendizagem, e dando continuidade à sua permanência em um contexto próprio delas, e não como um castigo, uma obrigação, mas um lugar onde se forma cidadãos melhores para atuar dentro de uma sociedade em busca de seus direitos.

Para Ischkanian (2017, p. 205):

O lúdico promove o rendimento escolar além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Entretanto, compreender a relevância do brincar possibilita aos professores intervir de maneira apropriada, não interferindo e descaracterizando o prazer que o lúdico proporciona. Portanto, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões.

Nesse sentido a ludicidade deve estar interligada com a atividade no que se refere aos conteúdos necessários a serem trabalhados em sala de aula. Levando em consideração a pedagogia tradicional, o uso da ludicidade contraria seus princípios, pois tira o professor como centro das atenções, em que só ele tinha o direito de se expressar sem dar direito algum aos alunos que eram mantidos como mero receptor de conteúdo, sem opinar e muito menos sem poder interagir com os colegas.

Portanto, introduzir a ludicidade nas atividades em sala de aula, é muito mais do que um procedimento de ensino é uma estratégia importante para o futuro da educação, pois está oferecendo aos alunos um olhar diferenciado na construção da sua personalidade,

sendo autor do seu próprio caráter. Mas, diante de vários estudos comprovando que a ludicidade é uma ferramenta indispensável no processo ensino-aprendizagem, as escolas e os professores ainda tem demonstrado pouco interesse em utilizá-la.

Nesse aspecto, Santos (2010, p. 13) reafirma que:

A escola, de modo geral, tem-se preocupado pouco com o valor prático da ludicidade. Os educadores exigem que os alunos prestem atenção, contem histórias, demonstrem memória, tenham pensamento lógico, criatividade e imaginação, mas quando oferecem atividades lúdicas, estas estão dissociadas do contexto do aluno e, também, de qualquer tipo de aprendizagem. Eles não têm o hábito de desenvolver habilidades e nem de usar os jogos como estratégias de intervenção psicopedagógico. Portanto, não aproveitam o lúdico para afiar as habilidades e de desenvolver competências e inteligências.

Muitos professores ainda não utilizam esses recursos como métodos eficazes e facilitador de aprendizagem e usa a ludicidade apenas como passatempo, ou apenas na hora do recreio, deixando os alunos livres para brincarem. Dessa forma, não dá importância a essa ferramenta de grande valor pedagógico nas suas atividades, tornando suas aulas tradicionais e sem levar em consideração as contribuições que ela oferece para uma aprendizagem de forma significativa, possibilitando o aluno a desenvolver suas habilidades necessárias para o seu futuro.

Ainda de acordo com Santos (2010), a implementação da ludicidade em muitas escolas não é nada fácil. Existe professores que lecionam na mesma escola com as mesmas disciplinas e suas práticas docentes são diferenciadas, ou seja, suas concepções de ensino são distintas. Desta forma, quanto mais professores motivados e criativos tiver, fica bem mais fácil levar outros professores para ir em busca de novas estratégias de ensino, que melhore suas técnicas de trabalho para que os alunos progridam na aprendizagem e tenham melhores resultados não só na escola, mas perante a sociedade.

Compreender a importância de mudanças no fazer pedagógico, é sem dúvida entender a relevância do lúdico na aprendizagem, é dar oportunidade para que os alunos busquem seus objetivos na construção do saber através do prazer, motivação e alegria. Esse é o papel essencial dos educadores nos dias de hoje. Mas, é importante destacar que ainda há um longo caminho a ser percorrido a cerca dessa aprendizagem lúdica como facilitadora da aprendizagem, pois requer muitas reflexões, estudos e muito planejamento, pois não basta só colocar o lúdico em pratica, é necessário ser executado com intenções e

experiências para que o trabalho com essa ferramenta possa auxiliar nas dificuldades que bloqueia a aprendizagem.

Nessa perspectiva, é preciso que o professor esteja atento as mudanças sociais nos tempos contemporâneos, ou seja, saber qual o perfil que a educação se encontra para que possam desenvolver metodologias adequadas para um ensino eficiente onde os alunos se sintam acolhidos e possam desenvolver suas habilidades necessária na formação humana. Mas para que isso aconteça, o professor precisa está em busca de formações continuadas para auxiliar no planejamento das atividades a serem trabalhadas no cenário educacional.

Rodrigues, (2013, p.46-27) argumenta:

É notório que é preciso entender a importância da inserção e utilização de jogos e brincadeiras na prática pedagógica, precisa abrir um espaço para que os alunos vivenciem a ludicidade como meio para desenvolverem a intenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem significativa e através de pesquisa e estudos buscar informações sobre novos métodos e diferentes tipos de brincadeiras que desenvolva uma aprendizagem mais significativa.

Diante do exposto, o lúdico não pode estar ausente das metodologias pedagógicas por ser uma ferramenta motivadora que auxilia não só na aprendizagem dos conteúdos em sala de aula, mas em todos os campos do desenvolvimento do ser humano, seja social, mental ou cultural. Suas formas dinâmicas, além de favorecer no processo ensino aprendizagem, ajudará o professor a conhecer melhor o seu aluno, demonstrando as suas dificuldades para que ele possa intervir da melhor forma possível e com naturalidade, favorecendo a interação no ambiente escolar. Lembrando que não é a única ponte facilitadora da aprendizagem, mas se torna um recurso que facilita e contribuem para o sucesso do indivíduo.

1.4. A ludicidade nos Parâmetros Nacionais

De acordo com políticas educacionais que objetiva favorecer o ensino e aprendizagem no Brasil, destaca-se aqui um breve estudo sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a entrada da criança de seis anos no Ensino Fundamental (Ensino Fundamental de Nove Anos), tendo em vista como eles se manifestam a respeito da ludicidade para uma melhor qualidade de ensino no nosso país.

1.4.1. Base Nacional Comum Curricular

Em abril de 2017, (considerando as versões anteriores), o Ministério da Educação (MEC) concluiu a terceira e última versão da BNCC e encaminhou ao Conselho Nacional de Educação (CNE), que foi homologado pelo Ministro da Educação, Mendonça Filho, em 20 de dezembro de 2017, iniciando assim uma nova história na educação brasileira. Esse documento foi elaborado por especialistas de cada área do conhecimento com a participação de profissionais de ensino e sociedade civil de todas as regiões do país, que deram suas críticas e sugestões para que assim pudesse aprimorar o documento.

A BNCC apresenta um conjunto de aprendizagens essenciais a todos os estudantes das escolas públicas e privadas a terem um currículo único, como referência nacional, com objetivos de garantir um patamar comum de aprendizagem a todos os estudantes do Brasil.

A BNCC é um documento plural, contemporâneo, e estabelece com clareza o conjunto de aprendizagens essenciais e indispensáveis a que todos os estudantes, crianças, jovens e adultos, têm direito. Com ela, redes de ensino e instituições escolares públicas e particulares passam a ter uma referência nacional obrigatória para a elaboração ou adequação de seus currículos e propostas pedagógicas. Essa referência é o ponto ao qual se quer chegar em cada etapa da Educação Básica, enquanto os currículos traçam o caminho até lá. (Brasil, 2017, p. 5).

Dessa forma todos os estudantes brasileiros quando precisarem se deslocar para outro lugar do Brasil, irão dar continuidade aos estudos, pelo fato do currículo não sofrerem modificações por ser uma base nacional comum curricular destinadas as três etapas da educação (Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio), diferenciando apenas assuntos regionais e culturais, como está previsto no Artigo 26 da LDB:

Os currículos da Educação Infantil, do Ensino Fundamental e do Ensino Médio devem ter base nacional comum, a ser complementada, em cada sistema de ensino e em cada estabelecimento escolar, por uma parte diversificada, exigida pelas características regionais e locais da sociedade, da cultura, da economia e dos educandos (Brasil, 1996).

E para garantir o sucesso dos estudantes, a BNCC dispõe de dez competências gerais para essas três etapas da Educação Básica (Educação Infantil, Ensino Fundamental e

Ensino Médio) que são habilidades, atitudes e valores necessários para o desenvolvimento do educando, para auxiliar na construção do conhecimento da vida perante a sociedade.

[...] competência é definida como a mobilização de conhecimentos (conceitos e procedimentos), habilidades (práticas, cognitivas e socioemocionais), atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho (Brasil, 2017, p. 8).

Essas competências adotadas pela BNCC indica que as decisões pedagógicas precisam estar orientadas para que o indivíduo se desenvolva dentro do “saber” e “saber fazer” tornando-o preparado na resolução de problemas na vida cotidiana.

A BNCC destaca também a profunda desigualdade social existente no país, e para que aja uma mudança de acordo com a base, é necessário todo um trabalho conjunto dos sistemas de rede ensino, juntamente com as instituições escolares para que possam se unirem com foco na promoção da equidade respeitando as necessidades de cada estudante. E para isso a BNCC e os currículos se complementam no sentido de assegurar as aprendizagens essenciais definidas para a educação básica, com o envolvimento das famílias e de toda a comunidade.

Na etapa de Educação Infantil a BNCC, define os eixos estruturantes (interações e brincadeiras) que são indispensáveis no processo ensino-aprendizagem. Neles estão assegurados os seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento da criança que são: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Nesse sentido dá direito a criança para que ela possa se desenvolver em um ambiente desafiador, se sentindo provocada a resolver situações que servirão para a sua formação. E dessa forma a ludicidade cumpre um papel importante para o desenvolvimento da criança no processo ensino-aprendizagem.

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (Brasil, 2017, p. 35).

Por tanto é no brincar que a criança interage e constrói conhecimento necessário para a sua vida futura, e que esse brincar se transforma em aprender de forma prazerosa dentro do seu contexto social.

E dessa forma, esses direitos assegurados na BNCC para a Educação Infantil estão de acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI) que estabelece os direitos da criança como:

Sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura. (Brasil, 2009).

A Educação Infantil, era destinada as crianças de 0 a 6 anos de idade, mas com a modificação introduzida na Lei de Diretrizes Nacionais (LDB) em 2006 as crianças de 6 anos de idade passaram a ingressarem no Ensino Fundamental. Por tanto permanecem na Educação Infantil apenas as crianças de 0 a 5 anos de idade.

A BNCC contempla como deve ser a transição das crianças da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, dando continuidade no que aprenderam na etapa anterior e que as estratégias de acolhimento sejam garantidas para que não haja rupturas entre essas duas etapas da Educação Básica, garantindo a integração e a continuidade do processo de aprendizagem.

1.4.2. A entrada da criança de seis anos no ensino fundamental

O Ensino Fundamental que era destinado as crianças de 7 a 14 anos de idade, passa a ter modificação em 6 de fevereiro de 2006 quando o Presidente da República sancionou a Lei de nº 11.274 que regulamenta a entrada das crianças de seis anos de idade a fazerem parte do Ensino Fundamental, aumentando de oito para nove anos a conclusão dessa etapa de ensino. Dessa forma as crianças de seis anos de idade que faziam parte da Educação Infantil passam a integrar o Ensino Fundamental. O objetivo dessa mudança, é assegurar as crianças um maior tempo na escola, garantindo maior oportunidade de aprendizagem com mais qualidade. Desse modo toda criança a partir dos 6 (seis) anos de idade tornam-se obrigatório a matricular-se no Ensino Fundamental.

É importante ressaltar que esse interesse da implementação dos nove anos para o Ensino Fundamental não nasceu de uma hora para outra, como vem sendo modificado o ensino obrigatório ao longo dos tempos, como mostra o documento:

Constata-se um interesse crescente no Brasil em aumentar o número de anos do ensino obrigatório. A Lei nº 4.024, de 1961, estabelecia quatro anos; pelo

Acordo de Punta Del Este e Santiago, o governo brasileiro assumiu a obrigação de estabelecer a duração de seis anos de ensino primário para todos os brasileiros, prevendo cumpri-la até 19706. Em 1971, a Lei nº 5.692 estendeu a obrigatoriedade para oito anos. Já em 1996, a LDB sinalizou para um ensino obrigatório de nove anos, a iniciar-se aos seis anos de idade. Este se tornou meta da educação nacional pela Lei nº 10.172, de 9 de janeiro de 2001, que aprovou o PNE. (Brasil, 2004, p. 14).

É importante destacar que o Ensino Fundamental de nove anos é um movimento mundial, pois na América do Sul existem vários países que utilizam esse sistema. Fazer com que as crianças de seis anos estejam matriculadas na 1º série do Ensino Fundamental não quer dizer que precisa antecipar os conteúdos e atividades como eram entendidos tradicionalmente. É importante uma atenção redobrada quanto a isso, pois não podemos esquecer que são crianças de apenas 6 (seis) anos de idades, e que vem de um ambiente em que a ludicidade se faz presente na maior parte do ensino, que é a Educação Infantil, como afirma no documento:

No entanto, não se trata de transferir para as crianças de seis anos os conteúdos e atividades da tradicional primeira série, mas de conceber uma nova estrutura de organização dos conteúdos em um Ensino Fundamental de nove anos, considerando o perfil de seus alunos. (Brasil, 2004, p. 17)

Para isso a concepção curricular, terá fruto de uma atenção especial, como também a organização do tempo e do espaço é de suma importância para favorecer melhor qualidade do ensino, levando em consideração o desenvolvimento humano e sua trajetória, para que não aconteça uma ruptura da aprendizagem entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, lembrando que na própria BNCC alerta sobre esse respeito.

De acordo com as legislações do Ensino Fundamental de nove anos, o Ministro da Educação orienta que jogos, danças, contos e brincadeiras espontâneas sejam usadas como instrumentos pedagógicos, respeitando o desenvolvimento cognitivo da criança. Dessa forma, a ludicidade tem seu papel importante nessa fase onde a criança se encontra.

[...] esta ação requer planejamento e diretrizes norteadoras para o atendimento integral da criança em seu aspecto físico, psicológico, intelectual e social, além de metas para a expansão do atendimento, com garantia de qualidade. Essa qualidade implica assegurar um processo educativo respeitoso e construído com base nas múltiplas dimensões e na

especificidade do tempo da infância, do qual também fazem parte as crianças de sete e oito anos. (Brasil, 2004, p. 15).

Com essas mudanças no Ensino Fundamental, que passar de 8 para 9 anos, os mais beneficiados são os setores populares. As famílias mais carentes têm hábitos de matricular seus filhos apenas com 7 anos de idade, e dessa forma se sentem na obrigação de levarem seus filhos para a escola com um ano de antecedência. Em se tratando das crianças de classe média ou alta, nessa idade, elas já se encontram matriculadas. Nesse sentido, essa ampliação veio favorecer a classe baixa, promovendo a igualdade social dessas crianças no setor educacional, dando oportunidades para o desenvolvimento de suas habilidades com antecedência.

Os setores populares deverão ser os mais beneficiados, uma vez que as crianças de seis anos da classe média e alta já se encontram majoritariamente incorporada ao sistema de ensino – na pré-escola ou na primeira série do Ensino Fundamental. (Brasil, 2004b, p.17).

Para que a inclusão seja satisfatória, dependerá de muitos fatores importantes que devem ser levados em considerações. Nesse sentido, o professor sem dúvidas é a peça fundamental nesse processo, articulando os conhecimentos já adquiridos na etapa anterior com os conhecimentos que ela necessita aprender, pois, sua metodologia de trabalho faz toda a diferença quando bem trabalhada as em sala de aula, respeitando as diferenças logo as interações acontecem para a troca de experiências entre todos. A família também se torna muito importante nesse processo, contribuindo para que junto com a escola possa caminhar para a conquista do sucesso na formação do indivíduo.

1.5. Transição da educação infantil para o ensino fundamental

Um dos maiores desafios da educação é encontrar meios que facilitem o processo ensino-aprendizagem. Para que isso aconteça é necessário que as crianças estejam motivadas para receberem as informações que lhe são destinadas. Nesse sentido, faz - se necessário refletir sobre a transição que acontece entre a Educação infantil e os anos iniciais do Ensino Fundamental. Destacando aqui o primeiro ano, pois é na verdade, onde acontece as mudanças entre esses dois níveis de ensino, por conta de metodologias diferenciadas, e pelo ambiente oferecido a essas crianças com apenas seis anos de idade.

São crianças que estão acostumadas com ambientes em que o mundo da fantasia e do faz de contas está sempre presente. Pois os jogos e as brincadeiras fazem com que o seu

mundo se torne ainda mais divertido, e na verdade esse mundo é trocado por um lugar preparado para adultos, sem estímulo algum e muitas vezes bloqueando a própria aprendizagem.

De acordo com Larissa e Godoi (2016, p. 38):

A transição da Educação Infantil para o ensino fundamental é uma ruptura entre os dois ciclos, em que a criança deixa o lúdico para entrar em um ambiente de regras e ordens pelo professor para que aprendam a ler e a escrever. O importante é oportunizar nas salas de aula um ambiente que estimule a criação da criança com descobertas.

Desse modo, há uma grande diferença no cenário entre essas duas etapas da educação no que se refere as práticas pedagógicas, pois o Ensino Fundamental se apresenta de forma bastante diferenciada. Na educação infantil é possível observar como as crianças circulam no ambiente escola, dentro das salas de aula, no pátio e como elas se relacionam com colegas e professores.

Diante desse contexto, é necessário se pensar em novas estratégias educacionais que possam auxiliar o ensino e a aprendizagem, respeitando as suas necessidades e incentivando para novas descobertas, e para isso o Ensino Fundamental precisa dar continuidade ao trabalho que a Educação Infantil tem desenvolvido para garantir os direitos da criança, para que se possa assegurar o que está escrito nas Orientações Fundamentais de Nove Anos (2007, p. 20) quando descreve que “Educação infantil e ensino fundamental são indissociáveis: ambos envolvem conhecimentos e afetos; saberes e valores; cuidados e atenção; seriedade e riso”.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCNEB), dizem que a transição entre essas duas etapas precisa ser articulada, “continuidade e ampliação – em vez de ruptura e negação do contexto socioafetivo e de aprendizagem anterior – garante a criança de seis anos que ingressa no Ensino Fundamental o ambiente acolhedor para enfrentar os desafios da nova etapa” (Brasil, 2006, p. 20). Portanto, essas mudanças impõem muitos desafios e um deles que merece atenção especial é na elaboração dos currículos como já foi mencionado anteriormente.

A BNCC, no que diz respeito aos anos iniciais do Ensino Fundamental, reforça a valorização da ludicidade, bem como a necessidade de articular as experiências adquiridas na Educação Infantil para que os alunos possam progredir nessa nova fase da educação, pelas novas formas de relação com o mundo, possibilitando na formulação de hipótese e elaboração de conclusões, se tornando mais ativo na construção do seu conhecimento.

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 (Brasil, 2017, p. 56).

É necessário que as crianças passem por essa transição de forma natural, que as brincadeiras e os jogos continuem fazendo parte desse novo contexto escolar, e para isso a ludicidade precisa estar presente, por ela ser uma ferramenta de grande importância para o ensino e a aprendizagem, e dessa forma, estará articulando a Educação Infantil aos anos iniciais do Ensino Fundamental.

As Orientações do Ensino Fundamental de Nove Anos, dizem o seguinte:

É preciso garantir que as crianças sejam atendidas nas suas necessidades (a de aprender e a de brincar), que o trabalho seja planejado e acompanhado por adultos na educação infantil e no ensino fundamental e que saibamos, em ambos, ver, entender e lidar com as crianças como crianças e não apenas como estudantes. A inclusão de crianças de seis anos no ensino fundamental requer diálogo entre educação infantil e ensino fundamental, diálogo institucional e pedagógico, dentro da escola e entre as escolas, com alternativas curriculares claras (Brasil, 2007, p. 20).

Nessa fase em que essas crianças se encontram, é importante que aja um trabalho voltado para os seus próprios interesses, baseado em suas vivências e nas atividades que elas mais gostam de fazer. Dessa forma, elas estarão ampliando a sua compreensão de mundo, desenvolvendo seu senso cognitivo necessário para a aprendizagem.

No início dos anos iniciais do Ensino Fundamental, o foco é na alfabetização, em levar as crianças ao mundo da leitura e da escrita, e a ludicidade muitas vezes fica esquecida. Pois, a atenção maior é trabalhar o currículo correspondente a cada ano, através de aulas expositivas e monótonas sem motivação, dessa forma, a falta de atividades

motivacionais se faz necessário para interligando o gosto para aprenderem o que precisam para se alfabetizarem.

De acordo com o parecer CNE/CEB nº 11/201029, (Brasil, 2010) “os conteúdos dos diversos componentes curriculares [...], ao descortinarem às crianças o conhecimento do mundo por meio de novos olhares, lhes oferecem oportunidades de exercitar a leitura e a escrita de um modo mais significativo”. Garantindo um percurso de aprendizagem entre essas duas etapas de ensino, facilitando uma maior integração entre elas.

Amaral (2019, p. 19) ressalta o seguinte:

[...], a ludicidade no contexto escolar é muito mais do que um procedimento de ensino, é uma oportunidade de dar ao aluno a descoberta e a construção livre de seu caráter e de um olhar crítico com o meio em que vive, formando, assim, sua personalidade.

É através da ludicidade que a criança desenvolve suas habilidades fundamentais para a sua formação. É no brincar que ela fortalece a expressão oral, corporal, reduz agressividade, ajuda na integração social de todos a sua volta e auxilia na construção do seu próprio conhecimento.

Dessa forma o uso da ludicidade é indispensável no processo de ensino aprendizagem, pois as crianças aprendem dentro de um mundo de liberdade, fantasias e imaginações, de uma forma prazerosa sem se dar contas que estão aprendendo, longe de cobranças e de avaliações que venha trazer o desprazer em aprender. E isto depende de cada professor, estar preparado para trabalhar essas habilidades em sala, voltando a ser criança com seus aprendizes.

De acordo com Horn (2014, p. 30): “O brincar permite o desenvolvimento das significações da aprendizagem e, quando o professor o instrumentaliza, intervém no aprender”. Os adultos não estão levando em conta esses direitos das crianças de se desenvolverem em um ambiente apropriado, dando espaço a seriedade onde a sala de aula por exemplo, tem sido vista como um lugar sério, em que o ensino não está acontecendo de forma prazerosa, sem metodologias atraentes que sintam prazer em aprender, e sim um lugar com bastante rigor, fugindo de um contexto social diferente do que necessita a criança.

Sobre esse assunto, as Orientações do Ensino Fundamental de Nove Anos dizem o seguinte:

Pensar sobre a infância na escola e na sala de aula é um grande desafio para o ensino fundamental que, ao longo de sua história, não tem considerado o

corpo, o universo lúdico, os jogos e as brincadeiras como prioridade. Infelizmente, quando as crianças chegam a essa etapa de ensino, é comum ouvir a frase “Agora a brincadeira acabou!”. Nosso convite, e desafio, é aprender sobre e com as crianças por meio de suas diferentes linguagens. Nesse sentido, a brincadeira se torna essencial, pois nela estão presentes as múltiplas formas de ver e interpretar o mundo. A brincadeira é responsável por muitas aprendizagens [...] (Brasil, 2004, p. 30).

Faz-se, portanto, necessário uma reflexão a respeito do que se tem trabalhado com essas crianças, para que sejam valorizadas e estimuladas e p assim, possam desenvolver suas habilidades necessárias para enfrentar uma sociedade com tantas desigualdades sociais. Que a escola possa encontrar o caminho certo, onde o trabalho pedagógico caminhe junto com as necessidades que elas precisam para um bom desempenho das suas habilidades. Dessa forma está assegurando os direitos das crianças de aprender com a ludicidade, que se torna uma ferramenta de grande valor para a construção da sua própria autonomia, e assim tornando um aprendiz preparado para o mundo que o cerca.

1.5.1. Ambiente oferecido as crianças de seis anos de idade

Se fossemos escrever sobre as coisas que as crianças mais gostam de fazer, certamente o brincar estaria entre elas, pois não dá pra imaginar uma criança privada dessa atividade tão importante e indispensável para o seu desenvolvimento. Pois assim, como a alimentação, a moradia, a vestimenta, a linguagem para comunicar-se e muitas outras coisas essenciais à criança, ela também precisa do brincar para aprender o desconhecido. Essas coisas são vitais para todas as pessoas, e o brincar sem dúvida é fundamental na vida do ser humano. Sendo assim, o brincar é um direito da criança e esse direito precisa ser respeitado.

Mas será que as crianças estão mesmo usufruindo desse direito? Essa é uma indagação que precisa de muitas reflexões a respeito do brincar. Pois se observamos o dia a dia de várias crianças, principalmente as que pertence as famílias menos favorecidas, presenciamos que o brincar se encontra em risco, no que se refere ao tempo que elas têm para essa atividade, pois muitas delas já se encontra no mercado de trabalho para ajudar no sustento da família, e essa atividade tão importante, muitas vezes é deixada de lado por não ser uma prioridade no mundo em que elas se encontram, pois não há tempo suficiente para mais essa atividade.

Levando para a área da educação, a falta dessas atividades lúdicas também interfere para o crescimento do aluno, como já mencionado anteriormente. O espaço que é oferecido as crianças nessa fase de desenvolvimento não está de fato contribuindo para o seu crescimento. O brincar é um direito da criança, assim está na Lei de nº 8069 de 13 de julho de 1990 no que se refere ao Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) no seu artigo 16 onde menciona o direito a “brincar, praticar esporte e divertir-se”. Esses direitos estão sendo respeitados? Essa é uma de muitas perguntas que precisam de respostas quando o assunto é ludicidade no mundo da infância.

E essa ludicidade vem se distanciando quando a criança entra no Ensino Fundamental, pois se observarmos como as crianças se comportam na Educação Infantil, percebemos que ela tem a liberdade de desfilar dentro da sala de aula, de interagir com seus colegas e professores, de trocar brinquedos entre a turma e de fazer questionamento na hora que lhe convém. Pois é um ambiente que lhe proporciona tranquilidade, oferecendo diversas formas de aprendizagem por ser um local que respeita o ritmo e o tempo de cada criança.

Na Educação Infantil, os jogos e as brincadeiras fazem parte do dia a dia das crianças. É comum encontrar dentro das salas de aula cantos educativos como chamado “cantinho dos brinquedos”, onde as crianças podem se dirigir para brincar com seus colegas, imitando a vida adulta através do faz de conta que só elas sabem interpretar, produzindo muitas vezes a cultura infantil, pois “o brinquedo é dotado de um forte valor cultural, se definimos a cultura como o conjunto de significações produzida pelo homem. Percebemos como ele é rico de significados que permite compreender determinada sociedade e cultura”. (Brougère, 2010, p.07-08),

Sendo assim, a Educação Infantil proporciona a criança um mundo de oportunidade em que as brincadeiras que têm como o suporte o brinquedo, a faz compreender o mundo, explorando tudo a sua volta, compartilhando tudo que aprende por meio da ludicidade que oferta condições para a descoberta.

Mas quando o cenário é Ensino Fundamental, toda essa ludicidade presente na Educação Infantil desaparece e as crianças se depara com práticas diferenciadas da que estavam acostumadas, pois as normas se fazem presente em todas as atividades destinadas a elas, e o espaço desta vez se torna silencioso. A liberdade de expressão e de criatividade ficou na etapa anterior, pois o que prevalece nessa nova etapa de escolarização é a leitura e a escrita com atividade propostas através de normas a serem obedecidas.

De acordo com Mota (2013, p. 128) observa-se que nesse ambiente:

Os movimentos deviam ser mais contidos, as vozes deviam ser reguladas num volume mais baixo, os movimentos não autorizados ou não participantes das ações escolarizadas deveriam ser feitos de maneiras rápidas e sutil, preferencialmente quando a professora não estivesse atenta aos ouvidos comunicação. Percebe-se aqui uma sujeição dos corpos infantis à lógica das culturas escolares que conformam um tipo de subjetividade: a do aluno.

Como vimos, as determinações do Ensino Fundamental são bastante diferenciadas comparadas as da Educação Infantil, pois essa forma disciplinar está presente no modelo escolar, em que submeter as regras é uma forma que encontram para fazer valer suas necessidades.

Quando a criança chega ao Ensino Fundamental, as brincadeiras são substituídas pelas atividades que acontece passo a passo pela exposição dos conteúdos que levará a avaliações tanto externa como interna, que são submetidos pela primeira vez por não existir na Educação Infantil. Nesse sentido, o que se vê é professores correndo contra o tempo para dar conta de todo o conteúdo destinado para o ano em exercício, no sentido de obterem uma boa nota nas avaliações, e sendo assim, não há tempo para as brincadeiras por conta do currículo que precisa ser repassado até o final do ano.

Esse novo modelo de ensino, faz a criança se deparar com um novo ambiente diferente do habitual, seja na troca de ambiente, nas atividades diferenciadas na troca de professores e principalmente na nova forma de comportamento. Desse modo, as que mais sofre com essa mudança são as crianças de 6 anos de idade, parece até que de uma hora para outra se tornam adultas por conta das transformações ocorridas nessa transição entre esses dois seguimentos.

De acordo com Mota, (2011, p.166) sobre o assunto afirma que:

O primeiro dia de aula marca uma drástica ruptura com o trabalho desenvolvido. As carteiras arrumadas em fileiras, voltadas para o quadro, a mesa da professora na frente, a presença de crianças reprovadas, a ausência de outras que compunham a turma anterior, o abecedário e os numerais na parede, tudo indica um ano diferente. Não era permitido correr, ir ao banheiro, brincar de pique, batucar ou olhar pela janela. Havia um descompasso das crianças que vieram da Educação Infantil e as outras. Abaixar a cabeça e esperar não faz parte do ano anterior.

A própria arrumação da sala já indica como o ensino é ministrado naquele ambiente, não há espaço para as brincadeiras, pois mostra um ensino mais rígido, mais cobrado, e que todas as ações dos alunos estão controladas pelo professor. Pois o ambiente que é destinado a esses alunos em fase de transição, não colabora para que os conhecimentos adquiridos na etapa anterior possam servir de ponto de partida para o novo conhecimento. E assim, o que tem demonstrado é uma realidade completamente diferente e distante do que elas precisam, tendo que passar a se acostumar com novas regras com bastante rigidez, uma situação bem diferente que contrariam com os hábitos já acostumados, onde o brincar é levado a sério, diferente dos professores da Educação Infantil que “reconhecem a importância do brincar e jogar para o desenvolvimento infantil, percebendo seu papel na construção da personalidade da criança e nas suas relações interpessoais” (Horn, 2014, p.32).

Por muito tempo entende-se que a Educação Infantil, as creches e pré-escola é vista como um lugar para brincar, e a escola desde os anos iniciais do Ensino Fundamental um lugar para estudar, ficando assim, uma oposição entre os dois seguimentos, provocando uma mudança muito brusca nessa fase de transição sem a preocupação de que a ludicidade é fundamental para o desenvolvimento em todas as etapas da infância.

O processo ensino aprendizagem traz consigo inúmeros desafios que podem dificultar o desenvolvimento desse processo. Sendo assim, principalmente nas series iniciais do Ensino Fundamental, proporcionar uma forma e ambientes mais acolhedores, agradáveis e estimulantes facilita tal processo além de torna-lo mais prazeroso e afetivo”. (Ribeiro, 2019, p.92).

Por meio da ludicidade é possível tornar esse processo menos desgastantes além de facilita uma maior compreensão nas diversas áreas do conhecimento. Muitos professores reconhecem a importância da ludicidade no desenvolvimento da criança, mas prefere “em dar “serventia” ao tempo passado na Educação Infantil e infundir responsabilidade a esse espaço, tornam tão a sério a associação aprendizagem-brincadeira que acabam por descaracterizar essa última, transformando-a em ensino dirigido, em que tudo acontece, menos o brincar”. (Horn, 2014, p.32.). E as atividades relacionadas a ludicidade são restritas, ficando em segundo plano.

Quando as crianças ficam privadas para exercer essa atividade, fica impedida de explorar um importante meio para melhor compreender o mundo, de expressar seus sentimentos e de adquirir novas experiências pois “o espaço escolar destinado ao primeiro ano afasta-se da brincadeira e ludicidade” (Cardoso, 2019). Nesse sentido, não se pode

esquecer que ao adentrar no primeiro ano do Ensino Fundamental são crianças que ainda carregam em si os elementos presentes da Educação Infantil e desta forma, deve prever aspectos peculiares da sua faixa etária, importante para o seu desenvolvimento.

É bom lembrar que essas crianças em fase de transição, tem apenas 6 (seis) anos de idade, que foram inseridas no Ensino Fundamental de Nove Anos sob a lei (nº 11.14/2005) como já mencionada, e que essa lei garante o brincar e a ludicidade em suas práticas pedagógicas, quando destaca que a educação deve visar o pleno desenvolvimento da pessoa. Portanto ela garante que a criança deve ter espaço garantido para as brincadeiras como elemento para o desenvolvimento infantil.

Compreender as crianças, considerando suas especificidades é fundamental nessa fase, desse modo, é relevante que os professores reorganizem seu trabalho pedagógicas para atender as necessidades dos alunos no sentido de agregar conhecimento para a construção do saber.

O novo espaço inclui não apenas o contato com novas crianças, mas outras formas de organização do tempo e das atividades e as crianças são, de certo modo, forçadas a se adaptarem. É evidente que o ingresso no EF requer maior atenção em função da sistematização da alfabetização, do letramento e a aprendizagem dos outros conteúdos curriculares, mas as crianças não estão acostumadas a ficar grande parte do tempo sentadas e a atividade lúdica poderia ajudar nesse processo, no entanto, ela é retirada e as crianças ficam “sem chão” (Martinati, 2012, p. 197).

De acordo com o autor, a ludicidade é retirada para dar lugar aos conteúdos curriculares, fazendo com que as crianças passem muito mais tempo sentadas para a assimilação dos conteúdos propostos, O modo como a infância é tratada pelos adultos, parece ser ainda um grande desafio no setor educacional, a expressão dos adultos é que estão fazendo a coisa certa, e muitas vezes as percepções infantis não são consideradas.

Desse modo, é importante que o professor possa oportunizar ao aluno os conhecimentos novos embasados nas experiências adquiridas na Educação Infantil. Vigotsky (1933, p.35) ressalta que “as relações que o indivíduo estabelece com o meio são fundamentais para o seu desenvolvimento e a linguagem; a interação com os outros, é um dos fatores que propicia estas relações”.

De acordo com Didonet, (2012, p, 12) o que se oferece as crianças está tendo consequências negativas, dificultando o processo ensino aprendizagem.

A distorção da pedagogia cognitiva, em instituições forçadas a transmitir informações, acumular conhecimentos prontos e treinar e treinar os alunos para competir na conquista de melhores posições sociais e trabalhos mais remunerados e de maior prestígio, está expulsando o brincar da escola. Um tremendo equívoco, cujas consequências já se fazem notar: Stresse na infância, perda de gosto de estudar, depressão, obesidade e lotação das clínicas de psicologia infantil.

De acordo com o exposto, muitas escolas ainda prevalece o ensino tradicional, havendo ainda um grande distanciamento entre a educação e a ludicidade, e principalmente quando o assunto é Ensino Fundamental. Pois esse reconhecimento da importância lúdica nas atividades direcionadas para as crianças, tem que ser repensadas, e que as políticas públicas para a educação da infância possam ser vistas com bons olhos.

Na educação infantil, é possível observar com mais frequência o uso dessa ferramenta, pois a presença dos jogos e brincadeiras estão mais presentes na rotina das crianças. Diferente do Ensino Fundamental, pois o espaço que se oferece, vai de contradição a etapa anterior que a pouco tempo foi vivenciado por elas. Dessa forma, o brincar não é considerado mais como atividade produtiva, e o que se considera como produção, são crianças amarradas nas carteiras, sem poder se movimentar e sem poder interagir com seus colegas que estão à sua volta. A lógica do brincar não faz mais parte desse ensino, indo contra a produtividade como acontece no dia a dia das salas de aula no decorrer do Ensino Fundamental.

Portanto, não se deve esquecer que o elemento essencial da educação da infância são os jogos e as brincadeiras para dar sentidos ao aprendizado, pois um espaço em que a ludicidade aparece tem mais significado, alegria e disposição para aprender, diferente dos espaços que estão sendo ocupados por elas nas escolas.

Aos olhos da criança o mundo é um grande parque de diversões, é o elo dela com o mundo maior que o cerca, portanto, espaço potencialmente educativo e/ou formativo. Esse é um dos motivos, talvez o mais importante, que possibilita a inserção do jogo no cenário da educação institucionalizada na escola (Sommerhalder, 2011, p.13).

O espaço físico das salas de primeiro ano não é atrativo, falta estratégias que favoreça o bem-estar das crianças. É preciso que os educadores proporcionem esses direitos como afirma as Orientações Gerais do Ensino Fundamental de Nove Anos (2004) que é papel do professor fazer valer os compromissos das propostas pedagógicas, não se

tornando o centro das atenções e sim saber conduzir as atividades, levando em considerações a organização do espaço, brinquedos, materiais, divisão do tempo, ida ao banheiro pois dessa forma está atribuindo ao aluno o centro das atenções.

Para que os professores façam a sua parte, é importante também que as escolas cumpram com as legislações destinadas para cada etapa da educação, para que possa facilitar o trabalho do professor e garantir o direito das crianças.

De acordo com as Orientações Gerais do Ensino Fundamental de Nove Anos, (2004, p. 22):

Uma questão essencial é a organização da escola que inclui as crianças de seis anos no Ensino Fundamental. Para recebê-las, ela necessita reorganizar a sua estrutura, as formas de gestão, os ambientes, os espaços, os tempos, os materiais, os conteúdos, as metodologias, os objetivos, o planejamento e a avaliação, de sorte que as crianças se sintam inseridas e acolhidas num ambiente prazeroso e propício à aprendizagem. É necessário assegurar que a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental ocorra da forma mais natural possível, não provocando nas crianças rupturas e impactos negativos no seu processo de escolarização.

É importante rever as questões relacionadas a essas orientações, pois para que se tenha um ensino de qualidade não basta que as crianças entre mais cedo na escola. (Cardoso, 2010). É preciso que a escola e todo o sistema educacional identifique os fatores que interferem nesse processo. Desse modo, o currículo precisa ser revisto, como também a infraestrutura da escola e a formação docente, para que assim, elas possam ser recebidas e acolhidas em um espaço adequado, que traga melhores benefícios para mudar essa realidade que se encontra. Pois é necessário “colocar as crianças em situações de aprendizagem, em que possa utilizar suas próprias elaborações sobre a linguagem, ou seja, integrar o conhecimento espontâneo da criança ao ensino, dando-lhe maior significado”. (Rodrigues, 2013, p.22).

Assim, faz-se necessário uma reflexão no sentido de modificarem os métodos de ensino que atendam a essas crianças que estão em fase de transição, para que elas possam se adaptarem e não sofrerem com tais mudanças. É extremamente importante que a escola e os professores ao recebe-las estejam preparados para que os medos e os anseios não atrapalhem o seu aprendizado e que a sua bagagem já adquirida possa ter continuidade para o seu sucesso na escola. Nesse sentido é importante seguir as orientações destacadas na BNCC para favorecer um ambiente agradável.

Para que as crianças superem com sucesso os desafios da transição, é indispensável um equilíbrio entre as mudanças introduzidas, a continuidade das aprendizagens e o acolhimento afetivo, de modo que a nova etapa se construa com base no que os educandos sabem e são capazes de fazer, evitando a fragmentação e a descontinuidade do trabalho pedagógico (Brasil, 2017, p. 51).

Assim, essa transição se dar de forma continuada, pois dessa forma não há uma fragmentação das experiências trazidas pelas crianças. Para que a transição não atrapalhe a aprendizagem é preciso oferecer um ambiente acolhedor para melhor estimular o seu desenvolvimento de forma natural e saudável.

De acordo com Amaral (2019, p. 31), “o desenvolvimento do espaço lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado inferior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento”. Diante do exposto é preciso que o uso da ludicidade esteja presente em todo espaço que a criança esteja envolvida para facilitar o seu desenvolvimento.

Visto que a ludicidade na maioria das vezes, só aparece na hora do recreio, por que na hora da aula não sobra tempo por conta dos conteúdos a serem trabalhados. É por isso que se perguntarmos as crianças sobre o que elas mais gostam na escola, além da merenda, irão responder que é a hora do recreio por conta das brincadeiras, por elas se sentirem livres para brincar e interagir com os colegas. Mas é possível introduzir dentro dos próprios conteúdos e assim, tornar as aulas bem mais atraentes e divertidas.

Sobre essa questão, Ferreira (2019) ressalta o seguinte:

É preciso que os docentes e todos os envolvidos valorizem o lúdico, as manifestações das culturas infantis, no currículo e no espaço educativo, considerando esses elementos como aspectos de um direito. [...] não se pode permitir que permaneça sentada durante quatro horas individualmente e com uma série de atividades a ser cumprida. Além disso, uma aprendizagem não se dá apenas por meio de livro, caderno e lápis.

Alunos gostam de atividades que quebram a rotina, desafiadoras e que sejam diferentes, e nesse caso, o lúdico aparece como um recurso de grande importância, pois favorece o despertar, a imaginação, a criatividade, a interação entre colegas e professor, promovendo o interesse em aprender.

Dessa forma fica claro que para melhorar o ensino é necessário criar ambientes favoráveis, onde professores e alunos possam interagirem, interligando o brincar e o aprender em que o professor ensina e o aluno aprende em um ambiente próprio para a construção do conhecimento. Sobre esse assunto, Rios e Silva (2017), destaca que: “Levar a ludicidade enquanto ferramenta metodológica e pedagógica [...] nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental implica em conhecermos as diversas possibilidades para desenvolvermos nosso trabalho, até mesmo sob o alicerce das próprias Leis e Estatutos que regem a educação”. Assim, além de favorecer as crianças trabalhando com o lúdico, ainda está indo de acordo com as leis.

Mesmo ciente da grande contribuição que a ludicidade traz para o ensino-aprendizagem, observa-se a escola não prioriza o trabalho com essa ferramenta tão importante, pois só a utilizada com mais frequência em datas comemorativas como dia do estudante ou dia da criança, onde é trabalhada aleatoriamente sem objetivos de assimilar aos conteúdos trabalhados no dia a dia na sala de aula, a fim de facilitar a aprendizagem dos mesmos.

1.5.2. Motivação e Aprendizagem

Nos últimos anos, o termo motivação tem ganhado espaço no contexto educacional, com estudos e pesquisas para compreender como funciona, quais suas características e efeitos, e comprovaram que ela apresenta como um aspecto dinâmico que leva o sujeito a agir, impulsionando de acordo com suas necessidades, sendo um processo que acontece de dentro para fora, estabelecendo uma espécie de relação com o ambiente. Em outras palavras, o ambiente é que estimula o organismo para a motivação.

Para que a motivação aconteça, é necessário que aja um estímulo por meio de uma necessidade. Piaget (1967, p.16) descreve que: “A criança, como o adulto, só executa alguma ação exterior ou mesmo inteiramente interior quando impulsionada por um motivo e este se traduz sob a forma de uma necessidade”. Assim, para que o indivíduo se sinta motivado, ele precisa de um estímulo, e esse estímulo, deve estar relacionado com o ambiente que o indivíduo se encontra. Sem a motivação não há aprendizagem, pois ela é o fator fundamental para que o ensino e a aprendizagem tenham eficácia.

Nesse sentido podemos dizer que a motivação é quem move o sujeito para realizar tais atividades. Os autores Boruchovitch e Bzuneck (2009, p.09) definem o tema como sendo, “a motivação ou motivo é aquilo que move uma pessoa ou que a põe em ação ou faz

mudar o uso”. Para Piletti (2013, p. 320) motivação significa “predispor o indivíduo para certo comportamento desejável naquele momento”. Dessa forma, nota-se que a motivação é um dos fatores importante e necessário para o desenvolvimento do indivíduo, pois está interligado com a aprendizagem e se tratando de educação ela é imprescindível para o sucesso escolar.

A motivação tem como característica a concentração e a atenção, assim, o ensino e a aprendizagem se tornam mais fácil, pois a mente está focada, observando cada detalhe e desta forma se mantém motivado.

A falta de motivação tem sido um problema gravíssimo no contexto educacional dificultando a aprendizagem. Em muitas ocasiões os professores se deparam com uma enorme falta de interesse dos alunos. São interrogações que vem sendo feitas nas instituições de ensino, nas salas de aulas do Ensino Fundamental, passando pelo Ensino Médio, chegando até no Ensino Superior, alunos desmotivados com dificuldades de aprendizagem, pois a falta de atenção, atividades sem resposta, conversas paralelas além de muitas outras situações, vem favorecendo o baixo rendimento escolar.

É preciso que as escolas, e principalmente o professor, criem condições para despertar no aluno o interesse de aprender. Que ele possa absorver os conteúdos expostos em sala de aula não como uma obrigação, mas como conhecimentos de aprendizagem essenciais para o seu desenvolvimento. Piletti, (2013, p. 32) afirma que: “o aluno está motivado para aprender quando está disposto a iniciar e continuar o processo de aprendizagem, quando está interessado em aprender determinado assunto, em resolver um dado problema”. Nesse sentido, é preciso que os métodos de ensino sejam modificados em favor do interesse dos educandos, facilitando o processo de aprendizagem para o desenvolvimento de habilidades necessárias para a sua formação.

Muitas vezes essa desmotivação é consequência das mazelas encontradas no meio social, na família e até mesmo dentro próprio ambiente escolar, pelos colegas e professores despreparados na ausência de afeto. Dessa forma o comportamento reflete no pensamento de cada um, e o professor na sua missão de educador, precisa refletir a respeito de que tipo de indivíduo está formando, para que possa vencer a esses desafios diante de uma sociedade com tantas desigualdades sociais.

E para que a motivação faça parte do sucesso escolar, é necessário trabalhar em cima das necessidades dos alunos, identificando seus anseios, suas dificuldades e o que gosta de fazer. É importante que o professor valorize os conhecimentos já adquiridos para que possa dar continuidade a aprendizagem. Assim está desafiando para despertar a

vontade de aprender, pois quando o aluno se sente desafiado cresce o interesse de aprender o desconhecido.

De acordo com Sá (2017, p. 154):

[...], há muito o que se refletir no sentido de verificar o nível de motivação dos alunos bem como a causa dos que estão desmotivados, já que, constantemente, ressurgem a pergunta: O que pode motivar os educandos para que a aprendizagem seja eficaz? Há que se intensificar e concentrar esforços neste processo de pesquisa, explorando todas as possibilidades oriundas das respostas, a fim de desvendar com a máxima exatidão aquilo a que a pesquisa se propõe.

É importante que o professor crie condições que desperte o interesse de aprender, e que essas condições sejam criadas de forma cuidadosa para que os alunos desenvolvam suas habilidades dentro das suas potencialidades. De acordo com Vygotsky, Piaget e Vallon existe uma necessidade de entender que a afetividade desempenha um papel importante na vida do ser humano, e que essa afetividade influencia a motivação. Diante da visão dos autores a afetividade é um dos recursos de extrema importância, pois muitas vezes os alunos são desprotegidos dessa afetividade no anseio familiar, espera receber na escola por seus professores. Por tanto essa técnica deve fazer parte do trabalho do professor no sentido de manter uma relação favorável e assim possam se sentirem motivados para a aprendizagem

A motivação influencia na aprendizagem, bem como no desempenho escolar do aluno, portanto deve acontecer dentro de um ambiente afetivo, onde a relação professor aluno é a base para o pleno desenvolvimento. Dessa forma, o professor deve lançar mão de conhecimento em didático e em psicologia cognitiva, assim como ter a sensibilidade de despertar no aluno o desejo de aprender. (Santana, Cerqueira e Ferreira. 2014, p. 2).

É preciso ter cuidado para que a rotina da sala de aula não se torne cansativa para o aluno e muito menos para o professor que precisa estar sempre motivado e confiante, sendo estímulo para o aluno, pois se espera que os objetivos sejam alcançados ao final de cada dia, que se obtenha bons resultados em um ambiente favorável.

O trabalho com jogos brinquedos e brincadeiras nas series iniciais, são recursos indispensável para despertar o interesse em aprender, é evidente que todas as crianças se sintam motivadas, pois todas elas gostem de atividades com o lúdico e desta forma é

possível adequá-lo ao conteúdo a serem trabalhados. Assim, brincando estão aprendendo sem esforços e com muita satisfação.

É papel do professor além de mediador, ser motivador, e a escola tem como função investir na aprendizagem. Desta forma, escola e professor estará facilitando o processo ensino aprendizagem e dando ao aluno a possibilidade para a abertura de novos conhecimentos, mudando seu comportamento na sua forma de pensar sentir e agir.

1.5.3. A metodologia do professor

Para que obtenha sucesso no setor educacional, não é suficiente que só o alunado esteja motivado para receber os conteúdos inerentes para a aprendizagem, é preciso todo um trabalho direcionado do professor, por ser o mediador entre o conhecimento e o aluno. Por tanto, o professor precisa estar preparado para que todo esse trabalho der resultados satisfatório, para isso, é importante que goste da profissão, atuando com coragem e determinação e assim, conseguir despertar a vontade de aprender. E desta forma, desenvolver um trabalho que favoreça o ensino e a aprendizagem diante de tantos problemas encontrados na sala de aula é de fundamental importância.

Para que o professor possa desempenhar um bom trabalho que favoreça a aprendizagem é importante dialogar com os alunos no intuito de conhecer a sua história, como vive no dia a dia, para juntos enfrentarem os problemas existente. Pois, quando o professor se disponibiliza para conhecer melhor a sua história, os conhecimentos que precisam ser trabalhados ganham um novo direcionamento, pois serão melhor planejados para ser recebidos com mais facilidade. Nesse sentido é preciso ir em busca de metodologias adequadas, levando em consideração suas diferenças e necessidades.

Neste sentido, Soares *et al* (2016) acrescentam que,

[...] é preciso que o professor adira a um método de ensino que estimule crianças a sentir prazer ao estudar, que execute seu trabalho com seriedade, responsabilidade, e respeito às características psicológicas destas crianças, para que as mesmas se sintam valorizadas e seguras, frente às atividades realizadas em sala de aula.

Assim, o sucesso na aprendizagem vai depender não só da criança, mas principalmente da metodologia utilizada em sala através do professor. Desta forma é importante que ele conheça a realidade da turma para trabalhar com metodologias adequadas, que motive a desenvolver as atividades solicitadas com bastante interesse,

favorecendo um ambiente agradável e prazeroso. O dinamismo e o entusiasmo do professor fazem toda a diferença e desta forma, estará conduzindo o aluno para o processo da aprendizagem.

É importante ressaltar que o professor não é o único agente transformador da aprendizagem, mas ele é o principal responsável para a transformação do indivíduo. O seu trabalho nesse processo da vida da criança e principalmente na sua formação é indiscutível. Assim, as técnicas utilizadas para desenvolver o seu senso crítico sejam de construir um ser pensante e participativo, criadores de seus próprios conceitos.

O professor é, de fato, o ator principal para mediar o ensino-aprendizagem do aluno, sendo um facilitador do processo de ensino. Por outro lado, a escola também deve exercitar seu papel de ambiente propício à aprendizagem, visando à autonomia intelectual e moral do aprendiz. É responsabilidade dos educadores observar e investigar os conhecimentos que os alunos trazem, já que eles não são uma tábula rasa. O professor deve intervir para reorganizar tais conhecimentos. (Sá, 20017, p. 165).

A autora ressalta a importância do professor enquanto mediador que está constantemente interagindo com o aluno para descobrir o que ele já sabe, trabalhando em cima dos conhecimentos já adquiridos por ele no sentido de reorganiza-los e dar continuidade no aprendizado. Nesse sentido, compreender a criança é considerar um ser que pensa. Assim, estará contrariando a perspectiva autocêntrica que ainda permanece em nossas escolas, que muitas vezes é tirado o direito de pensar, agir e expor seus sentimentos. E para que ela seja observada com o direito que lhe cabe, implica que o educador vá em busca de metodologias adequadas.

Em se tratando de aprendizagem, é importante descartar a influência que a ludicidade causa no ambiente escolar quando bem trabalhado pelo educador no processo de busca e construção do conhecimento que deve ser despertado no aluno, pois não existe ensino sem que ocorra aprendizagem e é nesse contexto que o lúdico ganha espaço.

O trabalho com crianças requer muita disposição por parte do professor que precisa constantemente está buscando meios que lhe atraiam, pois, as técnicas utilizadas para chamar a atenção precisam estar interligadas com o que elas gostam de fazer, com o mundo que lhe pertence, cheios de energia e descontração. Esse mundo que pertence a elas faz com que viva no mundo da fantasia e da imaginação. Por tanto, utilizar atividades em que a ludicidade esteja presente é sem dúvida uma forma de atraí-los para o mundo da escrita e da leitura. Dessa forma, estará utilizando a linguagem certa para tornar os

conteúdos bem mais fáceis e prazerosos, pois qual é a criança que não gosta de brincar? Essa é uma pergunta muito fácil de responde-la.

Segundo Moreira (2017, p. 9):

Usar de atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem corresponde a valorização do impulso natural da criança, que através do prazer de brincar e da espontaneidade de seus movimentos satisfazem uma necessidade interior, gerando caráter motivacional, interesse, alegria, ativando as funções psico-neurológicas e as operações mentais, e com o pensamento ativado, acaba por tornar o esforço do aprender algo natural e bom.

Usar da ludicidade o seu método de ensino para os alunos que estão em fase de desenvolvimento é sem dúvida o caminho mais assertivo para o aprender, é dar continuidade a uma trajetória que ele já conhece, facilitando o que ainda precisa aprender. Nesse sentido, “o professor, que realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva lúdica, observa as crianças brincando e faz disso ocasião para elaborar suas hipóteses e definir novas propostas de trabalho”. (Horn, 2014, p.41). Assim, faz das dificuldades uma ponte para novas aprendizagens através do mundo que eles já conhecem e sabem fazer muito bem. Portanto, esse é sem dúvida o método mais eficaz para se chegar à aprendizagem pelo caminho bem atraente com bastante motivação.

O bom professor mediador é aquele que estabelece uma relação de amizade, que acredita no sucesso do aluno, que cresce junto com ele em busca de novas conquistas para o enfrentamento dos acontecimentos da vida cotidiana. Dessa forma, se torna um tipo de modelo para o aluno, que se espelha na pessoa do professor, fazendo com que essa relação contribua para a construção do saber.

Mas nem sempre esse tipo de professor mediador está presente nas salas de aulas e principalmente nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Suas metodologias não são atraentes e muito menos motivadoras. Muitos professores despreparados ou com baixa autoestima tendem a dificultar a aprendizagem, desestimulando e impedindo o crescimento do aluno, por desconhecer o real significado de trabalhar com o lúdico e de ser uma grande ferramenta para a aprendizagem, ou talvez por que o trabalho com a ludicidade lhe exija mais tempo e disposição, preferindo trabalhar com aulas expositivas no modelo tradicional, tornando as aulas monótonas e cansativas, por conta de metodologias que não convêm com a idade das crianças, por ser desestimuladora, tornando o processo ensino-aprendizagem distante do que ela é capaz, interrompendo o seu desenvolvimento e rompendo o que ela já adquiriu na etapa anterior.

Muitas vezes os professores age desta forma por que se sente na obrigação de trabalhar o currículo por conta das avaliações externas, e para ganhar tempo age desta forma, com aulas expositivas em que os alunos são obrigados a permanecerem sentados só ouvindo ouvindo-o, sem poder interagir com os colegas e até com o próprio professor. E assim, utilizando um método de ensino que não condiz com a faixa etária dos educandos, desestimulando completamente e tornando o ambiente escolar um lugar desfavorável para as crianças, bloqueando a aprendizagem dos mesmos.

Com base no escrito a respeito do currículo Atty (2017, p. 29), afirma que:

Esse engessamento curricular acaba por afastar o lúdico e a brincadeira do cotidiano escolar do Ensino Fundamental. Fazendo com que a criança perca diversas vivências que só pode ser experiências através da brincadeira. E a partir dessa metodologia a criança acaba por entrar no universo adulto precocemente deixando de desenvolver diversas potencialidades.

Assim, o lúdico que é tido como uma grande ferramenta no processo da aprendizagem dá lugar a atividades cansativas, afastando a criança do seu mundo de infância para um mundo de adultos, tendo a escola como um lugar assustador, e não como um ambiente agradável, acolhedor e alegre.

Muitos professores que mesmo conhecendo a importância do lúdico no ensino-aprendizagem, não utilizam em suas metodologias por acharem que o trabalho com essa ferramenta requer mais tempo para o planejamento, e que a criança fica mais solta, faz mais barulho, e faz mais bagunça, e dessa forma opta pelas aulas expositivas, tirando o direito da criança, criando uma espécie de bloqueio entre o professor e o aluno impedindo uma maior conexão entre o ensino e a aprendizagem.

Contudo, não podemos esquecer que o professor exerce grande influência na vida do aluno. Sua atuação como mediador entre o ensino e aprendizagem implica atitude e valores e muitos outros conhecimentos que são desenvolvidos na relação professor-aluno que extrapola a sala de aula no processo de construção do saber.

Portanto, a relação professor-aluno vai muito além a qual está relacionado o processo ensino aprendizagem, e é nessa relação mútua que o mediador precisa se valer de métodos e práticas que possa estreitar o caminho que o aluno precisa percorrer para chegar a aprendizagem, ressaltando o contexto afetivo e emocional diante de suas práticas, promovendo uma interação em sala de aula.

O professor precisa adotar uma postura para que o aluno possa se espelhar e se sentir seguro. Pois o bom professor é aquele que consegue deixar marcas registradas em

alguma dimensão de sua vida. Esse professor é capaz de registrar sentimentos e valores, que vai além de sua profissão, que se preocupa em trilhar seus caminhos para um futuro promissor.

Para tanto, ser um bom professor requer o domínio da matéria, a competência para ensinar, a preocupação com os métodos de aprendizagem, e a aceitação afetiva inserida no convívio harmonioso com os alunos, para que haja construção de saberes e competência que valem para uma vida toda e não apenas no momento da aprendizagem. Portanto, o professor que quer garantir uma aprendizagem significativa para os seus alunos precisa ter em mente a importância da relação interpessoal em sala de aula. (Rodrigues, 2013, p. 25 e 26).

Essa interação primordial entre professor e aluno, entre o agente formador e o aprendiz, precisa se valer de metodologias convenientes que estejam dentro das possibilidades de cada um, baseadas no respeito, atendendo as diferenças.

Desta forma, para obter resultados satisfatórios entre o ensinar e o aprender, respeitando as diferenças “o professor precisa sair da posição de autoridade majoritária e permitisse um olhar crítico dos alunos (que são alvo do seu trabalho), de colegas e principalmente um olhar mais acurado de si mesmo no que tange suas relações pessoais em sala de aula”. (Rodrigues, 2013, p.27). Nesse sentido, utilizando metodologias em que a ludicidade esteja presente com intencionalidade, certamente terá mais condições de observá-los, enxergando no aluno suas dificuldades, além de proporcionar uma relação de amizade.

Em vista disso, escolher metodologias adequadas na transmissão do saber se torna de extrema importância, pois quando bem aceita pelos alunos, além de beneficiar o diálogo entre todos, favorece o afastamento da desigualdade e discriminação existente no ambiente escolar.

Nessa linha de pensamento, Rodrigues (2013, p.28) acrescenta:

(...) toda aprendizagem está impregnada de afetividade, já que ocorre a partir das interações sociais, num processo vincular. Pensando, especificamente, na aprendizagem escolar, a trama que se tece entre alunos, professores, livros, escrita, conteúdo escolar, etc. não acontece puramente no campo cognitivo. Existe uma base afetiva permeando essas relações. Portanto é necessário considerar a relação professor-aluno como uma grande oportunidade para a aprendizagem cognitiva e afetiva, pois envolve uma

construção de relacionamento que interfere diretamente nessas aprendizagens.

Contudo, o professor por ser o principal agente transformador em sala de aula, não basta apenas exercer o intelectual, é preciso intervir de forma significativa no emocional do aluno provocando mudanças através do entusiasmo, da alegria e do desejo, representando assim, um profissional comprometido com a educação.

É importante destacar que a formação acadêmica não é tudo, na maioria das vezes as práticas cotidianas têm mais influência, como destaca Cunha (2007, p.157) quando relata que através de pesquisa “os professores afirmam que suas práticas cotidianas têm mais importância em seu modo de ser do que a formação que por ventura tiveram”. Contudo, transparece a importância que se dá em investir na relação professor-aluno no processo ensino aprendizagem. Desta forma, estará garantindo um trabalho com eficiência na formação do ser humano, tanto no social, intelectual e cultural, transformando um ambiente agradável entre os participantes.

Quando os estudantes se sentem aceitos, os músculos se distendem e o corpo relaxa. O reflexo é que eles se tornam mais seguros. Assim, o medo se reduz, as crianças ficam mais espontâneas e participativa e sem temor de cometer erros – quero sublinhar que o mecanismo da tentativa e erro é fundamental para aprender. Confiantes, elas são capazes de mostrar até mesmo o momento em que o interesse pelo assunto tratado em sala desaparece – e o porquê de disso ocorrido. Construir uma relação assim pode demorar, mas certamente nunca será desperdício de tempo. (Casassus, 2007, p.72).

Para isso, é necessário está preparado, ser um profissional aberto as mudanças em busca de novos horizontes para alavancar o ensino e a aprendizagem. Portanto, só será possível quando se busca formas diferenciadas para a motivação em que o aprender se torne um momento de prazer e alegria.

Contudo, a forma como o professor se relaciona com seus alunos através de suas práticas pedagógicas interfere muito em sala de aula. Pois aquele professor que interagem com a turma, sem dúvida é aquele que acredita nas suas potencialidades, que encorajam para uma maior participação nas atividades que forem atribuídas.

Por outro lado, a falta dessa relação entre professor e aluno acarreta muitos prejuízos, pois desarticula todo o processo de ensino aprendizagem, dificultando o caminho para uma aprendizagem significativa. Desse modo, quando o professor se nega a

buscar meios para facilitar o ensino e adota a aprendizagem mecânica, ele trabalha de “forma arbitrária e sem interação com os conhecimentos prévios na estrutura cognitiva do aluno”. (Rodrigues, 2013, p.32). Assim, essa metodologia tradicional nada contribui para o desenvolvimento, e desse modo, contrapõe-se a uma aprendizagem significativa. “Pois uma escola ludicamente inspirada é aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ser do professor e no papel do aluno”. (Rodrigues, 2013, p. 29). Logo, a espontaneidade e a criatividade do aluno são estimuladas.

Sendo assim, a falta de práticas pedagógicas que promova a interação entre os participantes causa muitos prejuízos. E o professor por ser o mediador na transmissão do conhecimento precisa oportunizar o saber alinhando aos seus conhecimentos já adquiridos, ou seja, adequar os novos conhecimentos com os que ele já possui. Dessa forma, aos poucos, em ações conjuntas entre professor e alunos, possam construir novos conhecimentos. E para que esse ajustamento tenha êxito, a escolha da metodologia adequada faz toda a diferença. Esse trabalho com o lúdico precisa acontecer, dando lugar o chamado ensino tradicional que não dar valor algum a bagagem trazida pelos alunos, pois “se examinarmos, detalhadamente, as práticas pedagógicas predominantes na atualidade, constataremos uma grande ausência de brinquedos e de momentos para brincar na escola”. (Horn, 2014, p.18). Porém, o que tem a oferecer para as crianças em fase de desenvolvimento são apenas livros, quadro e pincel para a transmissão de conteúdo, e raramente quando as brincadeiras são oferecidas, são desvinculadas das atividades escolares, quando estas acontecem no intervalo, ou quando sobra tempo.

A metodologia lúdica, aparece com mais frequência na Educação Infantil, onde os jogos e as brincadeiras tomam conta do espaço escolar, diferente do Ensino Fundamental em que muitas vezes não faz parte dos métodos de ensino, contribuindo para um ambiente desestimulador, fora do contexto de seus aprendizes.

Esse quadro precisa ser revertido, e proporcionar momentos de prazer e alegria pois “defender o brincar na escola, não significa negligenciar a responsabilidade sobre o ensino, a aprendizagem e o desenvolvimento”. (Horn, 2014, p.20). É das crianças o essencial para a sua formação. Dessa forma, o professor estará cumprindo seu papel de mediador, introduzindo atividades lúdicas como ferramenta fundamental nas atividades, fazendo dos jogos e brincadeiras uma ponte para unir o útil ao agradável com atividades direcionadas para a construção do saber. Sobre esse assunto, Horn (2014, p,24) alega que:

Para que cumpra um papel pedagógico, (...) a brincadeira deve ter intencionalidade: o problema de fazer do jogo um modo de ensinar e

aprender, inserindo-o em um projeto, é que muito facilmente pode escorregar para atividade dirigida. Assim, são números que funcionam como isca para fisgar o interesse do aluno no ensino, promovendo a aprendizagem.

Portanto, para que se tenha um ensino direcionado, é necessário que o professor tenha em mente que o planejamento precisa ser organizado em pequeno, médio e longo prazo, com flexibilidade, pois a qualquer momento pode surgir ocasiões inesperada que precise de alterações, reorganizações ou substituições a ser feita no processo.

Destaco aqui o plano de aula, como projeto de trabalho de grande importância para o fazer pedagógico por direcionar as ações do professor ao ministrar suas aulas. Pois a aprendizagem das crianças é fruto das reflexões feitas através de planejamentos tanto individuais como coletivos. Nessa visão, o aluno se torna o sujeito ativo de todo o processo ensino aprendizagem e que precisa ser ouvido para que o professor encontre a melhor forma de explorar suas experiências por ser o mediador na construção do saber. “É ele quem cria e recria sua proposta pedagógica, proporcionando ao aluno oportunidade de se expressarem, de emitirem suas opiniões, seus anseios, descobertas e dúvidas”. (Rodrigues, 2013, p.38.) Pois educar não significa só transmitir conhecimento, mas ajudar a ter consciência de se mesmo e do mundo a sua volta, na perspectiva de preparar para atuar como verdadeiro cidadão em busca dos seus direitos e cumprindo com suas responsabilidades.

É preciso que todos os professores trabalhem com objetivos de mudanças para a construção do novo mundo, investindo na capacidade de cada ser, através de suas práticas inovadoras possa despertar e incentivar as novas gerações para que possa colher resultados positivos e satisfatórios para transformação da sociedade.

1.5.4. A formação continuada do professor

Os primeiros anos escolares da criança é a fase essencial para o seu desenvolvimento integral. Assim, serão os estímulos que irão receber nessa etapa que vão definir o seu sucesso ou o fracasso na sua vida escolar. Para isso faz-se necessário uma reflexão a respeito de como os professores devem atuar para que consigam desenvolver as habilidades necessárias para a sua formação.

E para que esses profissionais desenvolva um bom trabalho, é considerável que estejam em constante formação para que possam melhorar suas metodologias, facilitando a transmissão para o saber, enfrentando os desafios encontrados nas salas de aulas,

assegurando uma aprendizagem eficaz para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo das crianças. É importante ressaltar, que não há um modelo específico de ensino que possa ser seguido, por que a aprendizagem é um processo constante e as turmas são heterogêneas, para isso é necessário que o professor esteja sempre em busca de formação continuada para o aprimoramento profissional que possa desempenhar um trabalho de qualidade.

Ainda existe grande resistência por parte de alguns profissionais da educação que vivem presos a um trabalho tradicional, ou simplesmente porque não se sentem motivados por falta de uma formação que favorecer essas mudanças, dificultando o ensino e a aprendizagem. De acordo com Silveira (2018),

O docente precisa saber lidar com as diferenças e a personalidade de seus alunos. A formação do docente para os anos iniciais é tema recorrente nas discussões sobre a importância da educação escolar e seus reflexos na vida do educando. Historicamente, a educação brasileira é marcada pelo descaso, principalmente no ensino para as classes populares e nos primeiros anos de escolarização. A precariedade na qualidade do ensino desenvolvido nas escolas brasileiras é crítica, embora sejam atingidos índices notáveis de universalização da oferta do ensino fundamental.

É notável que há uma necessidade de formação continuada para todas as etapas da educação, mais precisamente aos professores que atendem aos alunos que estão em período de transição, como é o caso da transição da educação infantil para o Ensino Fundamental. Fala-se de uma transição de união entre essas duas etapas, que ofereça aos alunos umas continuidades das experiências já adquiridas na etapa anterior, para que não aja uma ruptura do aprendizado. Mas não prática, muitas vezes não acontece.

Uma das formas de repensar a formação dos educadores é introduzir nos cursos de formação uma base e uma estrutura curricular: a formação lúdica. Essa formação levará o futuro educador a conhecer-se como pessoa, saber de suas limitações e possibilidades, para quando este estiver atuando em sala de aula, saberá a importância do jogo e do brinquedo e das brincadeiras para a vida da criança, do jovem e do adulto. Quanto mais o educador vivenciar a ludicidade, maior será o seu conhecimento e a chance de se tornar um profissional competente, trabalhando com a criança de forma prazerosa estimulando a construção do conhecimento, pois a “formação lúdica fará com que o adulto viva, conviva e resgate o prazer e a alegria do brincar, transpondo assim esta experiência para o campo da educação” (Matos, 2013, p. 139).

Contudo, é fundamental que o professor esteja em constante formação para que essa transição aconteça de forma tranquila, em que uma faça parte do cotidiano da outra, em um território já conhecido, aproximando as duas realidades, traçando um único caminho para o sucesso do aluno.

O que se deve mover para a discussão nessa temática é o empenho na formação desse profissional é a convicção de que a educação é processo imprescindível para que o homem sobreviva e se humanize e de que a escola é instituição ainda necessária nesse processo. Enfim, a relevância dessa temática está na compreensão da urgência, da complexidade e da utopia do projeto de qualidade para uma sociedade efetivamente mais democrática (Guimaraes, 2006, p.31).

Existe uma necessidade de políticas públicas que valorize a classe dos profissionais da educação no sentido de oferecer mecanismo que favoreça o seu trabalho e assim facilitar o ensino garantindo a aprendizagem. As dificuldades enfrentadas pelos professores para o acesso as formações continuadas estão cada vez mais precárias, e quando existem, essas são desatualizadas e não favorecem aos desafios que eles próprios enfrentam.

Outro ponto relevante sobre a formação de professores, são os equipamentos tecnológicos que quando bem utilizados facilitam bastante o ensino-aprendizagem. Mas para isso o professor mais do que nunca precisa estar preparado para saber utiliza-los na inovação das suas práticas pedagógicas. Gomes (2013, p. 48) defende que “coerente com essa perspectiva, a escola não pode ficar à margem do avanço tecnológico, sendo que o uso crítico e construtivo das TIC’s (Tecnologia da Informação e Comunicação) deve ocorrer o quanto antes, ou seja, a partir da educação infantil”. Dessa forma para que aconteça a inovação no ambiente escolar, o professor deve dominar a tecnologia para poder fazer bom uso dela.

É preciso saber identificar quais são as metodologias que nos permitem tirar o máximo de proveito dessas tecnologias em relação ao desenvolvimento humano, ou seja, elas precisam propiciar a constituição de redes de comunicação nas quais as diferenças sejam respeitadas e valorizadas; os conhecimentos sejam compartilhados e construídos cooperativamente; a aprendizagem seja entendida como um processo ativo, construtivo, colaborativo, cooperativo e autor regulador (Educação em Revista, 2013, p. 10).

A exemplo dessa falta de capacitação para lidar com os aparelhos tecnológicos no auxílio da metodologia para tornar as aulas mais dinâmicas, foi as transformações causadas pela COVID-19, que deixou muitos professores desassistidos, ou seja, sem habilidades para o uso dos mesmos. Pois com o ensino remoto, foram obrigados a utilizá-los com bastante dificuldades para a transmissão de suas aulas por conta do distanciamento social. Nesse sentido, muitos professores sentiram na pele esse grande impacto nas mudanças de metodologias, por não saberem manuseá-los.

Mesmo após todo esse tempo seguindo com esse ensino remoto, as dificuldades ainda prevalecem, pois, muitos professores, principalmente os que estão a mais tempo na educação, não se sente preparado, pois lhe falta uma formação que lhe auxilie nas suas práticas pedagógica.

Na contemporaneidade, em que a tecnologia toma conta do espaço, não se pode mais falar em educação sem que esses suportes pedagógicos estejam presentes, como as plataformas digitais, Google Meet, Whatsapp e tantas outras que são consideradas ferramentas de trabalho auxiliando nesse novo processo de ensino aprendizagem.

É importante que os profissionais da educação se sintam estimulados para irem em busca de formações que agregue esses conhecimentos ao seu trabalho. Pois devido a era digital se torna impossível permanecerem com as mesmas metodologias, seguindo a rotina dia após dia, sem levar em considerações as transformações existentes na atualidade no sentido de motiva os discentes que parece estar bem a frente no manuseio desses equipamentos.

Lima (2020, p. 82) destaca que:

Ser formador de cidadãos hoje é muito mais complexo do que transmitir conhecimentos aos alunos, esperando que haja apenas uma assimilação. É agir como mediador que busca aliar os interesses e afinidades dos seus alunos, para com os mais diversos recursos digitais, de maneira que a tecnologia seja utilizada em harmonia com a educação. É importante que o educador se adapte às mudanças, acolhendo a tecnologia em suas aulas, não para destruir o que já existe, mas para dar-lhe um novo significado.

Nesse sentido vale ressaltar que a parte pedagógica da escola também precisa estar atento a essas mudanças, intervindo e buscando estratégias adequadas no sentido de dar suporte para os professores para que esse quadro se modifique. O sistema educacional não oferece condições ao professor para que ele possa ligação entre a teoria e a prática, pois não leva em conta o cotidiano escola do aluno, por não promover alternativas que facilite o

ensino e a aprendizagem. Assim fica o professor apenas com o domínio de técnicas teóricas desfavorecendo uma metodologia mais atrativa para os discentes.

Dessa forma, diante de tantas transformações que o setor educacional vem passando, para ser professor, não se resume mais em só dominar os conteúdos e ir para a sala de aula e expor os conhecimentos, seguindo a rotina de sempre, e esperar que o aluno tenha conseguido assimilar o que foi transmitido. No entanto, para ser um bom professor, ele deve estar aberto para o novo, modificando sua metodologia para adequar as transformações existentes na sociedade. O bom professor nas palavras de Mercadante (2012, p. 3-4) é conceituado com:

[...] aquele que estimula a inteligência, a curiosidade, que desperta nos alunos a sede por conhecimento e o espírito crítico que esclarece e ilumina, que semeia nas crianças e nos jovens os valores da democracia, da cidadania, do respeito ao próximo e a natureza. O professor é aquele que transmite o que a sociedade tem de melhor. O professor é aquele que liberta da pior forma de escravidão, que é a escravidão gerada pela ignorância. (Mercadante, 2012, p. 3-4)

Contudo, para que o docente consiga aprimorar seus conhecimentos, é necessário gostar do que faz, ter paixão pela profissão, só assim, conseguira motivar seu aluno para que esta possa se interessar para aprender.

É importante destacar que ser professor não é tarefa fácil, os desafios são constantes. Pois, além da falta de uma formação continuada que auxiliem o trabalho do professor, a falta de interesse dos alunos é o que mais dificulta na aprendizagem, a indisciplina que é presenciada dia após dia, o ambiente oferecido não é favorável, pois encaram salas superlotadas, acima do limite previsto, e ainda a desvalorização salarial e outros fatores que causa desânimo e enfraquece cada vez mais o fazer pedagógico que precisa urgentemente de uma preparação para vencer os desafios encontrados nas salas de aula.

1.6. A criança e o direito de aprender brincando

Quando pensamos em brincar, logo vem a nossa mente o nosso tempo de infância, os tipos de brincadeiras que mais gostávamos de brincar. Lembramos também das pessoas que estiveram presentes nessa época, como nossos amigos, irmãos, parentes, em fim todas as pessoas e lugares. Pois ao lembrar é como que passasse um filme na nossa cabeça acompanhado de boas lembranças.

O direito de brincar é sem dúvida atribuído a todas as crianças. E esse brincar, é tão importante quanto a saúde e a alimentação necessária para o seu crescimento. Pesquisadores tem comprovado que o brincar é sem dúvida a ferramenta indispensável para o desenvolvimento humano, e esse direito é também assegurado pelas leis. Mas infelizmente nem sempre é levado a sério pelos adultos e principalmente quando essas crianças vivem em pura mediocridade em que muito precisam trabalhar, seja fora de casa ou no trabalho doméstico para auxiliar no sustento da família. E as que vivem em um ambiente mais propício em que as condições de sobrevivência são favoráveis, seu tempo disponível para a brincadeira é destinado a cursos, pois seus pais desde cedo já começa a preparar o seu futuro. Assim o brincar que é uma atividade própria da criança, fica em segundo plano.

E nos tempos atuais, algumas brincadeiras do passado ainda acontece, outras de formas diferenciadas que com o passar do tempo vem se modificando de acordo com cada geração. Portanto, “em todos nós, está sempre presente a motivação para explorar, descobrir, aprender, e isso acontece, naturalmente, pelo ato de brincar” (Horn, 2014, p.9). No ato de brincar a criança transporta para a brincadeira o mundo real, quando através do faz de conta ela vivencia experiências do mundo que o cerca.

Em suas brincadeiras do dia a dia, é comum observar situações que ocorre no meio familiar, ou seja, os momentos da vida real elas trazem para as brincadeiras, ao se relacionam com os brinquedos e com outras crianças. E desse modo vai aprendendo, adquirindo experiências através do que elas mais gostam que é o brincar.

Levando para a área da educação, esse “brincar” muitas vezes não é levado a sério, mesmo sendo reconhecido por muitos profissionais da educação, que o brincar auxiliam no processo da aprendizagem, esses direitos são negados por conta do aceleramento dos conteúdos que estão cada vez mais antecipados no sentido de fazer com que as crianças adquiram mais cedo os conhecimentos por prevalecer uma metodologia conteudista. E assim, o brincar fica cada vez mais fora do contexto escolar.

O brincar, na infância, favorece a construção de sua personalidade. Se o desejo for educar crianças autônomas, capazes de organizar brincadeiras criativas e espontâneas, que não questionem, constantemente, “quantos passos posso dar”, dever-se-á ter presente a ideia de que o brincar é construtor de novas aprendizagens e de interações muito significativas, principalmente na infância, uma etapa tão importante de seu desenvolvimento (Horn, 2014, p.11).

Sem dúvida, considerar a importância do brincar para o desenvolvimento da criança é proporcionar um mundo de liberdade, de descobertas para explorar o mundo a sua volta de forma lúdica abrindo caminhos para a criatividade, fator fundamental na sua formação.

Cabe aos profissionais da educação, as famílias e todos que de certa forma contribuem para o desenvolvimento da criança, respeitar os direitos fundamentais e necessários para o seu desenvolvimento, para que possa se tornar um adulto criativo, responsável, livre e capaz de resolver situações imposta pela sociedade no sentido de valorizar o ambiente que o cerca.

No Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), esses direitos estão escritos nos artigos 3º e 5º:

Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de 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.

Art. 5º Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais. (Brasil, 1990)

Quanto a isso, as autoridades públicas deixam a desejar, em não oferecer subsídios que facilitem o aprendizado, como formações continuada para professores, equipamentos e espaços para que esses direitos assegurados pelas leis sejam levados a sério, dando as crianças o direito de se desenvolverem em um ambiente seguro e dentro de um mundo criado para elas, favorecendo o ensino e a aprendizagem por meio da ludicidade.

Para construção do saber, é importante que se busque um caminho que possibilite a criança entender melhor o mundo no qual está inserido e assim poder tirar suas próprias conclusões, sendo autônomas na construção do seu próprio conhecimento.

O ensino tradicional, em plena era digital, ainda percorre pelo sistema educacional. Pois em muitas escolas brasileiras, muitas crianças permanecem o tempo todo sentados, cumprindo um papel de ouvinte e em seguida postos a resolverem atividades escritas relacionadas ao conteúdo, sem estímulo algum para a aprendizagem.

A escola por ser uma instituição formadora, não está considerando a diversidade e a heterogeneidade com seu trabalho tradicional ao lidar de forma passiva com tantas crianças

que nela permanecem. É imprescindível que sejam tratadas como crianças, entendendo como um ser que pensa e que é capaz de trilhar um caminho de sucesso através do brincar.

Quando a criança sai do seu mundo de criança e passa a ser aluno, ela enfrenta muitas dificuldades por conta do mundo diferente que lhe é oferecido, onde o tempo todo é controlado, obrigada a obedecer a uma rotina muito rígida em sala de aula, tornando as aulas repetitivas e cansativas, sem nada novo, em que as regras é o mais importante a ser cumpridas.

A esse respeito, Portilho e Tosatto (2014) dizem o seguinte:

[...], as crianças apreendem normas, valores, regras, de forma mecânica e passiva, numa relação verticalizada e hierarquizada com o adulto, na qual impera uma visão adultocêntrica. Nessa visão, a criança só aprende, nunca ensina, só reproduz, nunca produz, só repete, não inventa. Ela vem sendo, portanto, dominada, pensada e marcada pelo olhar do professor, sem ter o espaço para pensar, marcar e registrar sua presença no mundo da escola, por meio de suas linguagens e de sua produção cultural.

Para que aprendizagem seja significativa é preciso dar a criança estímulos, para que ela se sinta motivada, e assim, transformar o processo ensino aprendizagem em algo mais prazeroso e divertido, utilizando as brincadeiras como estratégias para a construção de conhecimentos em sala de aula. São seres alegres e criativos, que dispõe de bastante disposição para ser explorada.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil descrevem muito bem a esse respeito:

Crianças pequenas são seres humanos portadores de todas as melhores potencialidades da espécie:

- inteligentes, curiosas, animadas, brincalhonas, em busca de relacionamentos gratificantes, pois descobertas, entendimento, afeto, amor, brincadeira, bom humor e segurança trazem bem-estar e felicidade;
- tagarelas, desvendando todos os sentidos e significados das múltiplas linguagens de comunicação, por onde a vida se explica; * inquietas, pois tudo deve ser descoberto e compreendido, num mundo que é sempre novo a cada manhã;
- encantadas, fascinadas, solidárias e cooperativas, desde que o contexto ao seu redor e principalmente nós adultos/educadores saibamos

responder, provocar e apoiar o encantamento e a fascinação, que levam ao conhecimento, à generosidade e à participação (Brasil,1998, p.06).

É considerando todas essas características que as crianças devem ser notadas e aceitas dentro do seu próprio mundo, com suas diferenças. E levando em consideração ao entrarem no Ensino Fundamental, esses direitos devem ser prevalecidos, como na Educação Infantil, pois ainda permanecem na infância, e não fora dela. É no brincar que elas se encontram, que estabelece as próprias regras, que socializa com outras crianças e desenvolve inúmeras habilidades que ajudarão a se tornarem adultas mais responsáveis.

Para Portilho e Tosatto (2014):

Precisamos aprender com as crianças, ouvindo suas vozes, olhando e valorizando suas produções, dialogando permanentemente com suas formas de inteligibilidade e de manifestações culturais. Só assim, aprendendo ao ensinar, poderemos instituir/construir novos tempos e espaços para a criança viver a infância e aprender como criança no interior da escola!

De acordo com as autoras, as crianças precisam ser ouvidas e valorizadas, dando a elas o que precisam para a construção de um mundo novo. É através da brincadeira, do faz de conta que elas constroem o seu conhecimento, levando os aprendizados da infância para a seriedade da vida adulta, na construção de um caminho adequado para a resolução de problemas no futuro.

As escolas e professores precisam estar atentos para oferecerem as crianças o que de fato é de direito. Para isso é necessário rever as metodologias, trazendo para a sala de aula, atividades que façam com que as crianças encontrem no aprendizado a beleza de ser crianças, encontrando na ludicidade a sua melhor forma de aprender. O brincar precisa ser praticado, liberto dos discursos e vivenciado pelas crianças no seu cotidiano. E a escola por ser uma instituição onde tem o poder de formar, não deve negar essas necessidades importantes, pois é brincando que se aprende, tornando a aprendizagem ainda mais prazerosa e dessa forma garantindo os seus direitos.

Por esse motivo, se deve oferecer todas as condições necessárias para que a criança se sinta num ambiente acolhedor e que possa interagir com outras crianças desenvolvendo suas habilidades necessárias para a sua formação, sendo o professor o maior responsável por tudo isso, por ser o articulador entre o ensino e a aprendizagem. É necessário que busquem novas metodologias, garantindo os direitos das crianças, dentro de suas necessidades e seu processo de desenvolvimento.

1.7. Os desafios da educação em tempos de pandemia

Estamos vivenciando um novo mundo, em que muitas coisas estão acontecendo e muitos desafios sendo enfrentados pela humanidade. Desde o ano de 2020, quando apareceu um novo vírus denominado COVID-19, originado da China, os tempos não são mais os mesmos. Esse vírus veio causar um grande desconforto mundial, trazendo complicações para toda a humanidade que vem sofrendo, atravessando muitas dificuldades para se manter viva em meio a tantas tragédias que ele veio provocar. É um vírus que chegou com uma grande velocidade de disseminação, surpreendendo a população pelo grande estrago que vem provocando, causando um alto alcance, desencadeando uma série de eventos (Souza, 2020).

A Organização Mundial da Saúde (OMS) anunciou em 11 de março de 2020 que o mundo passava por uma pandemia. E logo, em três meses e meio veio anunciar que já havia 9.454.051 de casos confirmados de COVID-19 e de morte quase meio milhão no mundo inteiro. (Souza, 2020).

A humanidade vem tomando um novo rumo, uma enorme desordem política e socioeconômica vem acontecendo, pois, todas as áreas vêm sofrendo por conta dessas transformações que a pandemia vem impondo na vida de todos, mudando seus hábitos para tentar sobreviver meio ao caos trazida pela pandemia. Diante do quadro, o ano de 2020 “trouxe inquietações, medo isolamento e, sobretudo, cuidados com a saúde, para enfrentar o vírus da COVID-19 que rompeu as barreiras geográficas e passou a se constituir um inimigo que requer um enfrentamento de guerra mundial” (Queiroz, 2020, p.115).

Essa pandemia difere um pouco em comparação com outras acontecida no passado como por exemplo, a peste negra que ficou registrada na história da humanidade durante a idade média, a gripe suína ocorrida em 1980 e muitas outras que tiveram resultados devastadores. A COVID-19 tem diferenças nas condições de saneamento e de conhecimento científico pôr se encontrar muito mais avançado.

Como afirma Glossi, (2020, p.152) que:

O diferencial desta pandemia para as outras do passado, é que hoje as condições de saneamento e o conhecimento científico são mais avançados em relação à época das pandemias do passado, fazendo com que as mudanças sejam menos visíveis inicialmente, mas já se pode perceber o prejuízo na economia mundial, até porque os avanços no sistema de transporte proporciona uma rapidez na locomoção das pessoas, fazendo com

que o vírus viagem a uma velocidade muito maior que no passado, levando o vírus a outros países e continentes em questão de horas.

Para conter o vírus e não deixar que ele faça um estrago ainda maior, foi necessário garantir o isolamento social e para isso, muitas empresas que não fazem parte de serviços essenciais foram obrigadas a fecharem suas portas, com a impressão que seria temporário e logo voltaria ao normal e como a pandemia não cessava, foram obrigadas a se reinventarem para continuarem oferecendo os seus serviços desta vez de forma diferenciada.

Todas essas transformações vieram penalizar diversos setores e subsetores com bastante intensidade. De acordo com a Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciências e a Cultura – UNESCO (2020) o setor educacional teve danos imensuráveis. Atingindo mais de 1.5 bilhão de estudante, mais de 180 países, atingindo aproximadamente 91% dos estudantes do mundo.

As consequências causadas pela pandemia no Brasil, não foi diferente. Milhares de escolas, assim como as empresas e serviços não essenciais, foram também obrigadas a fecharem suas portas sem previsão de retorno, afetando a qualidade de ensino, modificando o calendário letivo que foi necessário traçar novas estratégias para dar continuidade às aulas de um modo bem diferenciado do presencial, buscando outros meios na tentativa de dar seguimento ao processo ensino aprendizagem. (Zajac, 2020). Porque o distanciamento social se fazia necessário para conter o avanço do vírus e assim tudo voltar ao normal. Mas as consequências ainda estão sendo desastrosas e o normal não aconteceu, pois em pleno 2021, um ano após o início de tudo, a pandemia ainda é um problema mundial.

E assim, as consequências que a pandemia vem causando até os dias de hoje são imensuráveis, muitas famílias têm perdido seus entes queridos dias após dias e o normal já mais será o mesmo.

No período da pandemia, novas relações afetivas e profissionais foram criadas e ressignificadas, muitas pessoas passaram a trabalhar remotamente; famílias passaram a conviver cotidianamente com vários conflitos; pessoas ficaram afastadas de entes queridos para se proteger e proteger o outro; muitos continuaram nas suas atividades por serem essenciais, por não terem outra opção para se manter ou mesmo por não acreditarem que o vírus é real. Enfim, é uma nova realidade que se apresenta. Mas, e a escola? Quais os impactos da pandemia na educação? E os professores e professoras, que, como quaisquer outros cidadãos, passam por todas estas dificuldades, como

estão vivenciando esta nova realidade? Quais os impactos e desafios da quarentena para escolas, estudantes e professores? Estas questões nos instigam a continuar pesquisando e vivenciando a educação em tempos de pandemia (Souza, p.2).

Por conta da pandemia da COVID-19, todas as aulas passaram de ensino presencial para o ensino remoto, tanto na rede pública como na rede privada através da internet. Desse modo, muitos profissionais da educação foram pegos de surpresa por nunca terem dado aulas online, tiveram que enfrentar longos desafios com bastantes dificuldades para se adequar ao novo, pois “o ensino remoto tornou se um desafio para esses profissionais que precisam aprender na pratica a usar as TIC para desenvolver suas aulas”. (Souza, 2020, p.113).

Dessa forma, tiveram que criar e recriar novos método de ensino para dar continuidade ao seu trabalho e atender as demandas impostas pela pandemia. Muitos tiveram que se adaptarem aos aparelhos tecnológicos para suprir a necessidade do novo ensino para enfrentar a nova realidade.

É importante destacar, que o ensino remoto que vem sendo oferecido aos alunos durante o período da pandemia, não é considerado o Ensino a Distância, (AaD) como já vem acontecendo a muito tempo, mesmo tendo semelhança no que se refere ao uso dos equipamentos tecnológicos e o distanciamento entre professores e alunos. (Glossi, 2020).

Com esse ensino a distância, além dos professores, as famílias também tiveram muitas dificuldades para se adequar a esse mundo diferente, passando por muitas dificuldades. E desse modo, “o período da pandemia escancarou as grandes desigualdades existentes no Brasil. Alunos das escolas públicas tem muito mais dificuldades de acesso à internet do que os das escolas particulares”. (Souza, 2020, p.116). As mais atingidas são as famílias menos favorecidas que não dispõem de equipamentos e muito menos de uma internet que possa auxiliar nas aulas online postas pelos professores. Quando dispendo de um aparelho celular, não é suficiente por conta da quantidade de um filho na família, em anos de escolaridades diferentes.

Apesar das TIC já fazerem parte, direta ou indiretamente, da rotina das escolas e da realidade de muitos professores e estudantes, a utilização delas no período de pandemia, para substituir os encontros presenciais, tem encontrado vários desafios, entre eles: a infraestrutura das casas de professores e estudantes; as tecnologias utilizadas; o acesso (ou a falta dele)

dos estudantes à internet; a formação dos professores para planejar e executar atividades online. (Souza, 2020, p.112).

Contudo, diante das circunstâncias pela falta de estrutura para que as aulas aconteçam, o ensino que prevalece em tempo de pandemias é o ensino tradicional, no que se refere ao método conteudistas com metodologias profundamente tradicionais, pois o ambiente que se encontram não é favorável dificultando bastante a aprendizagem, e assim, “mais do que nunca, a educação é convocada a se singularizar, a se reinventar buscando outras possibilidades pelo uso das TIC e pela habitação nos AVA”. (Souza, 2020, p. 112). As mudanças não são simples, mesmo com os meios tecnológicos utilizados nessas aulas remotas ainda o que se predomina é o tradicionalismo.

Sobre esse assunto, Moreira e Schlemmer (2020, p. 9) afirma que:

[...] o ensino presencial físico (mesmos cursos, currículo, metodologias e práticas pedagógicas) é transposto para os meios digitais, em rede. O processo é centrado no conteúdo, que é ministrado pelo mesmo professor da aula presencial física. Embora haja um distanciamento geográfico, privilegia-se o compartilhamento de um mesmo tempo, ou seja, a aula ocorre num tempo síncrono, seguindo princípios do ensino presencial. A comunicação é predominantemente bidirecional, do tipo um para muitos, no qual o professor protagoniza vídeo-aula ou realiza uma aula expositiva por meio de sistemas de webconferência. Dessa forma, a presença física do professor e do aluno no espaço da sala de aula geográfica são substituídas por uma presença digital numa sala de aula digital. No ensino remoto ou aula remota o foco está nas informações e nas formas de transmissão dessas informações.

Essa foi a forma encontrada na Educação para dar continuidade ao ensino no período da pandemia por conta do distanciamento social para conter o vírus da COVID-19. Portanto, a utilização dos meios tecnológicos foi o caminho mais viável. Mas por outro lado o que se observa é que “o ensino remoto transferiu o que já se fazia na sala de aula presencial e, em muitos casos, aflorou uma perspectiva de educação intuicionista, conteudista”. (Souza, 2020, p.113). Assim, o aluno tem permanecido horas sentado assistindo as aulas pela tela de um celular ou computador ouvindo o professor e realizando as atividades que lhes são destinadas.

O ensino remoto está causando ansiedade, tristeza e desmotivação pela boa parte dos educandos, pois os mesmos sentem falta da escola, dos amigos e dos professores, e

mesmo aqueles que não gostavam de ir à escola, deseja o retorno das aulas presenciais. Diante do quadro que a pandemia proporcionou, verifica-se a falta de uma formação continuada para capacitar os docentes para um trabalho mais significativo diante dos equipamentos tecnológicos, pois os ambientes virtuais ainda precisam ser introduzidos nos seus métodos de ensino, por sentirem dificuldades de trabalhar com essa ferramenta, pois falta-lhe um domínio maior para o manuseio dessas novas tecnologias.

Portanto, esse novo fazer pedagógico, torna-se um grande desafio para esses profissionais que precisam aprender na prática a utilizarem esses meios tecnológicos no seu ambiente de trabalho. Portanto, a formação desses profissionais apresenta um desafio posto aos educadores brasileiros e as instituições formadoras. Não se pode esquecer que o professor é o agente mediador entre o ensino e a aprendizagem, e a sua formação continuada é fundamental para desenvolver suas atividades, encontrando o método mais adequado para a transmissão do saber.

É bom lembrar que os métodos atuais utilizados para as aulas remotas são importantes, mas nada substitui o professor, daí a importância de investir na formação continuada como ferramenta fundamental para a preparação desse profissional para melhor transmitir o saber. Dessa forma, de acordo com Barbosa (2014, p.2) “discutir a importância do professor na sociedade contemporânea, considerando-o figura estratégica e insubstituível na construção de uma nova sociedade, é hoje um imperativo e, ao mesmo tempo, um desafio”. Portanto, as deficiências sociais existentes no Brasil, são enormes, e assim, melhorando o processo educacional, investindo na formação continuada é um passo assertivo, pois estará ressignificando as competências e habilidades na vida desses profissionais da educação que tanto tem a contribuir na formação do indivíduo.

Nesse sentido, investir no professor, é o caminho certo para transformar o meio educacional, utilizando ferramenta de apoio ao ensino em tempos de pandemia como também nas aulas presenciais, pois devido ao crescimento dos recursos tecnológicos o professor precisa estar habilitado para melhorar o ensino.

Contudo, diante dessa nova era digital, não se pode esquecer que o professor irá se deparar com outras situações que requer bastante cuidado, pois irá enfrentar situações no retorno das aulas presenciais no que se refere aos menos favorecidos, aqueles que não tiveram acesso as aulas através dos equipamentos digitais.

É importante refletir sobre o futuro e visionar que a educação nunca mais será a que era antes. Ela terá um novo rumo e será cada vez mais digital. Por isso pode se tornar mais excludente. Teremos um período complicado de

uma nova transição (do virtual para o presencial) na qual será preciso trabalhar o emocional dos alunos e cuidar para que as diferenças sociais não fiquem mais evidentes em uma educação fortemente digital. (Glossi, 2020, p.166).

Repensar o fazer pedagógico nessa dimensão, é fazer uma reflexão crítica sobre o seu papel dentro da escola como docente, visualizando a tecnologia como meios necessários para o ensino aprendizagem, aperfeiçoando a sua metodologia para melhor desenvolver a sua profissão, elevando o padrão de qualidade nas aulas oferecidas para atende a todos. Mas não se deve esquecer dos menos favorecidos que simplesmente ficaram sem apoio dos professores, apenas realizando as atividades em casa fornecida pela escola.

Com esse ensino remoto, as famílias tiveram que se adaptar a esse novo método de ensino, mudando completamente a sua rotina para melhor acolher seus filhos, orientando nos estudos que passou da escola para a sua residência.

Daí a importância do trabalho conjunto da família e escola na construção do conhecimento para a formação do aluno, pois assim, estão “buscando o objetivo maior que é o compromisso com a educação e o bem-estar dos filhos diante todo esse processo”. (Glossi, 2020, p.156). Contudo, quando o objetivo passa a ser um só, certamente os resultados passam a ser positivos. A família é a base e nela se deposita toda uma responsabilidade de conduta, e a escola, é tida como uma ponte que passa a auxiliar na longa caminhada para uma boa formação.

Desse modo, a família e a escola se tornam as duas instituições mais importante na sociedade para a formação do indivíduo. E nesse novo quadro da educação o ensino remoto traz responsabilidade compartilhada.

Nesse sentido, o sistema educacional não se encontra preparado para toda essa situação que a COVID-19 proporcionou, devido à falta de um plano de contingência educacional para o isolamento social. (Costa, 2020). Sendo assim, para que o ensino não parasse, optou-se pelo ensino remoto para dar continuidade as atividades escolares. Por isso que a parceria entre escola e família precisa ser fortalecida nesse momento tão difícil.

Portanto, em se tratando de pandemia, a educação não pode parar, o ensino-aprendizagem precisa ter continuidade e os alunos mais atingidos pela falta de equipamentos digitais precisam ter um olhar diferenciado no sentido de oferecer condições para que possa dar continuidade a aprendizagem e assim oferecer um pouco mais para essa classe tão sofrida por conta das desigualdades social.

1.7.1. A ludicidade em tempos de pandemia

Diante de tantas mudanças na educação, a escola tenta se adequar para executar o ensino emergencial através do ensino remoto, que necessita de todo um planejamento, estratégia e reflexões a ponto de garantir a aprendizagem durante o ano letivo de 2020. Desse modo, organizar o ensino para garantir a continuação da aprendizagem, se torna fator primordial, para superar os desafios causada pela pandemia.

Nesse sentido, algumas reflexões surgem a respeito de como as crianças estão sendo afetada diante dessa nova realidade, desse novo método de ensino. Como estão se adaptando a esse novo modelo, novo espaço, novas metodologias. Pois “o aprendizado pressupõe de uma natureza social específica e um processo através do qual as crianças penetram na vida intelectual daqueles que as cercam” Vygotsky (1984, p. 99). Na concepção de Vygotsky, a interação entre os indivíduos é fundamental para a aprendizagem, e para esse momento de pandemia, em que professores e alunos se distanciam fisicamente é necessário se reinventar para obter resultados positivos.

De uma hora para outra tudo se transformou, o ensino que era presencial passa a ser remoto, o contato direto com o professor, passa a ser a distância por conta do distanciamento social que precisa ser mantido para evitar aglomeração e conter o vírus do COVID-19 e tudo voltar ao normal, pois e a escola se torna um local de aglomeração, e proteger vidas se torna a decisão mais importante. E assim, o ensino toma um novo direcionamento onde a residência passa a ser a própria escola de professores e alunos.

Diferentes métodos de ensino estão sendo utilizados para garantir a continuidades da aprendizagem, através de vídeo chamadas, vídeos, mensagens pela Whatzapp e outros aplicativos no sentido de estreitar o distanciamento entre alunos e professores.

E em meio a tudo isso, é notório que as crianças estão um pouco esquecidas, pois até o momento não se fala em um protocolo destinadas a ela, pois quase não são lembradas nesse período de pandemia. Contudo, “pensamos em transformações de mundo, mas não consideramos as crianças dentro das inúmeras possibilidades, (...). Com ou sem pandemia, as crianças parecem não ter lugar no cenário da vida cotidiana, a não ser quando se torna problema”. (Pastore, 2020, s/p). E nesse sentido, seguem suas vidas como pessoas adultas, sem um lugar específicos destinados para elas.

E assim, com as mudanças metodológicas, a ludicidade que é considerada uma das ferramentas para promover o ensino e a aprendizagem, quase não acontece, e o ensino se

reduz apenas na realização de tarefas escritas. Pois com o ensino remoto, as crianças são obrigadas a realizarem suas tarefas escolares de forma passiva com ajuda de um adulto que lhe auxilia por conta da ausência do professor, e por não ter maturidade suficiente para o manuseio dos equipamentos, tornando assim, as mais afetadas diante desse novo quadro.

É evidente que a criança precisa do universo lúdico para desenvolver suas habilidades tão importante para o seu crescimento em todos os sentidos, como descreve Hanauer (2020, p.165) As atividades lúdicas inseridas têm por objetivo desenvolver o raciocínio mental estimulando o trabalho coletivo através das tecnologias que desperte o senso crítico”. Quando o aluno é estimulado através da ludicidade, o processo da aprendizagem se torna bem mais fácil e prazeroso.

Santos, (2001, p.13) afirma que:

Ser lúdico, portanto, significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto dá mais uma nova dimensão a existência humana, baseada em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressuposto que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma. É por isso, que as descobertas científicas sobre a dinâmica cerebral foi importante para o estudo da ludicidade como ciência.

O autor revela as transformações que a ludicidade vem causar no indivíduo. Daí a importância de se trabalhar no ambiente que ela se encontra, pois através da ludicidade está valorizando a sua criatividade, proporcionando enxergar o mundo por outros horizontes, valorizando a sua cultura e construindo uma formação ativa.

Na escola é necessário que haja toda uma organização de espaço, considerando a faixa-etária de cada um, alimentação, lazer e todo um cuidado para atende-las dentro de suas capacidades de aprendizagem. Pois “o olhar de um educador, atento e sensível a todos os elementos que estão postos em uma sala de aula. O modo como organizamos materiais e móveis, e a forma como as crianças e adultos interagem com eles são reveladores de uma concepção pedagógica”. (HORN, 2004, p.15).

Levando em consideração que o espaço adequado proporciona um melhor rendimento da aprendizagem, esse novo espaço que as crianças estão vivenciando suas atividades precisam ser bem organizados para garantir a aprendizagem significativa para o desenvolvimento de suas habilidades, possibilitando novas experiências, novas relações interpessoais e promovendo a convivência familiar.

Essas crianças enfrentam muitas dificuldades com essas aulas a distância, por ainda não tem maturidade para realizarem suas atividades enviadas pelos professores, precisando de um adulto que lhe auxiliem, ficando a critério dos pais que também já estão com sua agenda lotadas por conta do trabalho e da rotina do dia a dia, ou não dispõe de uma metodologia que favoreça esse momento conturbado. Nesse sentido, as atividades que era desenvolvida com pouca ludicidade se torna um ensino mais metódico e conteudista.

Assim, se a ludicidade quase não aparecia nas aulas presenciais desapareceu completamente nas aulas remotas, por conta do distanciamento que impôs a pandemia. Não se pode esquecer que a ludicidade se torna uma ferramenta imprescindível na vida da criança por tanto se faz necessário na continuidade dos estudos mesmo em tempos de pandemia.

Sobre esse assunto, Hanauer (2020, p.164) aborda que:

Durante o ano letivo, percebe-se a importância de se refletir em desenvolver métodos de aprendizagem que chama a atenção dos alunos para realizarem suas atividades no âmbito de seus lares. Portanto, o método apresentado se destaca em tempos modernos em que desperta o estudante a familiarizar com objetos aproximando-os da sua realidade, pensou se em trabalhos lúdicos

É importante considerar a grandeza da ludicidade no desenvolvimento integral da criança. Os professores mais do que nunca precisa desenvolver as atividades em tempos remotos utilizando metodologias lúdicas para promover a motivação dos educandos, orientando os pais da sua contribuição para a vida escolar dos filhos. Pois essa parceria precisa estar cada vez mais forte para o sucesso na aprendizagem.

A educação não pode parar, portanto, a escolha de uma metodologia para ter uma aprendizagem significativa é de grande importância. Nesse sentido, o método lúdico parece o melhor caminho para amenizar as dificuldades que a educação está enfrentando, e essa ferramenta sem dúvida é um do mecanismo que pode fazer a diferença para que o ensino-aprendizagem possam seguir o rumo certo.

O uso da ludicidade através de jogos e brincadeiras são fortes aliados para as novas metodologias que os professores estão adotando. Contribuem para a melhor execução das atividades que visam o desenvolvimento integral do educando. Ainda haverá muitas discussões acerca dessa problemática que é recente e deve ter um olhar de muito cuidado para manter o bem-estar de

toda comunidade escolar garantindo o direito das crianças à educação.
(Araújo, 2020, s/p).

Contudo, a pandemia prevalece em 2021, pois o sistema de imunização ainda é muito lento, e os cuidados para manter o distanciamento social precisa permanecer para que não aconteça maiores consequências. Portanto, a educação precisa continuar. E as crianças que serão o futuro da humanidade possa ultrapassar as dificuldades sem afetar o desenvolvimento de suas habilidades. Certamente os desafios continuarão, mas é preciso força e coragem para continuar lutando em favor da educação que tem o poder de mudar uma sociedade.

MARCO METODOLÓGICO

2. METODOLOGIA

Diante do que foi escrito sobre o assunto, o objetivo agora será o de apresentar o caminho a seguir de uma forma sistematizada, ou seja, abordar os principais procedimentos que levará o pesquisador a obter as informações necessárias para a realização desta pesquisa.

Levando em considerações os direitos das crianças de aprender dentro das suas potencialidades no ambiente escolar, objetivando que a escola juntamente com o seu corpo docente passe a ter um olhar diferenciado quanto a sua metodologia diante do tema “a ludicidade no processo ensino aprendizagens” possam ganhar espaços e que as crianças possam ter seus direitos garantidos.

Dessa forma, o presente trabalho busca retratar a metodologia dos professores quanto ao ensino aprendizagem, fundamentando-se em uma pesquisa qualitativa com aspecto fenomenológico. E para um trabalho eficaz com bastante sucesso nos resultados, foi seguido a linha de pensamentos de grandes teóricos, como Kuarke, Manhaes e Medeiros (2010), Kenechetel (2014), Alvarenga (2019), Severino (2017), Sampieri, Collado e Lúcio (2014), Marconi e Lakatos (2013) dentre outros que com seus ensinamentos facilitaram o caminho metodológico percorrido em busca da verdade.

Desta forma, a metodologia só tem a contribuir no trabalho do pesquisador, pois facilita na hora de examinar, descrever e avaliar todo o processo da pesquisa, contribuindo para os resultados dos objetivos da investigação. Assim todo os procedimentos e técnicas utilizadas na pesquisa será de grande importância para que o pesquisador vá em busca da verdade, e para isso é preciso que ele compreenda como funciona cada uma para melhor desenvolve-las no caminho a percorrer. Para uma pesquisa científica, são diversas formas para encontrar os objetivos almejados.

Para esta investigação as técnicas para coleta de dados será a entrevista semiestruturada e observação sistemática. Essa técnica é de suma importância para demonstrar ao participante que o ensino aprendizagem por meio da ludicidade transforma a vida da criança trazendo mais resultados positivos quando bem direcionado dentro dos conteúdos propostos.

Incluir a ludicidade no ambiente escolar nas séries iniciais e principalmente no primeiro ano do ensino fundamental, necessita de um trabalho direcionado com os

docentes para uma mudança de metodologias. Embora haja muitas resistências por partes de professores, pois o lúdico requer muito mais tempo para planejamento e muitos ainda estão engessados no método tradicional e rígido sem motivação alguma.

O uso da ludicidade é uma ferramenta que contribuirá para a transmissão de conteúdo, e desta forma precisa urgentemente ser inserido dentro do mundo escolar das crianças para que elas se sintam mais motivados para aprender dentro de suas capacidades respeitando o seu direito. Desta forma, esta pesquisa foi viável devido a necessidade de iniciativas que busque mudanças que favoreçam ao ensino-aprendizagem. Para ela foi escolhida apenas uma instituição de ensino, pois nela se encontra o número de participantes necessários para encontrar os resultados dos objetivos propostos.

A relevância desta investigação, está centrada no aprofundamento de estudo sobre a ludicidade, uma forma de motivar os alunos no processo ensino aprendizagem na escola municipal de Caririaçu-CE e a utilização dessa prática na metodologia de ensino faz toda a diferença. Deste modo, estará gerando uma reflexão crítica das práticas já existentes nas salas de aulas, no sentido de contribuir para mudanças de novos métodos para que assim, todos possam aprender dentro de suas possibilidades, adequando o seu contexto com a vida escolar de cada criança.

Destarte, a importância desta investigação contribuirá para que a instituição juntamente com todo o seu corpo docente possa rever suas práticas pedagógicas no sentido de oferecer aos discentes uma melhor forma de aprendizagem, com aulas mais atrativas em um ambiente acolhedor para que todos se sintam motivados e a aprendizagem aconteça de forma significativa, auxiliando na formação do cidadão para um futuro promissor. Além de ser uma grande ferramenta no processo ensino aprendizagem, o lúdico tem a capacidade de oferecer ao professor uma melhor forma de avaliar seus alunos de forma consciente e responsável, contribuindo também para um melhor relacionamento entre todos.

Pretende-se que esta investigação possa gerar consequências positivas a fim de que a instituição possa se aprofundar mais sobre o tema, indo em busca de formações continuadas para seus professores, para que estes possam modificar suas metodologias utilizando a ludicidade para melhor transmissão de conteúdos e melhor aprendizagem dos alunos, oferecendo a estes, aulas atrativas, motivadas, para que o aluno sinta prazer em aprender e assim se desenvolva dentro de suas potencialidades, sem gerar conflitos e com seus direitos garantidos. E todo que estão envolvidos no âmbito escolar possam valorizar essa ferramenta de ensino.

Desta forma, outras instituições visualizando a importância dessa ferramenta para o ensino aprendizagem possam também a introduzir nas suas práticas pedagógicas em virtude de oferecer um ensino de qualidade para melhor crescimento dos alunos. Além de favorecer a aprendizagem, haverá um melhor entrosamento entre professores alunos e até mesmo entre instituições que favorecerá na troca de experiências para melhor trabalhar suas práticas pedagógicas.

2.1. Fundamentação

Para melhor entendimento do desenho metodológico, se faz necessário definir o que são métodos e metodologia, visto que serão indispensáveis para um bom planejamento de uma investigação. 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”. Em outras palavras método é o caminho percorrido pelo investigador em busca da verdade para o alcance dos objetivos, pode-se dizer que o método científico é o caminho mais seguro para os resultados mais verdadeiros de uma pesquisa científica.

E sobre a metodologia, de acordo com Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p. 53-54), “é a explicação minuciosa, detalhada, rigorosa e exata de toda ação desenvolvida no método (caminho) do trabalho de pesquisa”. Assim fica evidente que a metodologia será todas ações que o pesquisador irá utiliza-las para encontrar as respostas desejadas. E ainda sobre método, para melhor esclarecimento, Severino (2017, p.74), conceitua método como “[...] conjunto de procedimentos lógicos e de técnicas operacionais que permitem o acesso as relações causais constantes entre os fenômenos”. Desta forma, método e metodologia se tornam imprescindível para um trabalho realizado com sucesso.

2.2. Problemática

A educação é um direito de todos, como está na constituição, sem discriminação, sem preconceito e sem desigualdades sociais, onde todos possam desfrutar dos mesmos direitos e que as diferenças de cada ser humano sejam motivos de crescimento e desenvolvimento para a construção de um mundo melhor. Mas na prática sabemos que esses direitos muitas vezes não são levados a sério, no setor da educação por exemplo, as crianças passam por muitas dificuldades quando o assunto é ensino aprendizagem.

Desta forma, com o objetivo de incluir o uso da ludicidade na metodologia de ensino na transição da Educação Infantil para o primeiro ano do Ensino Fundamental se torna cada vês mais premente, para que não haja uma ruptura entre esses dois seguimentos da educação básica. Para que todas as crianças possam aprender dentro de suas capacidades de acordo com o contexto que estão inseridas. Levando em considerações das transformações existentes e principalmente do avanço de novas tecnologias no mundo de hoje, não se pode permitir que o ensino aprendizagem aconteça ainda de forma tradicional. Lembrando que as crianças estão cada vez mais ativas e necessitam de método de ensino que favoreçam a motivação para que assim possam se interessarem pelo mundo escolar e a sua formação esteja de acordo com o cidadão capaz de mudar o mundo a sua volta.

Entretanto, sabemos que essa premissa ainda é uma grande resistência por parte de muitos educadores, talvez por o lúdico trazer um planejamento mais trabalhoso, ou simplesmente por falta de uma formação continuada que possa auxiliar no trabalho pedagógico, introduzindo o lúdico nas suas metodologias como uma ferramenta de grande importância, buscando a melhor forma de destinar o ensino e a aprendizagem, e que essa metodologia possa ser reconhecida e trabalhadas por todas as instituições de ensino.

Sendo assim, se faz necessário inserir a problemática na investigação para que possa investigar e ter uma resposta concreta. De acordo com Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p. 50), o problema é o ponto de partida para toda pesquisa, tornando-se assim, “a mola propulsora de todo o trabalho de pesquisa”. Desta forma o problema é o ponto chave que norteia toda o processo a ser investigado.

Com base no que foi citado se faz necessário analisar as seguintes questões investigativas: Por que o lúdico costuma desaparecer no primeiro ano do Ensino Fundamental? Por que há uma grande diferença na metodologia do professor da Educação Infantil para o professor do primeiro ano do Ensino Fundamental? Por que as crianças precisam aprender como se fossem adultas? Se o lúdico é uma ferramenta importante na aprendizagem, por que não são utilizadas no Ensino Fundamental?

Para que as respostas dos questionamentos sejam concretas, a principal problemática desta investigação que se apresenta como foco será: Qual a metodologia utilizada pelos professores da escola municipal Girassol, quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem?

2.3. Objetivo da pesquisa

Os objetivos são de suma importância, pois são eles que move todo o trabalho de pesquisa em busca de resposta para o problema proposto. Em outras palavras, são eles que norteiam toda a trajetória do pesquisador para alcançar suas metas desejadas. De acordo com Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p. 52), os objetivos determinam “o que o pesquisador quer atingir com a realização do trabalho de pesquisa”.

Assim, os objetivos têm a função de responder de forma clara toda a problemática da investigação. Por tanto, os objetivos que irão dar respostas a esta investigação estão assim apresentados:

2.3.1. Objetivo geral

- Analisar a metodologia dos professores da escola municipal Girassol quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem do primeiro ano do Ensino Fundamental.

2.3.2. Objetivos específicos

- Descrever como são trabalhadas as atividades de sala de aula do primeiro ano do Ensino Fundamental;
- Dissertar sobre a disponibilidade de materiais para facilitar o trabalho dos docentes quanto a ludicidade;
- Relatar a formação continuada dos professores no contexto da ludicidade no processo de ensino aprendizagem.

2.4. Cronograma

Para um trabalho eficaz, é necessário estabelecer um cronograma para que o pesquisador possa se orientar, e se organizar. Para Prodanov & Freitas (2013, p. 139) o cronograma “dimensiona cada uma das etapas do desenvolvimento da pesquisa, no tempo disponível para sua execução”. Desta forma ele tem a finalidade de demonstrar detalhadamente as ações a serem desenvolvidas durante a pesquisa.

Sendo assim, o cronograma é parte fundamental da pesquisa, não esquecer que “determinadas partes podem ser executadas simultaneamente, mas existem outras que dependem das anteriores, como é o caso da análise e interpretação, cuja realização depende

da codificação e da tabulação, só possíveis depois de colhidos os dados”. (Prodanov & Freitas 2013, p. 139).

Desta forma, o cronograma determina as etapas para o desenvolvimento da pesquisa. Na primeira etapa corresponde a revisão teórica, desenho da investigação, elaboração e validação dos instrumentos. Na segunda etapa refere-se à aplicação dos instrumentos, coleta de dados e processamento das informações. Na terceira e última etapa encontra-se a análise dos dados, discussão e elaboração dos resultados, redação do informe final e elaboração de propostas.

Tabela Nº 1: Programação das Ações

Fase	Atividade	Tempo	Meses
Primeira Etapa	-Revisão Teórica	6 meses	Outubro
	-Desenho da Investigação		Novembro
	-Elaboração dos Instrumentos		Dezembro
	-Validação dos Instrumentos		Janeiro
	-Elaboração final dos Instrumentos		Fevereiro Março
Segunda Etapa	-Aplicação dos Instrumentos	3 meses	Abril
	-Coleta de dados		Maio
	-Processamento das informações		Junho
Terceira Etapa	-Análise dos dados, discussão e elaboração dos resultados	3 meses	Julho
	-Redação do informe final		Agosto
	-Elaboração da proposta		Setembro

2.5. Cenário geográfico e socioeconômico da pesquisa

As práticas pedagógicas do professor utilizando a ludicidade, é o objeto de estudo desta pesquisa, que será desenvolvida no município de Caririçu, estado do Ceará, região nordeste do Brasil.

Neste município, existe 19 escolas na rede municipal com Ensino Fundamental I, somando 21 salas de aulas de primeiro ano. Na Escola de Ensino Infantil e Fundamental

(EEIF) Girassol, com o CEP 63220-000, situada no Sítio Sales na Zona Rural s/n. deste município encontra-se uma sala de aula de primeiro ano com 21 alunos. Portanto este colégio torna-se apto para o desenvolvimento da pesquisa, por conter alunos nessa faixa etária onde se encontra a problemática de estudo.

É uma instituição que ao longo de seu trajeto, busca oferecer uma educação de qualidade para todos, no sentido de desenvolver no aluno seu senso crítico capaz de construir sua própria história, sabedores de seus direitos e de seus deveres para uma construção de uma cidadania sem desigualdade social, promovendo a equidade entre todos.

É uma escola que atende desde a Educação Infantil até o Ensino Fundamental II, estando sempre aberta a comunidade, promovendo uma parceria com as famílias e assim, trabalharem em busca de um único objetivo, que é o crescimento de cada indivíduo que ali se encontra. Por ser uma instituição aberta a comunidade procura atender toda a clientela do local como também trocar experiências com outras instituições de localidades vizinhas para que assim possa fazer um trabalho para obter melhores resultados.

Por tanto, o CEP está situado no Brasil, um país localizado na América do Sul, fazendo fronteiras com todos os países, menos o Chile e o Equador. O seu território está localizado em boa parte do Hemisfério Sul, ocupando uma área de (93%), e apenas (7%) no Hemisfério Norte (Francisco, 2019).

Figura Nº 2: Mapa Político do Brasil



Fonte: IBGE

De acordo com as estimativas do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), com referências de 1º de junho de 2020, divulgado em 27 de agosto no Diário Oficial da União “as Estimativas da População para os 5.570 municípios, o país chegou a 211,8 milhões de habitantes em 2020, crescendo 0,77% em relação ao ano passado” (IBGE, 2020). De com esses dados, 17 municípios estão concentrados 21,9% da população que chega a mais de um milhão de habitantes, considerando 14 capitais estaduais.

O município de São Paulo é o mais populoso com 12,3 milhões de habitantes e o menor está localizado em Minas Gerais no município de Serra da Saudade com 776 habitantes (IBGE, 2020). Essa estimativa do IBGE aponta que os municípios tiveram um aumento gradativo no país comparando com o censo de 2010 que apenas 38 cidades tinham população superior de 500 mil habitantes e apenas 15 delas com mais de um milhão de moradores. Uma década depois, em 2020 já são 49 municípios com mais de 500 mil habitantes e 17 municípios brasileiros que ultrapassam com mais de um milhão (IBGE, 2020).

Sobre a educação, de acordo com o Censo da Educação Básica (2019) a estimativa é que na educação básica, nas 180,6 mil escolas brasileiras foram registradas 47,9 milhões de matrículas. Em comparação com 2018 teve uma redução de 1,2 no total. Em relação a educação infantil teve um crescimento de 12,6% de 2015 a 2019, de acordo com as matrículas feitas nesse período. E no ensino fundamental em 2019 foram 26,9 milhões de matrículas registradas no ensino fundamental, uma queda de 3,6% comparando com o ano de 2015, sendo que essa queda corresponde a (3,5%) nos anos iniciais e (3,7%) nos anos finais da educação básica como mostra a Diretoria de Estatísticas Educacionais (DEED) (2019).

O estado do Ceará, será o estado do público alvo desta pesquisa. O Ceará, segundo dados do IBGE (2020) sua população é estimada em 9.187.103 pessoas. De acordo com o Censo Demográfico de (2010) sua densidade demográfica é de 56.76 hab./km², com um total de 184 municípios e sua capital é Fortaleza.

Inicia a história do Ceará no ano de 1603 com a chegada dos portugueses, (lembrando que nessa terra já havia os índios Tupis e Cariris), a frente estava Pero Coelho de Sousa que constituiu o Forte de São Tiago. No ano de 1637 os holandeses também se apropriaram das terras cearenses e foram expulsos pelos índios em 1644, mas conseguiram retornar em 1649, permanecendo até 1654 quando foi expulso pelo Português Álvaro de Azevedo Barreto.

Em 1680 tornou-se capital subalterna de Pernambuco com o nome de Nossa

Figura Nº 3: Localização Geográfica do Estado do Ceará



Fonte: IBGE, 2020

Senhora de Assunção. Mas foi no século XVIII na data de 17 de janeiro de 1799 que a sua capital alcançou autonomia. No ano de 1823, O português D. Pedro I transformou em província, e em 1889 tornou-se estado do Ceará com a proclamação da república. Sendo o primeiro estado brasileiro a dar liberdade aos escravos (Ceará, História do Brasil).

O município do estado do Ceará que será abordado para o desenvolvimento da pesquisa é Caririaçu. Nesse município, encontra-se o colégio municipal Girassol que será a instituição base para a realização deste trabalho. De acordo com os dados do IBGE, sua população estimada em 2020 é de 26,987 pessoas, sua densidade demográfica é de 42,33 hab/ km²(2019). Caririaçu está localizada na Microrregião e faz parte da região Metropolitana do Cariri, e por ser uma cidade serrana tem seu clima agradável em relação

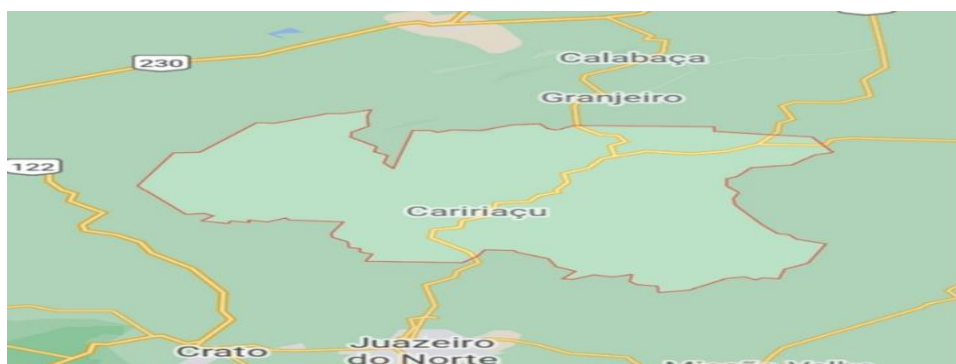
a outras cidades vizinhas. Nos meses de setembro a dezembro possuem um clima tropical quente, sendo relativamente mais frio nos meses de julho e agosto e sua vegetação é a caatinga. O município é constituído de uma sede e quatro distritos: Vila Primavera, Miguel Xavier, vila Miragem e Vila Feitosa.

O nome Caririaçu vem do Tupi Kariri (calado, taciturno) e Assú ou Açú (sufixo aumentativo). Mas antes mesmo de receber esse nome, muitos outros foram lhes dado, como São José, Serra de São Pedro, São Pedro do Crato, São Pedro do Cariri e Caririaçu no ano de 1843, em virtude dos índios Karirs e Guarani que habitava as terras nativas bem antes da chegada dos portugueses durante o século XVII.

Com a chegada dos portugueses, foram os militares e religiosos que tiveram os primeiros contatos com os nativos. Esses integrantes se agruparam em aldeias, estudaram todas as regiões e catequizaram todos os indígenas. O resultado do descobrimento dessa terra e dos contatos com nativos, surgiu a notícia de que havia ouro em abundância naquela região, despertando o interesse de famílias oriundas de Portugal para o sertão brasileiro a procura de riquezas, com objetivo de aumentar o seu patrimônio material e assim, ter mais prestígio com a corte Portuguesa.

A procura do metal precioso, fez com que a região do cariri, bem precisamente nas ribanceiras do Rio Salgado fosse bem colonizada por meio de sesmarias, que permitiu o surgimento de vilas e lugarejos. E assim surgiu o núcleo urbano por volta do século XIX próximo das capelas de São Francisco, Nossa Senhora do Carmo e São Pedro. Mas foi no ano de 1876 que recebeu no nome Caririaçu por seu fundador Jose Joaquim de Santana e emancipada em 18 de agosto de 1876. Caririaçu é uma cidade serrana que possui uma sede e quatro distritos como já citados.

Figura N° 4: Localização Geográfica de Caririaçu



Fonte: Google, 2020

Sua taxa de escolarização com idade de 06 a 14 anos é de 96.10% (2010). De acordo com o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) nos anos iniciais do Ensino Fundamental foram de 5,4 e nos anos finais 4,8 (2017). Em 2018 o número de matrículas nas escolas municipais foram 4.268, distribuídos em 19 estabelecimentos de ensino da rede pública. (IBGE, 2018).

A tabela abaixo apresenta o número de matrículas da rede municipal de Caririaçu referente a 2022. De acordo com os dados da Secretaria Municipal de Educação (SME) (2022).

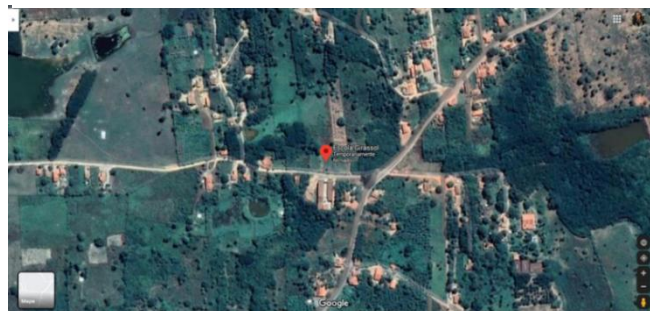
Tabela N° 2: Números da Rede Municipal de Caririaçu (2022)

Escolas Municipais	18
Matrículas da Rede Municipal	4.963
Educação Infantil	1.278
Fundamental I	1.939
Fundamental II	1.746

2.5.1. Ambiente da pesquisa

Como já foi citado, esta pesquisa será desenvolvida no Brasil, estado do Ceará, no município de Caririaçu, na escola de Ensino Infantil e Ensino Fundamental Girassol, localizada na zona rural deste município no sitio São Paulo s/n, CEP 632020-000, endereço eletrônico: eeiefgirassol@gmail.com, e telefone (88) 999155272, e CNPJ 03.172 556/0001-53. Esta instituição foi escolhida por conter nela justamente alunos de acordo com a proposta em questão, ou seja, alunos de primeiro ano do Ensino Fundamental. Ela é uma instituição pública municipal que atende desde a Educação Infantil ao Ensino Fundamental II.

Figura N° 5: Localização geográfica



Fonte: Google, 2020.

A escola Girassol, surgiu de uma necessidade da comunidade em oferecer aos seus filhos melhores condições de vida, pois os mesmos tinham que se dirigir a outras instituições na vila Miragem, ou sede do município a quilômetros de distância para o acesso à escola. Ela foi construída no ano de 2002, iniciando suas atividades em fevereiro de 2003 com o nome Escola de Ensino Fundamental Girassol. Mas foi na data de 16 julho de 2004 que sua criação foi legitimada pelo ato de Lei municipal nº 348/2004. Sua área é de 1.186.86 m², e o seu nome Girassol foi uma indicação da atual prefeita da época, Lúcia Vanda de Moraes Guimarães por apreciar o nome da flor e por achar que a faixa do prédio estava ligada com a rotação do sol.

No ano de 2009, ganhou uma ampliação de mais duas salas de aulas totalizando seis e mais uma sala de leitura. Desde então, no mesmo ano passou a atender toda a comunidade desde a Educação Infantil de três (03) anos aos anos finais do Ensino Fundamental II (Ensino Fundamental de nove anos), passando a adotar o nome Escola de Ensino Infantil e Fundamental Girassol.

Nesse mesmo ano em 15 de setembro, o Conselho Estadual de Educação (CEE) concedeu o primeiro Credenciamento da instituição nos termos da Resolução Nº 430/2009 reconhecendo e aprovando a Educação Infantil e Ensino Fundamental autorizando mais uma modalidade de ensino, a de Jovens e Adultos.

No ano de 2012 esse parecer foi expedido com o número nº 1336/2012, não contemplado mais a Educação de Jovens e Adultos, permanecendo apenas o Ensino Infantil e o Ensino Fundamental. No ano seguinte através da resolução 444/2013, fica estabelecido que todo o credenciamento enviado ao CEE teria validade anual através do Sistema de Informatização e Simplificação de processos (SISP) até 30 de abril de cada ano. Por tanto, a escola junto ao CEE segue regularizada, encontrando-se atualmente com seu credenciamento ativo nos termos da resolução 477/2019 e 451/2014.

Em janeiro de 2011, houve uma nucleação das escolas municipais por parte da Secretaria Municipal da Educação (SME), objetivando reduzir o número de alunos das escolas insoladas, em um processo de experimentação baseada no que dispõe o parecer Nº 396/2005 do CEE. A esta instituição foi vinculada as escolas Miguel Pedro da Silva e José Nunes de Mendonça, por ser uma escola pequena e ter seu número de alunos reduzido. Ainda neste ano, a escola adere ao Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), elevando os níveis de aprendizagens com os recursos recebidos para aquisição de materiais e serviços.

Com esses recursos, facilitou a entrada de programas em tempo Integral como o Mais Educação, visando elevar o nível de aprendizagem no qual passou a ser executado no ano de 2013. No ano seguinte aderiu a outros programas como: Atleta na Escola, Mais Cultura, Acessibilidade e Escola Sustentável. E até os dias de hoje, segue aderindo todos os programas educacionais que os órgãos governamentais disponibilizam. Em 27 de maio de 2019 por meio do decreto Nº 018/2019, a escola passou a ser denominada de Escola de Educação Infantil e Ensino Fundamental Girassol. E nesse mesmo ano ganhou mais uma sala de aula para atender melhor sua clientela (Escola Girassol, 2020).

Figura Nº 6: Fachada da Escola Municipal Girassol



Fonte: Escola Girassol, 2020

Ao longo de sua trajetória, o Colégio Girassol vem buscando uma educação de qualidade, em busca de práticas educacionais voltadas para atender as necessidades dos seus educandos para que assim possam vencer os obstáculos encontrados na sua trajetória de vida em busca de uma sociedade em que todos possam desfrutar dos seus direitos, em busca de um futuro promissor.

A escolha desta escola para a pesquisa de campo se deu por ela conter uma sala em que acontece a transição, ou seja, a passagem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Pois é justamente nesse nível de ensino que muitas vezes a ludicidade deixa de existir, de fazer parte da vida escolar das crianças. Em 2022, o colégio possuía 13

turmas, com um total de 247 alunos matriculados nos turnos manhã e tarde. Apresenta-se na tabela abaixo a quantidade de turmas e matrículas durante esse ano.

Tabela Nº 3: Turmas e Matrículas da Escola Girassol

Educação Infantil	Turmas	03
	Matriculas	60
Ensino Fundamental I	Turmas	05
	Matriculas	94
Ensino Fundamental II	Turmas	05
	Matriculas	93

A finalidade do colégio Girassol é ministrar a Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II. A modalidade Mais Educação, é mais uma atividade pela escola, para melhor atender seus alunos e funciona em tempo integral buscando favorecer a permanência do aluno na escola. É um colégio que funciona em dois turnos com aulas regulares: turno matutino, das 07:00hs as 11:00hs; turno vespertino, das 13:00hs as 17:25hs.

É relevante expor nesta investigação, o número de aprovação, reprovação e abandono desta instituição no ano de 2021. De acordo com a secretaria da escola Girassol, a taxa de aprovação foi de 98,3%, reprovação de 1,7% e não houve abandono. (CEP, 2022). Por ser uma instituição localizada na zona rural, e por atender um número bem baixo de alunos, essa escola não oferece outras atividades complementares para os alunos e tão pouco para a comunidade. Existe uma sala de multimeios que se encontra desativada por não ter um sistema de internet que possa oferecer aos alunos da própria escola e comunidade. Existe o reforço escolar no próprio turno, em que o aluno é retirado da sala de aula para ter aulas com outro professor.

Mesmo diante de tantos obstáculos encontrados para uma melhor aprendizagem, os profissionais da educação são bem engajados, pois seus trabalhos são voltados para o crescimento da clientela, procuram envolver todos dando oportunidades para que possam construir seus conhecimentos, respeitando as diferenças e cumprindo com suas obrigações, assim como toda a comunidade escolar que trabalham em função do crescimento de cada indivíduo que ali se encontra como parte integrante da comunidade. Sobre essa concepção, o Projeto Político Pedagógico (PPP) desta instituição expressa:

“O intuito de inovar as ações a serem desenvolvidas dentro de uma contextualização, de acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) e das leis educacionais vigentes, desenvolvendo uma política pedagógica voltada para um ensino aprendizagem significativo procurando adequar as necessidades e limitações ao meio social, partindo de experiências já vividas, num processo ativo de construção do indivíduo”. (CEP, 2019, p.4)

Desta forma, observa-se que o Colégio Municipal Girassol, irá contribuir de forma positiva para a realização desta pesquisa, pois buscam melhorias que possam incentivar mais os alunos no caminho do conhecimento. O colégio municipal Girassol, conforme já citado acima, “objetiva o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades, formação de atitudes e valores” (CEP, 2019, P. 15).

O desenvolvimento de cada envolvido, no processo do saber é construído dia a dia, considerando sempre a importância dos seus direitos e deveres.

2.6. Participantes da investigação

A pesquisa será realizada na escola municipal de Ensino Infantil e Ensino Fundamental Girassol, na cidade de Caririaçu-Ceará. Atualmente a escola conta com 247 alunos no total, funcionando nos turnos matutino e vespertino. É uma instituição que atende alunos desde a Educação Infantil de 3 anos de idade ao Ensino Fundamental de 9 anos (Infantil, Fundamental I e fundamental II).

O corpo docente é formado por 25 professores, sendo distribuído da seguinte forma: Educação infantil - 05, Fundamental I - 06, Fundamental II - 10, na função de coordenadores de turno - 02, e 02 na parte do reforço escolar. Na gestão, 01 diretor administrativo, 01 coordenador pedagógico e 01 secretário escolar.

Essa escola foi escolhida pelo pesquisador porque nela existe os sujeitos para a realização da pesquisa, isto é, por nela conter alunos no 1º ano do Ensino Fundamental, onde justamente ocorre a transição entre as duas etapas da educação (Educação Infantil e Ensino Fundamental). Pois é justamente nessa fase da educação que está a problemática em questão, em que muitas vezes a criança é esquecida que ainda é criança e passa a ocupar lugar de adulto, porque a ludicidade desaparece na transmissão de conteúdo através

de uma metodologia totalmente diferenciada da etapa anterior, em que o lúdico toma conta do espaço escolar.

E para que a investigação aconteça de forma satisfatória é importante definir os participantes da pesquisa, ou seja, os indivíduos que irão dar respostas aos objetivos propostos nesse trabalho, “é sobre eles que pretende tirar conclusões”. (Kauark, Manhães e Medeiros, 2010, p.60). Portanto são as pessoas envolvidas responsáveis que irão dar respostas para consolidar o resultado da pesquisa, por ser “os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo”, Kauark, Manhães e Medeiros (2010, p. 29), ficando todos cientes da sua importância para a realização da pesquisa.

Assim, para responder de forma satisfatória e obter sucesso nesta investigação, os participantes da pesquisa serão os professores que lecionam na sala do primeiro ano do Ensino Fundamental, o núcleo gestor na pessoa do diretor administrativo e o coordenador pedagógico e os alunos que compõem o primeiro ano, que serão apenas observados no ambiente escolar através de um roteiro de observação para verificar como se comportam diante da metodologia dos professores. Esta investigação, será de caráter qualitativa fenomenológica, pois enfatiza o comportamento humano e suas experiências. Por tanto, os indivíduos que farão parte desta investigação são pessoas que de certa forma estão envolvidas com o problema em estudo, e assim irão colaborar para obter as respostas dos objetivos propostos.

2.6.1. Professores do 1º ano do Ensino Fundamental

Desse modo, o interesse por optar por esse campo de pesquisa surgiu a partir de reuniões pedagógicas na escola, através de relatos de professores a respeito das dificuldades encontradas em trabalhar com criança de primeiro ano do Ensino Fundamental pela falta de disciplina nessa nova etapa escolar.

Por tanto, fica claro que a pesquisa foi realizada na turma do primeiro ano do Ensino Fundamental desta escola, por que é justamente nesse nível de ensino que se encontra a problemática em questão. Diante disso, os participantes foram os dois (02) professores que lecionam nessa turma. A escolha deles para fazerem parte desta pesquisa, se deu por serem os únicos professores dessa turma, e com certeza contribuíram de forma satisfatória na obtenção dos melhores resultados desta investigação. Convém esclarecer que os dois professores que lecionam nessas turmas dividem as disciplinas, de modo que

um ensina Português e Matemática, e o outro, Ciências, História, Geografia, Artes. Essa divisão foi acordada entre eles e aprovada pelo Diretor administrativo e o coordenador pedagógico. Assim, na entrevista, cada professor participou respondendo de acordo com as disciplinas que lecionavam, assim, a participação deles neste trabalho resultou em informações importantíssima pois, “a contribuição destes participantes neste estudo torna-se relevante” (Peres, 2020, p.97), e suas informações auxiliaram o pesquisador na construção da análise de dados. Os professores também foram observados na aplicação das metodologias de ensino, na transmissão do conhecimento, verificando que tipo de metodologia é aplicada para que suas aulas sejam mais atrativas para que os alunos se sintam motivados para uma aprendizagem satisfatória.

2.6.2. Equipe Administrativa

E para que a pesquisa tenha resultados ainda melhores, foram entrevistados também as 02 (duas) pessoas ocupantes do núcleo gestor, o diretor administrativo e o coordenador pedagógico, que deram suas contribuições para melhor responder aos objetivos propostos, relatando como a escola contribui no processo ensino-aprendizagem. A escolha deles para participarem desta investigação, se deu por estarem a frente de todos os trabalhos na escola e que de certa forma fazem um trabalho direcionado para o desenvolvimento pleno do educando juntamente com os professores em busca de um ensino de qualidade.

2.6.3. Os alunos

Os alunos que fizeram parte desta pesquisa, estão matriculados no primeiro ano do Ensino Fundamental da escola municipal Girassol, e por terem seis anos de idades serão apenas observados pela pesquisadora no ambiente escolar, através de um roteiro de observação, (como consta no apêndice 4 no interior deste trabalho), para entender melhor como acontece a aquisição dos conteúdos propostos em sala de aula pelos professores. Nesse sentido, o pesquisador observou o comportamento das crianças diante da metodologia aplicada, que auxilia na busca de soluções para atingir os objetivos propostos.

E para melhores resultados nessa pesquisa qualitativa é importante que o pesquisador seja coerente nas escolhas para as técnicas de coletas de dados, para facilitar e obter respostas verdadeiras. De acordo com Severino (2017, p.92) “as técnicas são procedimentos operacionais que servem de mediação prática para realização das pesquisas,

como tais podem ser usadas em pesquisa qualitativas conduzidas mediante diferentes metodologias”. Portanto, elas permitem que o pesquisador adquira uma gama de informações que serão de grande importância para a análises e conclusões do trabalho.

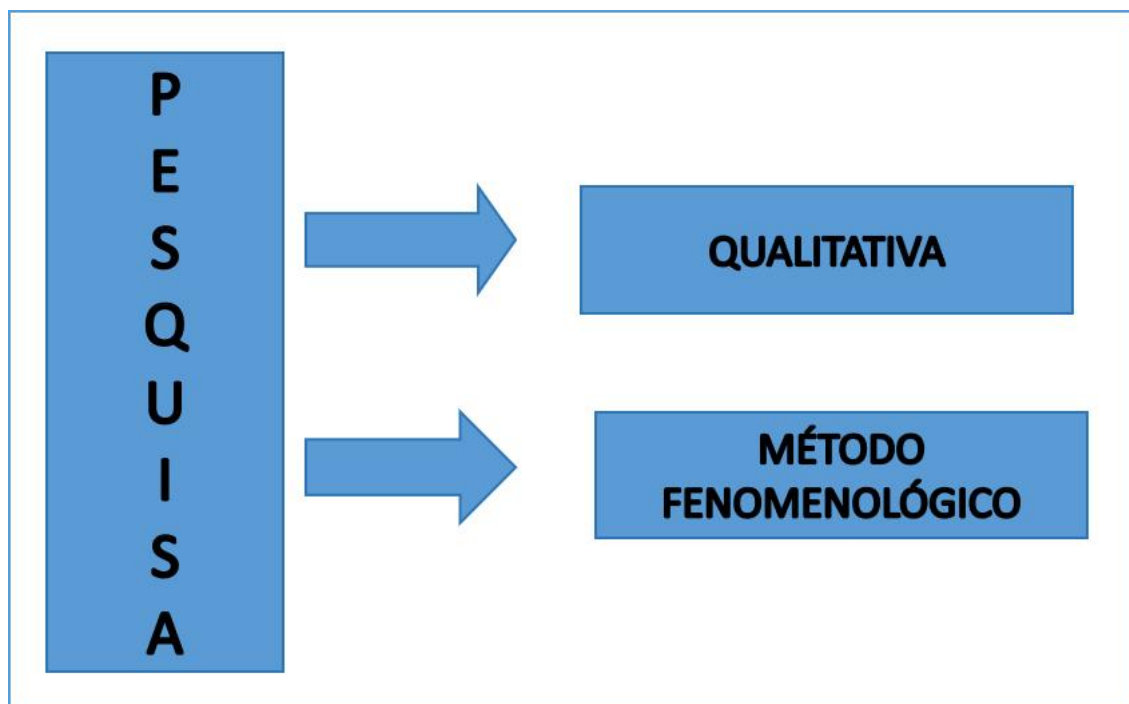
Nesse sentido, para adquirir os conhecimentos necessárias, optou-se pela observação sistematizada, e a entrevista semiestruturada para os professores e núcleo gestor da escola, pois eles estão engajados na problemática em questão e serão as pessoas certas para darem respostas aos objetivos propostos nessa investigação.

Tabela Nº 4: Participantes da Pesquisa

Participante	Quantidade
Professores	02
Núcleo Gestor	02
Alunos	21

2.7. Ilustração da Investigação

Figura Nº 7: Ilustração da Investigação



Para a produção de um trabalho científico, é de suma importância escolher uma metodologia adequada, para Kauark, Manhães & Medeiros (2010, p. 54) ela é responsável pelo “instrumental utilizado (entrevista), do tempo previsto, da equipe de pesquisadores e da divisão do trabalho, das formas de tabulação e tratamento dos dados, enfim, de tudo aquilo que se utilizou no trabalho de pesquisa”. Por tanto o pesquisador precisa saber escolher a metodologia certa para obter os melhores resultados.

Para Prodanov e Freitas (2013, p. 126) a metodologia “é a linha de raciocínio adotada no processo de pesquisa”, pois para que se tenha sucesso na investigação é importante a escolha da metodologia para que possa dar resultados aos objetivos propostos. Para tanto, é importante que a pesquisa possa ser elaborada de forma ordenada, com bastante rigor em virtude de colher resultados satisfatórios.

O desenho acima proposto, foi construído para encontrar resposta para o tema em estudo, no sentido de averiguar que tipo de metodologia está sendo utilizada na sala do primeiro ano do Ensino Fundamental, para que as crianças se sintam motivadas para a aprendizagem. Desta forma, o desenho metodológico pretende atingir os objetivos da pesquisa, demonstrando que é uma pesquisa qualitativa com o método fenomenológico.

A escola Girassol foi escolhida, por fazer parte da cidade de Caririaçu e por nela está matriculado alunos de primeiro ano do ensino Fundamental, público alvo para este estudo. Essa investigação busca analisar quais métodos de ensino são utilizados para essa nova etapa de ensino nesse momento de transição que se encontra essas crianças. Averiguando se estão de acordo com a sua faixa etária, se de fato estão sendo acolhidas e desfrutando o que lhe é de direito para que assim, possam receber todas as informações necessárias para o seu desenvolvimento.

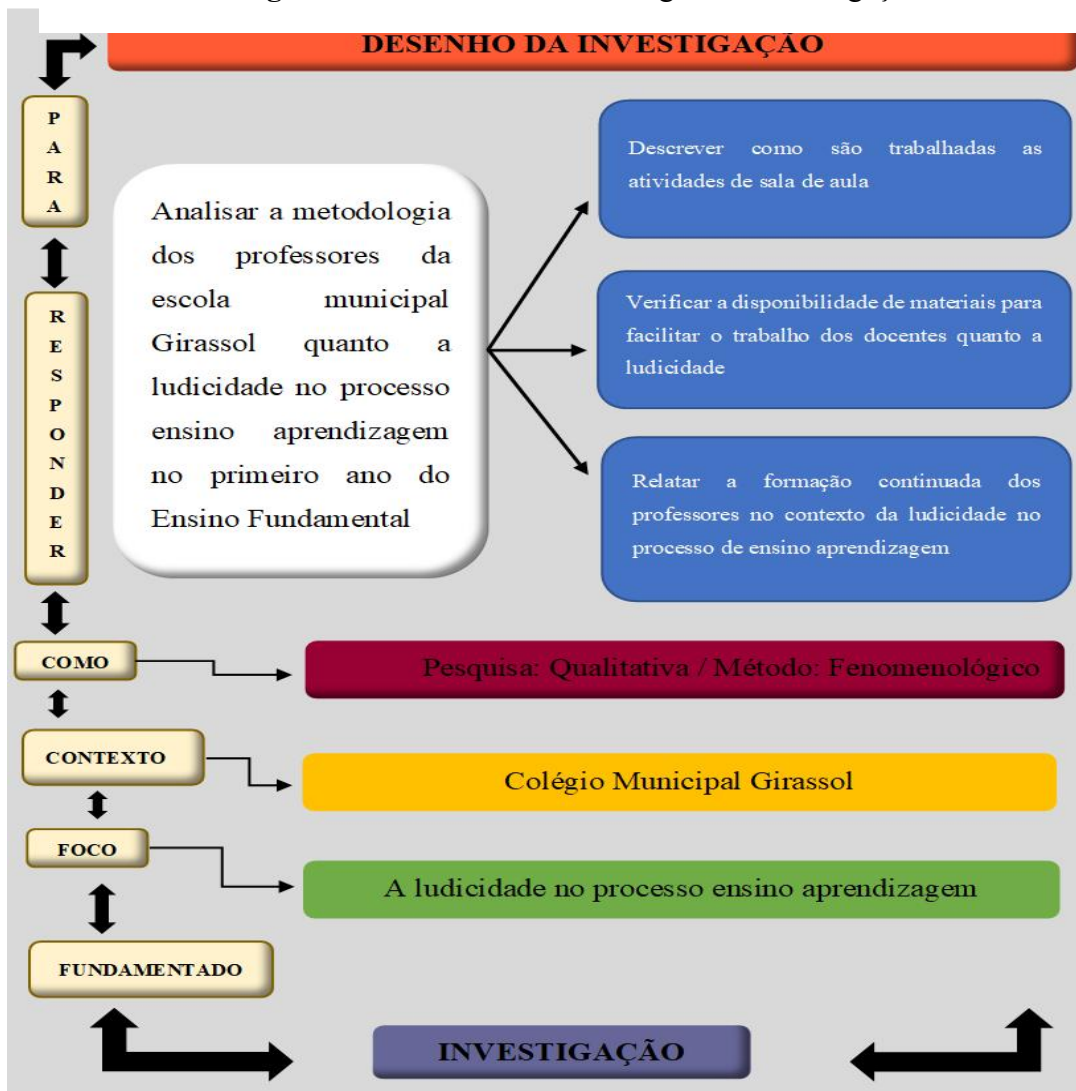
De acordo com os objetivos proposto desta investigação, optou-se pela pesquisa qualitativa fenomenológica porquê dar ênfase as experiências humanas e como elas se comportam diante do contexto que se encontram, pois “é um método de interpretação dinâmica e totalizante da realidade, pois considera que os fatos não podem ser relevados fora de um contexto social, político, econômico etc” (Prodanov & Freitas, 2013, p. 34). Para Pereira (2018, p.67), “os métodos qualitativos são aqueles nos quais é importante a interpretação por parte do pesquisador com suas opiniões sobre o fenômeno em estudo”.

Assim, os resultados foram obtidos a partir das concepções extraídas dos próprios participantes, analisando cada passo para chegar aos resultados esperados através de relatos

na entrevista semiestruturada realizada com os professores e núcleo gestor da escola e das observações em sala de aula.

A observação sistematizada e as entrevistas semiestruturada, estão entre as técnicas mais utilizadas na pesquisa qualitativa, pois são “instrumentos de medidas, onde todos os dados são filtrados pelo critério do investigador”. (Alvarenga, 2019, p.55). Essas técnicas permitem ao pesquisador uma análise mais rigorosa diante do assunto abordado nas entrevistas, contribuindo para que essa transição aconteça de forma natural, sem abalo nenhum nesse novo processo de aprendizagem. Entretanto, neste estudo foi adotado somente a observação sistematizada e a entrevista semiestruturada, que são técnicas apropriadas para este tipo de investigação, pois fornecem informações importantes para responder aos objetivos.

Figura Nº 8: Desenho Metodológico da Investigação



É de suma importância que o pesquisador esteja sempre revendo as observações feitas no estudo da literatura para facilitar na coleta de dados, para um aprofundamento maior na busca da verdade.

A pesquisa qualitativa fenomenológica, por estudar as experiências humanas, permite ao pesquisador a colher os dados no campo de experiência e em seguida fazer uma análise dos resultados, tendo a finalidade de ir buscar informações verdadeira. E nesse caso, se realmente a ludicidade é usada como ferramenta fundamental no processo ensino aprendizagem no primeiro ano do Ensino Fundamental.

A finalidade da pesquisa, é a de responder aos objetivos propostos, e para isso é importante que o pesquisador elabore passo a passo o esquema metodológico proporcionando uma visualização geral para demonstrar o caminho percorrido, obedecendo os critérios pré-estabelecidos e alcançando as respostas mais verdadeiras possíveis.

Chegando ao fim desta etapa que enfatiza investigar a metodologia utilizada pelos professores na transição da Educação Infantil para o primeiro ano do Ensino Fundamental, onde será feita a colheita de dados com caráter qualitativo, utilizando entrevista semiestruturada a ser respondida pelos professores e núcleo gestor da escola.

2.8. Métodos e ferramentas para colher os dados

Para que o investigador tenha sucesso na investigação, é de fundamental importância as técnicas utilizadas para a colheita de dados, onde será feita uma reflexão ligando a teoria e a prática. A técnica adequada facilitará o pesquisador obter as respostas necessárias e mais verdadeiras possíveis. Pois indica “o caminho para se realizar alguma coisa e quando se tem o caminho, torna-se mais fácil realizar viagens sabendo onde se está e aonde se quer chegar e como fazê-lo” (Pereira, 2018, p.67).

É importante destacar que esta investigação, o investigador terá o contato direto com o ambiente que se pretende investigar, tornando-se assim um método positivo, pois facilitará na análise dos resultados, por conta do contato direto com as pessoas que irão fornecer as informações solicitadas.

Como já citado, para investigar a metodologia utilizada pelos professores na transição da Educação Infantil para o primeiro ano do Ensino Fundamental, pretende-se utilizar como técnica a entrevista semiestruturada com professores e núcleo gestor da escola.

2.8.1. Entrevista semiestruturada

A entrevista semiestruturada é um método de coleta de dados no qual as perguntas são pré-determinadas e padronizadas, seguindo um roteiro ou um conjunto fixo de questões predefinidas. Esse tipo de entrevista é caracterizado pela sua uniformidade nas perguntas feitas a todos os participantes, mantendo uma sequência e ordem idênticas ao longo de todas as entrevistas.

Alvarez-Gayou (2003, p. 111) explica:

En la investigación cualitativa se realizan entrevistas semiestructuradas que tienen una secuencia de temas y algunas preguntas sugeridas. Presentan una apertura en cuanto al cambio de tal secuencia y forma de las preguntas, de acuerdo con la situación de los entrevistados.

Destarte, nas entrevistas semiestruturadas há uma combinação de perguntas fechadas e abertas, de modo que o entrevistado tem a possibilidade de dissertar sobre o tema e o entrevistador pode acrescentar mais perguntas, em função das novas informações recebidas.

Minayo (2009, p. 267) esclarece:

A modalidade de entrevista semiestruturada difere apenas em grau da não estruturada, porque na verdade nenhuma interação, para finalidade de pesquisa, se coloca de forma totalmente aberta ou totalmente fechada. Mas, neste caso, a semiestruturada obedece a um roteiro que é apropriado fisicamente e utilizado pelo pesquisador. Por ter um apoio claro na sequência das questões, a entrevista semi-aberta facilita a abordagem e assegura, sobretudo aos investigadores menos experientes que suas hipóteses ou seus pressupostos serão cobertos na conversa.

Logo, na entrevista semiestruturada as questões são planejadas com antecedência, visando abordar os tópicos específicos da pesquisa e garantir que todos os participantes respondam às mesmas perguntas.

Segundo Antonio Carlos Gil (2018, p. 117), a entrevista é semiestruturada ou “parcialmente estruturada, quando é guiada por relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando ao longo de seu curso”. Para esse estudo foi elaborado dois roteiros de entrevista: um para os professores e outro para a gestão e coordenação. No roteiro direcionado para os professores, foram elaboradas dez questões abertas e para os gestores, o instrumento de coleta continha oito perguntas abertas, dando oportunidade do

entrevistado se expressar livremente. De acordo com Marconi e Lakatos (2011, p.222), “perguntas abertas são as que permitem ao informante responder livremente, usando a linguagem própria, emitir opiniões. Possibilitam investigações mais profundas e precisas”.

Dessa forma, o entrevistado expõe seus pensamentos e opiniões a respeito do tema abordado e o pesquisador ficará atento para colher todas as informações que lhe são destinadas para a formulação de respostas do trabalho científico. Assim, embora o pesquisador tivesse liberdade para fazer algumas modificações, não houve necessidades e a entrevista seguiu o roteiro já estabelecido.

É importante ressaltar que “a conversa descontraída e amigável entre entrevistado/entrevistador, é uma característica marcante da entrevista, que deve manter a sua natureza profissional, observando a sequência lógica de raciocínio no tocante ao conteúdo pesquisado” (Barreto, 2020, p.107). Desta forma a entrevista ganha um caminho importante para a coleta dos fatos desejados pelo pesquisador.

A entrevista semiestruturada dará oportunidade para o entrevistador conhecer a realidade dos fatos, por ela dar flexibilidade, facilitando o entendimento da realidade, contribuindo para um trabalho eficaz. É importante destacar que neste estudo, os entrevistados participaram da pesquisa por livre e espontânea vontade e a entrevista foi feita individualmente com cada participante, através de questões abertas e específicas de acordo com o que se deseja investigar sobre o tema a ludicidade no processo ensino aprendizagem, de acordo com cada objetivo proposto nesse trabalho, afim de colher todas as informações necessárias para obter as respostas desejadas, com foco e sem interferências externas.

2.8.2. Observação sistematizada

O método da observação sistematizada, é um método em que o pesquisador irá observar todas as etapas do processo da investigação e as possíveis dificuldades encontradas no caminho em busca dos resultados propostos. Para Barreto (2020, p.106) a observação sistemática “finda observar as questões arroladas, possibilitando que o observador delineie o seu objeto de estudo, o cerne da observação, para então, vinculá-los aos objetivos colocados para a validação da pesquisa”.

Nessa mesma linha de pensamento, Kaurk, Manhaes & Medeiros, afirmam que na observação “são aplicados atentamente os sentidos a um objeto, a fim de que se possa, a partir dele, adquirir um conhecimento claro e preciso” (2010, p. 62).

Desse modo, o pesquisador se apropriará de informações importantes para a sua pesquisa através desta técnica, onde estará apto para descrever o que observou de forma clara e objetiva, as informações importantes que certamente irá dar bons resultados para o seu trabalho.

Na observação, o investigador precisa ter um olhar minucioso no sentido de colher todas as informações precisa que muitas vezes passa despercebidas quando não se tem um objetivo proposto. Nesse contexto a observação sistemática deverá ser “estruturada e realizada em condições controladas, de acordo com objetivos e propósitos previamente definidos”. (Kaurk, Manhaes & Medeiros, 2010, p. 62). Portanto é importante que o pesquisador faça anotações de todo o processo de observação no sentido de colher todas as informações que lhe é oferecida. “Isso implica a existência de um planejamento cuidadoso do trabalho e uma preparação rigorosa do observador”. (Peres, 2020, p. 106).

Assim, na hora da análise de dados, essas informações vão ser de grandes utilidades tornando um trabalho riquíssimo. Desta forma, é necessário que a observação esteja vinculada a uma comunicação intencionada entre pesquisador e o fenômeno que se deseja observar, com planejamentos bem elaborados. Assim, complementar os demais recursos para a colheita de dados.

Nesse sentido será feita uma observação, onde o pesquisador irá observar de perto, ver e examinar os fenômenos como eles se manifestam sem a sua interferência. Portanto, será observado os alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental para obter informações sobre o seu comportamento diante do processo Ensino Aprendizagem, mediante a metodologia do professor, o ambiente que é oferecido a essas crianças de apenas seis anos de idade e os recursos pedagógicos utilizados para tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas.

As crianças e os dois professores foram observados conforme com os aspectos, critérios e subcritérios estabelecidos na tabela nº 5 a seguir:

Esse roteiro das observações, bem como o relatório do que foi observado, se encontram nos apêndices 4 e 5 no final deste trabalho, e servirá para compreender e interpretar os fatos ocorridos.

Tabela Nº 5: Aspectos, critérios e subcritérios da observação

Aspecto 1 - Observar nos alunos a sua participação no processo ensino aprendizagem de acordo com a metodologia do professor		
Critérios	Sub-critérios	Resultado da observação
Participação e metodologia	Segurança do professor diante dos conteúdos abordados.	
	Interesse dos alunos para os conteúdos.	
	Há interação entre os colegas e professores.	
	A metodologia do professor condiz com a realidade dos alunos	
	Há interesse dos alunos para realizarem as atividades.	
	Os alunos apresentam habilidades de interpretação.	
Aspectos 2 - Observar o ambiente oferecido as crianças de apenas seis anos de idade		
Ambiente	Os alunos se sentem acolhidos diante do espaço físico da sala de aula.	
	O espaço favorece a interação das crianças	
	O espaço físico da escola está de acordo com a faixa etária.	
Aspectos 3 - Observar os materiais utilizados pelo professor diante dos conteúdos trabalhados		
Materiais	Recursos materiais utilizados para a transmissão de conteúdos alvo da investigação.	
	Utilização de recursos tecnológicos.	
	Utilização de jogos brincadeiras.	

Os alunos e professores foram observados nos critérios e subcritérios previamente estabelecidos e formatado como uma guia. Essa técnica da observação foi de grande importância para a coleta de dados, pois aproximou o investigador do fenômeno estudado, possibilitando assim, entender melhor como acontece tais comportamento dos participantes para uma melhor compreensão dos fatos, pois estes se tornam “indivíduos do campo de interesse da pesquisa, ou seja, o fenômeno observado” (Kauark, Manhães e Medeiros, 2010, p.60).

Para apresentação dos dados coletados por meio dessa observação sistemática foi considerado os objetivos da pesquisa de modo que no capítulo dos resultados foram

analisados seguindo uma sequência de relatar inicialmente os dados da observação, depois os achados das entrevistas com os professores e por último, os dados das entrevistas com o diretor administrativo e com o coordenador pedagógico.

2.9 Construção e comprovação dos instrumentos

Instrumento e técnica de pesquisa foi adotado de acordo com o objetivo da pesquisa e a fonte de informação conforme demonstrado na tabela 6.

Tabela Nº 6: Técnicas utilizadas na pesquisa

Objetivos da Investigação	Técnicas/instrumentos	Fonte de Informação
Descrever como são trabalhadas as atividades de sala de aula do primeiro ano do Ensino Fundamental.	Observação Sistemática Entrevista Semiestruturada	Professor aluno
Dissertar sobre a disponibilidade de materiais para facilitar o trabalho dos docentes quanto a ludicidade.	Entrevista Semiestruturada	Diretor Administrativo Coordenador Pedagógico Professor
Relatar sobre a formação continuada dos professores no contexto da ludicidade no processo de ensino aprendizagem.	Entrevista semiestruturada	Diretor Administrativo Coordenador Pedagógico Professor

A elaboração e a validação dos instrumentos de pesquisa irão fornecer ao pesquisador a capacidade de obter os dados necessários para alcançar os objetivos desejados. Mas é preciso estar atento na comprovação para não enfrentar obstáculos futuros na hora da interpretação, Alvarenga (2019, p.61) alerta que para não acontecer esse problema, “o ideal é que ao terminar de coletar os dados já se revise os mesmos, para

controlar se estão completos, de maneira que no mesmo momento se possa detectar se há erros ou falências para que possam ser corrigidas a tempo”. É importante que as técnicas a serem utilizadas, sejam respeitadas por se tratar de um processo contínuo com vários procedimentos diferenciados para que ao final os dados coletados sejam verdadeiros.

Deste modo, é de grande importância que o pesquisador prepare todo o material de maneira formal, dando maior credibilidade e confiabilidade nas informações, para Bardin (2016, p. 131) a esse respeito, “pode ir desde o alinhamento dos enunciados [...], proposição por proposição [...] para padronização”. Assim, esses instrumentos precisam ser aprovados pelos doutores da área disciplinar para saber se as perguntas são pertinentes sobre o que se pretende investigar para poder ser aplicados. Por tanto, para essa pesquisa, os instrumentos para serem validados para a coleta de dados será a entrevista com os professores do primeiro ano, diretor administrativo e coordenador pedagógico, que serão destinados posteriormente aos doutores da área disciplinar afim de serem analisados e ajustados para melhores resultados no alcance dos objetivos.

2.10 Processo para a coleta dos fatos

Os procedimentos para a coleta dos fatos, são primordiais para um trabalho de caráter científico a ser desenvolvido com critério e seriedade para que não haja equívocos nos resultados coletados.

Para isso, vale ressaltar que o pesquisador deverá conhecer as técnicas, os métodos e o caminho metodológico a ser percorrido. Pois sem dúvida a coleta de dados é um fator primordial para dar respostas aos objetivos propostos, de acordo com Prodanov e Freitas (2013, p. 97), chama-se de coleta de dados “a fase do método de pesquisa, cujo objetivo é obter informações da realidade”.

Primeiramente optou-se para a escolha das escolas municipais da cidade de Caririaçu para esta pesquisa, sendo escolhida a Escola de Ensino Infantil e Fundamental Girassol, por conter exatamente alunos matriculados no primeiro ano do Ensino Fundamental. Assim, os dois (02) professores que lecionam nessa turma, um (01) coordenador pedagógico, um (01) diretor administrativo, e os vinte e um (21) alunos irão dar respostas aos objetivos gerais e específicos enfocados neste trabalho. A coleta de dados foi feita logo após a validação favorável do instrumento, que iniciou com uma observação da escola escolhida, com o objetivo de examinar no contexto atual como são

trabalhados os conteúdos no processo ensino aprendizagem e qual contribuição é dada através do núcleo gestor para facilitar esse trabalho.

Desta forma, os procedimentos utilizados foram de acordo com os objetivos propostos assim realmente pudesse ser respondida a problemática envolvida nessa pesquisa. Através dos procedimentos da coleta de dados foi possível levantar as informações suficientes para responder todos os objetivos aqui determinados, para que essa pesquisa tenha os melhores resultados, com ênfase na veracidade dos fatos obtidos.

2.11 Estratégias de investigação e compreensão dos dados

Após todo esse processo, um novo trabalho começou a ser executado, sendo a parte mais importante numa pesquisa científica, em que o pesquisador vai fazer uma análise de todos os dados coletados, todo material adquirido no processo da investigação para em seguida interpretá-los.

Nesse sentido, o pesquisador sistematizou as ideias, que no dizer de Bardin (2016) significa “Tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais, de maneira a conduzir a um esquema preciso do desenvolvimento das operações sucessivas, num plano de análise” (p. 125).

Portanto, compreender os dados é a hora em que o investigador faz a análise e interpretação dos resultados coletados através das entrevistas, e observações feitas, com a finalidade de descrever a relação existente entre eles, a fim de objetivar o problema e a realidade dos fenômenos em seu contexto, tornando um trabalho minucioso em que o pesquisador procura retratar de forma mais verdadeira possível para alcançar todos os objetivos proposto na pesquisa.

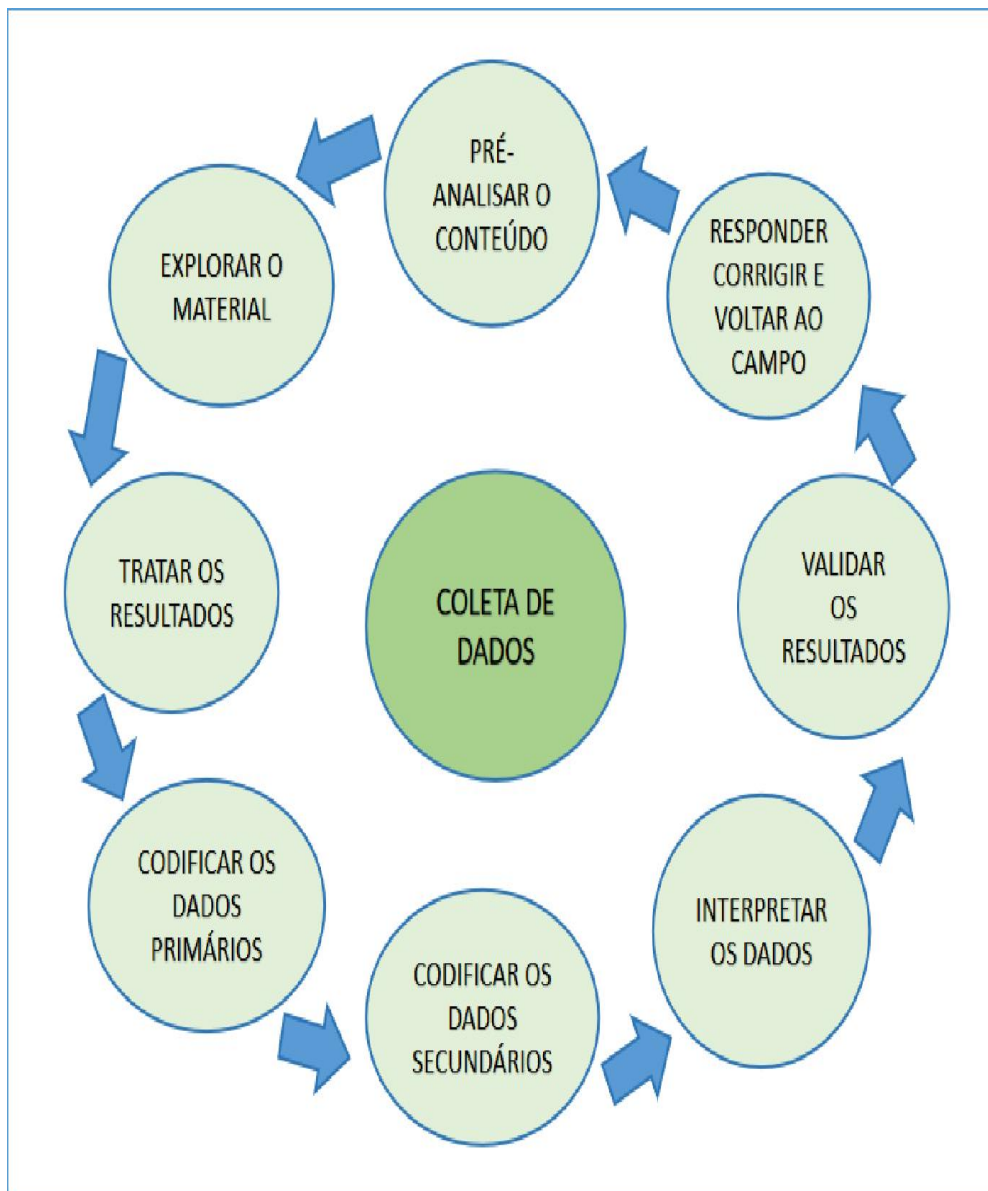
Assim sendo, a interpretação atribui sentido ao que foi analisado, pois ela “é a atividade intelectual que procura dar um significado mais amplo às respostas, vinculando-as a outros conhecimentos”, (Lakatos e Marconi, 2003, p. 168). Em vista disso, ela é um processo que ocorre ao longo de toda investigação, diferenciando da análise que ocorre após a coleta de dados.

De acordo com Bardin (2016, p. 131), “a fase de análise propriamente dita não é mais do que a aplicação sistemática das decisões tomadas”, afim de organizar todo o material para responder as perguntas que foram propostas.

Nesse caso, a análise e a interpretação dos dados apresentam o significado real de todo o material coletado, de acordo com o tema e os objetivos sugeridos, e por ser uma

pesquisa qualitativa, representa um método rigoroso, mas fundamentado nas respostas analisadas, tornando assim, uma pesquisa compreensiva, com resultados válidos e confiáveis.

Figura Nº 9: Esquema da Análise e Interpretação dos Dados



Para esta investigação, os dados que serão analisados e interpretados serão obtidos através da observação sistemática com os alunos e professores e da entrevista com os professores, diretor administrativo e coordenador escolar, com o objetivo de verificar se os fatos obtidos na pesquisa têm relação com o referencial teórico abordado.

Essas respostas para comprovar os resultados são oriundas das entrevistas abertas realizadas com os professores do primeiro ano do Ensino Fundamental, coordenador pedagógico, diretor administrativo e a observação dos alunos do primeiro ano da escola municipal Girassol.

O objetivo da interpretação é identificar os dados coletados na entrevista e na observação, levando em consideração as normas, fontes teóricas relacionadas ao tema proposto. Por tanto, segue-se os passos que serão necessários para análise e interpretação dos dados.

2.11.1 Pré-análise do conteúdo

A Pré-análise do material, consiste em organizar todo o material que foi adquirido, no sentido de reajustar as ideias iniciais com os dados coletados para tornar segura a continuidade do trabalho. Nesse caso, é imprescindível que o pesquisador revise todo o material coletado para se certificar que realmente terá sucesso ao serem interpretados. No caso dos documentos a serem analisados, eles precisam estarem de acordo com os objetivos mencionados no início da investigação, por tanto “convém escolher o universo de documentos suscetíveis de fornecer informações sobre o problema levantado” (Bardin, 2016, p. 126).

Nesse caso, é indispensável uma boa leitura por parte do pesquisador, pois irá facilitar a análise dos documentos que serão submetidos para a investigação, facilitando “operações de recorte do texto em unidades comparáveis de categorização para análise temática e de modalidade de codificação para o registro dos dados” (Bardin, 2016, p. 130), e assim preparar o material adequado.

2.11.2 Exploração do material

Essa fase está ligada diretamente a etapa anterior, pois se na pré-análise as atividades forem concluídas com sucesso, segue a sequência das ações a serem realizadas. Para que o trabalho tenha o resultado esperado, estabelecer um plano de trabalho inicial para uma sequência lógica dos fatos é de fundamental importância e dará mais segurança para as etapas posteriores.

Bardin (2016, p. 127), aponta que “nem todo material de análise é suscetível de dar lugar a uma amostragem, e, nesse caso, mais vale abstermo-nos e reduzir o próprio universo se este for demasiado importante”

Portanto, a importância de verificar todo o material afim de observar se estão de acordo com os objetivos que foram estabelecidos para a investigação, no sentido de fazes um alinhamento de todo o material coletado para a análise e interpretação é de fundamental importância.

2.11.3 Tratamento dos resultados

Logo após a exploração de todo o material adquirido por meio da entrevista com os professores e núcleo gestor da escola na pessoa do diretor administrativo, pedagógico, e das observações, é hora de tratar dos resultados, descrevendo as entrevistas filmadas fielmente de acordo com o que foi obtido para melhor resultado da pesquisa. É importante ressaltar que todo o material adquirido, são válidos, cabe ao pesquisador saber selecionar, dando prioridades os que foram indicados para responder aos objetivos descritos.

2.11.4 Copilar os primeiros dados

Copilar os dados se diz respeito a tratar o material, ou seja, nessa fase, o pesquisador já dispõe dos dados coletados através das técnicas desenvolvidas, é o momento que ele irá de fato coletar as informações que deseja analisar.

Nessa pesquisa, os dados primários, tem como objetivo codificar os resultados de acordo com cada categoria de análise. Mas primeiramente, é necessário classifica-los para demarcar divisão da investigação para maior confiabilidade.

Nesse sentido, fica claro que a unidade de análise são as respostas coletadas através das técnicas utilizadas, como afirma Bardin (2016, p. 136), pode-se “tomar como unidade de registro a resposta (a uma questão aberta) ou a entrevista, na condição de que a ideia dominante ou principal seja suficiente para o objetivo procurado”. Ao registrar os dados é importante que sejam organizados e classificados seguindo a categoria delimitada anteriormente.

2.11.5 Copilar dados secundários

Pose-se dizer, que os dados secundários são as respostas que foram coletados através da entrevista realizadas com os participantes da pesquisa, no caso dos professores, diretor administrativo e coordenador pedagógico e da observação feita dos alunos, que serão organizadas e separadas de forma lógica, levando em consideração o tema relacionado com os objetivos específicos, para obter o resultado esperado. Contudo, “os resultados são suscetíveis de variar sensivelmente segundo as dimensões de uma unidade de contexto” (Bardin, 2016, p. 137). Assim, logo após a codificação dos dados realiza-se a análise e em seguida os resultados da investigação.

Desta forma, foram classificadas as respostas das entrevistas realizadas com os professores que lecionam no primeiro ano do Ensino Fundamental, diretor administrativo e coordenador pedagógico. E para a codificação desses resultados, é apresentado abaixo apenas com a inicial de cada função, seguindo uma ordem numérica no sentido de preservar o nome das pessoas que participaram desta pesquisa na apresentação da interpretação dos dados que foram analisados.

Como já mencionado, a privacidade dos participantes precisa ser assegurada, por tanto delimitou-se por chama-los pelas letras iniciais de cada função, como segue: Os professores que lecionam no primeiro ano do Ensino Fundamental serão representados por “P1” e “P2”; o diretor administrativo pelas letras “DA”; coordenador pedagógico através das letras “CP”. Desta forma, os participantes da pesquisa se sentirão mais confiante e seguro por não terem seus nomes divulgados, contribuindo assim para fornecer os dados necessário para dar respostas aos objetivos.

2.11.6 Compreender os dados

Essa fase consiste em organizar todo o material adquirido no processo da pesquisa para em seguida descreve-los. É um trabalho que precisa ser feito com bastante cautela pelo pesquisador para que observe possíveis falhas, dúvidas e erros que por ventura venha acontecer. O pesquisador precisa estar atento ao analisar as informações coletadas para saber se realmente elas estão de acordo com os objetivos propostos, pois, é nessa hora que “os resultados brutos são tratados de maneira a serem significativos e válidos”, (Bardin 2016, p. 131). Assim, é importante que o pesquisador faça uma revisão da literatura para que possa garantir um trabalho com confiabilidades, verificando se estão de acordo com os objetivos para um resultado preciso.

Para de Lakatos & Marconi (2017, p. 167), defini a análise como “a tentativa de evidenciar as relações existentes entre o fenômeno estudado e outros fatores”, enquanto interpretação dos dados é “a atividade intelectual que procura dar um significado mais amplo às respostas, vinculando-as a outros conhecimentos”.

Por tanto a interpretação nada mais é que dar significado ao material colhido relacionados com os objetivos da temática. Torna-se, portanto importante a análise feita pelo pesquisador para verificar se realmente as questões foram respondidas de acordo com o que foi proposto nas entrevistas com os professores dos alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, o diretor administrativo e o coordenador pedagógico.

Para que o pesquisador não se perca nessa fase, é imprescindível que crie um roteiro para que possa interpretar os dados de forma coerente, relatando todas as informações adquiridas nas gravações e fazendo relações da teoria com a prática no intuito de responder os objetivos da investigação, procurando estabelecer o melhor parâmetro ao fenômeno pesquisado.

2.11.7 Certificar a credibilidade e legalidade dos resultados

Para assegurar a credibilidade e legalidade, é fundamental garantir a veracidade nos resultados pesquisados tanto para o pesquisador como para as pessoas envolvidas.

Diante do exposto, o pesquisador não poderá deixar dúvidas quanto aos resultados obtidos na entrevista. Portanto, deve-se valorizar a singularidade individual para alcançar o que se deseja, como afirma Bardim que se deve “preservar ‘a equação particular do indivíduo’, enquanto faz a síntese da totalidade dos dados provenientes da amostra das pessoas” (2016, p. 94). Assim, numa pesquisa científica, é importante que o pesquisador revise todos os procedimentos para garantir que os resultados sejam verídicos, verificando todos os dados, identificando se estão de fato corretos, afim de não deixar nenhuma dúvida no trabalho realizado.

Assim sendo, torna-se necessário uma revisão geral das estratégias e ferramentas de todos os dados adquiridos, afim de corrigir possíveis falhas para garantir que a os registros sejam realmente confiáveis.

2.11.8 Repontar, revisar e retornar ao campo

Por fim, chega-se a última etapa, com o objetivo de verificar se realmente a conclusão respondeu ao tema escrito no início da investigação, ou seja, se realmente os objetivos deram resposta ao problema.

Posteriormente, é importante que o pesquisador retorne à escola, para relatar os resultados da pesquisa, se os objetivos foram alcançados, que neste caso, refere-se analisar a metodologia dos professores da escola municipal Girassol quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Vale ressaltar que a validade da pesquisa dependerá da segurança que o pesquisador transmitirá durante a coleta de dados, por tanto “qualquer pessoa que faça entrevistas conhece a riqueza desta fala, a sua singularidade individual, mas também a aparência por vezes tortuosa, contraditória” (Bardin, 2016, p. 94). Assim, a retomada dos objetivos é de fundamental importância para possíveis correções, para se certificar que os resultados sejam de fatos verdadeiros.

ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

3. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS RESULTADOS

Este capítulo apresenta os resultados obtidos na investigação sobre o uso da ludicidade no processo ensino aprendizagem, tendo como subsídio teórico o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola pesquisada, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Ensino Fundamental de Nove Anos, entre outros autores, que ajudarão a compreender e explicar os dados encontrados com a aplicação da observação sistemática feita pela pesquisadora com os alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental e com os professores, e a entrevista ao diretor administrativo, coordenador pedagógico e professores. Nele está presentes também a interpretação e análise dos dados coletados durante a investigação, no intuito de responder o objetivo geral e os objetivos específicos da pesquisa realizada na escola municipal Girassol.

Os dados coletados através dos instrumentos que foram utilizados seguindo a metodologia descrita no capítulo anterior deu suporte para caracterizar e detalhar o objeto de estudo da presente pesquisa, estando de acordo com cada objetivo já referendado nos quais possibilitam interpretações e reflexões. É importante destacar que o marco metodológico precisa ser cuidadosamente avaliado e revisado para aplica na análise, para que possa se concretizar o que foi delimitado desde o início da pesquisa. No processo da análise, o procedimento seguiu os seguintes passos:

- a) A relação entre a teoria apresentada por autores que tratam do tema do uso da ludicidade para o processo ensino aprendizagem;
- b) As informações contidas no relatório da observação sistemática realizadas durante o mês de agosto de 2022 na referida escola;
- c) Os dados contidos nos guias de entrevistas e nas entrevistas realizadas com os participantes (diretor administrativo, coordenadora pedagógica e professores).

Desta forma, os dados coletados nesta investigação serão analisados, compreendendo a seguinte organização:

- 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. Descrever como são trabalhadas as atividades de sala de aula do primeiro ano do ensino fundamental.

Para que o ensino e a aprendizagem aconteçam, são necessários vários fatores que possa interligar esses dois processos no sentido de facilitar o conhecimento, dentre eles, o interesse do aluno, o material utilizado, o ambiente e principalmente a metodologia do professor. Por ser a peça fundamenta entre o saber e o aluno, mas para isso, é necessário que saiba além da teoria da disciplina.

Se tratando de crianças, o processo ainda se torna bem mais delicado, pois o professor precisa escolher que tipo de metodologia precisa utilizar para que possa prender sua atenção e facilitar a aquisição dos conteúdos. Pois “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”. (Freire, 1999, p.52). Assim sendo, os conteúdos deverão ser apresentados para o aluno de forma que facilite a aprendizagem, cuja relações devem ser descoberta e construídas por eles no meio das experiências educativo.

Nesse sentido, o professor necessita ter conhecimentos das práticas lúdicas para que assim possa utiliza lá na sua metodologia, favorecendo o interesse do aluno para desperta o conhecimento, criando situações que interliguem a teoria com a pratica, favorecendo o ensino e a aprendizagem. Nesse sentido, a ludicidade se apresenta como fator motivacional na construção do saber, favorecendo na formação do educando.

É dever da escola juntamente com o corpo docente, proporciona aos alunos um ambiente acolhedor de acordo com as suas necessidades. Para que assim, possa desfrutar de seus direitos indo em busca de sua formação.

Nessa parte do trabalho, se busca verificar a metodologia de ensino das crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental, através da observação sistematizada dos alunos da escola municipal Girassol, e analisando as respostas dadas pelo diretor administrativo, coordenador pedagógico e os professores, no sentido do uso da ludicidade no processo ensino aprendizagem para uma boa formação do cidadão, se utilizam ou não no ambiente de trabalho com as crianças de apenas 6 anos de idade.

De acordo com o documento que rege o Ensino Fundamental de Nove Anos sobre o uso da ludicidade no processo ensino aprendizagem, a escola não segue à risca as orientações destinadas para esse público em período de transição, utilizando aulas expositivas e ambiente inadequado, Pois o Projeto Político Pedagógico (PPP) da escola,

visa uma aprendizagem de qualidade para o pleno desenvolvimento do educando, organizando todo o trabalho para o crescimento do aluno.

Da mesma forma, a escola não considera o que trata a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que orienta como deve ser a transição das crianças da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, que deve dar continuidade a aprendizagem já adquirida na etapa anterior para que não haja uma ruptura entre essas duas etapas da educação, pois a metodologia aplicada pela escola não está de acordo com as orientações do documento.

E ainda, o documento que antecede a criança de seis anos de idade a matricular-se no Ensino Fundamental de Nove Anos, relata que a escola precisa ter uma atenção redobrada com esses educandos, pois eles vêm de um ambiente em que a ludicidade se faz presente na maior parte do ensino, sendo orientados com jogos, brincadeiras, contos, danças como instrumentos pedagógicos.

Nesse sentido, a escola pesquisada, precisa rever seus métodos de ensino para se adequar as orientações estabelecidas pelos documentos oficiais, para que assim, possa oferecer um ensino de mais qualidades, favorecendo uma aprendizagem mais significativa, na utilização de metodologias lúdicas, oferecendo um ambiente adequado para satisfazerem as suas necessidades.

Na observação feita aos alunos do primeiro ano do Ensino Fundamental, (relatório das observações da pesquisa no apêndice 5) para saber como se comportam diante da metodologia do professor, apresenta os resultados obtidos no período entre os dias 02 a 29 de agosto de 2022, na escola municipal Girassol. Portanto, foi observado que a metodologia do professor prevalece ainda no tradicionalismo, com aulas expositivas, desmotivadas e com bastante dificuldades por parte dos alunos nas resoluções das atividades escritas proposta pelo professor. A dinâmica das carteiras é distribuída por fileiras, diferenciando o ambiente da Educação Infantil onde a ludicidade acontece diariamente. Nesse sentido, verificou a indisciplina dos alunos pelo fato de terem que permanecer muito tempo sentados, por falta de aulas mais dinâmicas por meio da ludicidade. Mas na hora do intervalo, ou mesmo na espera do transporte para o retorno as suas residências, a empolgação toma conta do ambiente, com diversas brincadeiras comandadas por eles mesmo.

No que se refere a entrevista, as respostas foram obtidas a partir de perguntas descritas a seguir.

Pergunta 1: Qual a relevância da ludicidade para o aprendizado da criança?

“É fundamental, pois a criança vem de uma educação Infantil, onde o lúdico está sempre presente, e para dar continuidade com a aprendizagem é de suma importância que ela esteja presente nessa transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental”. DA

“É de extrema importância para o aprendizado da criança, porque a criança não vai aprender simplesmente com o método tradicional, sem que o brincar esteja presente.” CP.

3.1.1. O que diz o diretor administrativo e o coordenador pedagógico sobre a relevância da ludicidade no processo ensino aprendizagem.

Na investigação do primeiro objetivo foi analisado nos relatos dos participantes sobre a relevância da ludicidade no processo ensino aprendizagem. O lúdico sem dúvida alguma é uma peça fundamental no processo ensino aprendizagem para todas as fases da vida humana, tanto para a criança como para o adulto, pois tanto a criança como o adolescente muitas vezes há resistência para ir à escola por ela não oferecer um ambiente lúdico e muito menos prazeroso. Desse modo, é necessário que a escola introduza na sua metodologia os métodos lúdicos, afim de que as práticas lúdicas possam ser reelaboradas, favorecendo um ambiente dinâmico, levando em consideração a realidade que o aluno se encontra.

A BNCC (2018, p. 15), nos revela que é preciso:

Decidir sobre formas de organização interdisciplinar dos componentes curriculares e fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem;

Dessa forma, fazer uso da metodologia lúdica para facilitar na aquisição de conteúdo é sem dúvida proporcionar a melhor forma de ensinar, introduzindo os componentes curriculares para a formação do indivíduo de uma forma bem mais leve e divertida.

De acordo com o PPP (2020/2022, P.13) da escola Girassol, ela “busca gradativamente a melhoria do ensino aprendizagem valorizando o potencial humano, formando cidadãos críticos e consciente de sua missão, na tentativa de conscientizar que a educação é o único caminho no processo de transformação do ser humano”.

Desse modo, fazer uso da ludicidade no processo ensino aprendizagem, estará trabalhando o seu desenvolvimento cognitivo, pois “o sujeito que brinca se apropria do mundo de forma ativa e direta, mas também por meio da representação, ou seja, da fantasia e da linguagem”. (Horn, 2014, p.22). Portanto, introduzir atividades em que a ludicidade se faça presente é oferecer a criança mecanismos para que ela possa viajar na fantasia, na linguagem, permitindo a comunicação de ideias e sentimento trazidas para o mundo real.

Da a criança o que elas mais gostam de fazer, como o jogo o brinquedo e a brincadeira associados a outras atividades escolares, constituem ferramentas ricas para o desenvolvimento

Ramos (2014, p.12) menciona que as atividades lúdicas:

São, portanto, estratégias viáveis para o desenvolvimento mental, social, com ênfase no desenvolvimento da linguagem (visual, corporal, gestual, oral ou escrita), que podem contribuir de maneira singular na medida em que cada criança interage de forma única e significativa, proporcionando às crianças desafios que promovem a aprendizagem”.

As atividades lúdicas assumem um papel importantíssimo na vida do indivíduo, pois relacionadas aos conteúdos trabalhados no ambiente escola, através da metodologia do professor, as dificuldades de aprendizagem diminuem pelo fato de ser uma ferramenta que prende a atenção, deixando mais concentrados e empolgados. Além de favorecer o desenvolvimento das crianças com um comportamento mais tímido, pois “crianças assim encontram nas brincadeiras e jogos a oportunidade de desenvolver a auto expressão” (Ramos, 2014, p.22). Desse modo, através das brincadeiras, elas podem revelar sentimentos espontâneos sobre seus pensamentos.

Durante os dias de observação, não se notou a presença de nenhuma atividade lúdica desenvolvida na sala de aula através da metodologia do professor com o intuito de facilitar os conteúdos abordados.

O diretor administrativo afirma que a ludicidade no processo ensino aprendizagem “*É fundamental, pois a criança vem de uma educação Infantil, onde o lúdico está sempre presente*” menciona que como a criança está em fase de transição, é importante que a ludicidade ainda faça parte da sua vida, no seu novo ciclo escolar. O coordenador pedagógico considera que sem o brincar “*a criança não vai aprender simplesmente com o método tradicional*”. De acordo com as respostas, essa metodologia faz muita

diferença na vida da criança, pois não há aprendizagem, “*sem que o brincar esteja presente.*”, utilizando apenas o método tradicional.

Pergunta 2: Quais critérios são utilizados no planejamento para a utilização da ludicidade na metodologia do professor?

“Na escola, são feitas visitas em salas para ver como os professores trabalham suas aulas, mas a questão da ludicidade fica a critério deles, vimos que essa metodologia se encontra um pouco distante do ensino oferecido”. DA

“São orientados nos planejamentos das atividades, damos sugestões, mas cabe a cada professor introduzir ou não em sua metodologia. CP

3.1.2. O que diz o diretor administrativo e o coordenador pedagógico a respeito dos critérios utilizados no planejamento para a utilização da ludicidade na metodologia do professor.

A utilização de estratégia lúdica no processo pedagógico facilita a aprendizagem por despertar na criança o interesse, promovendo um ensino significativo, e na sociedade em que vivemos somos diariamente levados a adquirir novas habilidades, pois o ser humano se encontra em um processo de mudanças.

De acordo com a BNCC (2018, p.220):

Ao brincar, dançar, jogar, praticar esportes, ginásticas ou atividades de aventura, para além da ludicidade, os estudantes se apropriam das lógicas intrínsecas (regras, códigos, rituais, sistemáticas de funcionamento, organização, táticas etc.) a essas manifestações, assim como trocam entre si e com a sociedade as representações e os significados que lhes são atribuídos.

Ao trabalhar com a ludicidade, o professor estará desenvolvendo na criança atitudes e valores, desenvolvendo comportamentos, compreensão, regras, disciplina e obediência, além de desenvolver outros mecanismos essenciais para a sua formação.

O Projeto Político Pedagógico (2021/2022, p. 12) afirma que:

Desenvolve um trabalho ativo voltado para o compromisso de levar a aprendizagem do educando, para a conscientização de sua visão de mundo,

para a transformação da realidade e para definir o perfil do ser humano que estamos ajudando a formar, e conseqüentemente do futuro.

Assim sendo, nessa perspectiva de visão de mundo, as atividades trabalhadas no ambiente escolar, devem ser desafiadoras no sentido de uma maior estimulação para que ocorra a aprendizagem.

Para Kishimoto (2011, p. 20) revela que:

O brinquedo coloca a criança na presença de produções: tudo que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar a criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipula-los.

As atividades lúdicas por meio de jogos, brinquedos e brincadeiras fotografam a realidade, pois é no brincar que o indivíduo faz relação do mundo da fantasia para o mundo real, e nessa troca de mundo real para o imaginário vai sendo desenvolvidas suas aptidões de acordo com o contexto ao seu redor. Pois “o brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico”. (2011, p. 20). Nesse sentido, a relação que o brincante faz ao imaginário varia de acordo com a sua idade. A autora ainda afirma que:

Quando a criança brinca, ela faz de modo bastante compenetrado. A pouca seriedade a que faz referência está mais relacionado ao comigo, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado atividade séria. (Kishimoto, 2011, p.27).

Quando a criança brinca, se afasta da vida real, dando espaço a imaginação, mesmo assim, a brincadeira não deixa de ter caráter verdadeiro.

De acordo com o relatório de observação, não se notou a presença da gestão escolar em sala de aula para verificar como o professor estava desenvolvendo suas atividades, sabem-se da importância que a ludicidade tem na construção do saber, mas em nenhum momento foi verificado a preocupação em trabalhar juntamente com o corpo docente para modificar sua metodologia no sentido de incorporar o meio lúdico e tornar as aulas mais dinâmicas para melhorar o ensino e facilitar a aprendizagem.

O diretor administrativo afirma que “*na escola, são feitas visitas em salas para ver como os professores trabalham suas aulas*, o que demonstra o interesse de verificar como os professores estão desenvolvendo suas atividades, mas a respeito do uso da ludicidade não há interesse quanto a essa questão quando afirma que “*a questão da ludicidade fica a critério deles*”. Nesse sentido, o professor é quem decide qual a metodologia será usada. Para o coordenador pedagógico eles “*são orientados nos planejamentos das atividades*,

“mas trabalham se quiser, pois, *“cabe a cada professor introduzir ou não em sua metodologia”*. Ficando portanto a critério de cada professor a utilização ou não das atividades lúdicas.

Questão 3: Por que a ludicidade costuma desaparecer quando os alunos ingressam no Ensino Fundamental?

“Porque os professores têm uma rotina de trabalho a ser cumprida, cobrada pela Secretaria de Educação nas formações. Portanto necessita da teoria para alfabetizá-los.”. DA

“Porque o professor a partir do primeiro ano é muito cobrado em questão de notas. Existe também professores ainda com métodos tradicionais e acham que ao introduzir uma brincadeira será uma perda de tempo. Nesse caso também depende da visão do professor”. CP

3.1.3. O que dizem o diretor administrativo e coordenador pedagógico a respeito da falta de ludicidade no Ensino Fundamental

A transição entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, precisa de muita atenção para que haja um equilíbrio entre as mudanças ocorridas tanto na metodologia do professor quanto ao ambiente que será oferecido a essas crianças de apenas 6 anos de idade. É importante estabelecer critérios para que não aconteça uma ruptura na aprendizagem, valorizando os conhecimentos já adquiridos na etapa anterior com a finalidade de construir novas habilidades no seu percurso educativo. A respeito, a BNCC (2018, p.53) revela que é necessária “a continuidade das aprendizagens e o acolhimento afetivo, de modo que a nova etapa se construa com base no que os educandos sabem e são capazes de fazer, evitando a fragmentação e a descontinuidade do trabalho pedagógico”. Dessa forma, estará garantindo a continuidade da aprendizagem, respeitando as diferenças e propondo um ambiente acolhedor, onde possam interagir com os colegas e professores na troca de experiências.

A BNCC (2018, p.53) ainda completa:

Nessa direção, considerando os direitos e os objetivos de aprendizagem e desenvolvimento, apresenta-se a **síntese das aprendizagens** esperadas em cada campo de experiências. Essa síntese deve ser compreendida como **elemento balizador e indicativo** de objetivos a serem explorados em todo o

segmento da Educação Infantil, e que serão ampliados e aprofundados no Ensino Fundamental, e não como condição ou pré-requisito para o acesso ao Ensino Fundamental

Para que essa continuidade da aprendizagem aconteça, é necessário que a ludicidade continue fazendo parte da metodologia do professor do Ensino Fundamental, entendendo que essa ferramenta é indispensável nesse processo, para dar continuidade na aprendizagem.

O mais prolífico efeito da atividade lúdica é indireto: desenvolve os mecanismos indispensáveis à aprendizagem em geral, inclusive de conteúdo. Como se vê, é mais amplo que ensinar conteúdos, com a vantagem de oportunizar o desenvolvimento intelectual e afetivo por meio da ação e da imaginação de modo a criticar, selecionar e mesmo construir os próprios conteúdos (Horn, 2014, p.31).

A autora relata a importância de trabalhar com essa metodologia no processo da formação do indivíduo, favorecendo o desenvolvimento intelectual através da ação e da imaginação.

Foi observado que as atividades lúdicas não aconteciam na sala de aula, eram substituídas pelo quadro negro com aulas expositivas e com atividades escritas xerocadas e entregue a cada aluno para fazer a resolução. Notando-se um grande desestímulo pela boa parte dos alunos. No que se refere ao ambiente, as carteiras eram distribuídas por fileiras, espaço bem diferenciado ao da Educação Infantil.

Em sua resposta a entrevista aos diretores sobre a falta de ludicidade nessa transição entre esses dois seguimentos, o diretor administrativo relata que é *“porque os professores que trabalham com alfabetização são muito visados pela Secretaria de Educação para dar resultados, assim, eles focam mais os conteúdos do que o lúdico”*. [...] *“Tem a questão também de muitos professores sentirem a dificuldade de trabalhar com o lúdico”*. Pois de acordo com as respostas os professores se sentem atarefados e não sobra tempo para trabalhar a ludicidade, como mostra também na resposta do coordenador pedagógico quando acrescenta que *“o professor a partir do primeiro ano é muito cobrado em questão de notas”*. O diretor administrativo revela a questão *“de muitos professores sentirem a dificuldade de trabalhar com o lúdico”* e nas palavras do coordenador, o trabalho com essa metodologia na visão do professor *“será uma perda de tempo”*. Pois destaca a teoria como metodologia para as suas atividades escolares.

Questão 4. Os professores da Educação Infantil e Ensino Fundamental costumam interagir para que não haja uma ruptura na aprendizagem na transição entre esses dois seguimentos?

“Não como deveria, pois, a interação entre esses professores é muito restrita”. DA

“Não há uma interação entre esses profissionais. No início do ano letivo é repassado para os professores do Ensino Fundamental umas fichas sobre as competências desenvolvidas pelos alunos na educação Infantil. CP

3.1.4. O que diz o diretor administrativo e o coordenador pedagógico sobre a interação dos professores da Educação Infantil e Ensino Fundamental para que não haja uma ruptura na aprendizagem entre esses dois seguimentos

Como a Educação Infantil é considerada a etapa da Educação que mais se trabalha o lúdico. É de suma importância que aja uma interação entre os profissionais que atuam no ensino Fundamental, mais precisamente nos anos iniciais para que a ludicidade continue fazendo parte da metodologia do professor para dá continuidade aos conhecimentos já adquiridos. A BNCC (2018, p.53) indica que:

As informações contidas em relatórios, portfólios ou outros registros que evidenciem os processos vivenciados pelas crianças ao longo de sua trajetória na Educação Infantil podem contribuir para a compreensão da história de vida escolar de cada aluno do Ensino Fundamental. Conversas ou visitas e troca de materiais entre os professores das escolas de Educação Infantil e de Ensino Fundamental – Anos Iniciais também são importantes para facilitar a inserção das crianças nessa nova etapa da vida escolar.

Entender que o aluno quando deixa a Educação Infantil ainda é criança, e costumado a vivenciar atividades lúdicas para continuar sua aprendizagem, é sem dúvida a melhor opção para o fazer pedagógico. Pois brincar, correr, viajar no mundo da imaginação, além de outras atividades que a criança sabe fazer, que associado ao mundo escolar no processo da alfabetização, certamente facilitaria a aprendizagem. De acordo com o que está escrito no PPP (2020/2022, p.13) da escola Girassol, ela procura “adequar as necessidades e limitações ao meio social, partindo de experiências num processo ativo de construção do indivíduo”.

Mesmo reconhecendo a importância do brincar, muitos professores do Ensino Fundamental tornam muito mais sérias as atividades, se restringindo apenas a metodologia tradicional e o brincar fica sem importância. De um modo geral, “os professores da Educação Infantil reconhecem a importância do brincar e jogar para o desenvolvimento infantil, percebendo seu papel na construção da personalidade da criança e nas suas relações interpessoais” (Horn, 2014, p. 32). Torne o ambiente escolar mais dinâmico e divertido.

De acordo com a observação sistemática, a prática pedagógica dos professores é bem diferente em comparação as práticas usadas na Educação Infantil, pois os conteúdos são transmitidos aos alunos através da teoria, sendo repassados mediante a explicação do professor, e em seguida resolvem atividades escritas.

O diretor responde a entrevista dizendo que *“Não como deveria, pois, a interação entre esses professores é muito restrita”*. Da mesma forma, o coordenador pedagógico afirma que *“Não há uma interação entre esses profissionais”* o que demonstra que não existe um planejamento para esses profissionais da educação no sentido de verificar na metodologia do professor da Educação Infantil como trabalham as atividades lúdicas. A coordenadora cita que são entregues aos professores do Ensino Fundamental, apenas *“umas fichas sobre as competências desenvolvidas pelos alunos na educação Infantil”*, para que os profissionais conheçam quais experiências já foram adquiridas.

Pergunta 1: O que você entende por ludicidade?

“É uma metodologia de ensino para que o professor possa ensinar a leitura e a escrita brincando, através de jogos brincadeiras, sem tirar o foco da aprendizagem”. P1

“É todo processo utilizado através da brincadeira ou, qualquer uma forma metodológica que possa desenvolver a aprendizagem dos alunos”. P2

3.1.5. O que os professores dizem sobre o que entendem a respeito da ludicidade

Não basta só saber o significado da palavra ludicidade e a importância que ela representa para o processo de aquisição dos conteúdos. É necessário que ela esteja presente na metodologia diária do trabalho de sala de aula, pois as interações através da brincadeira contribuirão para resoluções de conflitos, além de trabalhar as emoções.

Sobre essa questão a BNCC (2018, P.37) afirma:

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções

Muitos profissionais da educação sabe a grande contribuição que ela proporciona na formação do cidadão, mas na hora de planejar suas aulas à deixa de lado e segue no modo tradicional, por acharem que o trabalho com o lúdico é mais difícil tanto na hora de planejar como na hora de executar.

Na concepção de Piaget (1974), o brincar contribui para que a criança elabore formas para agir em diferentes situações através de experiências e fantasias. A ludicidade quando bem trabalhada em sala de aula, oferece mais facilidade de fixação dos conteúdos, pois tem a capacidade de levar o aluno a relaxar mais, deixando sua mente mais aberta.

Para a autora (Horn 2014, p.43) sobre a ludicidade afirma que:

Brincar e aprender ensinam ao professor, por meio de sua ação, observação e reflexão, incessantemente articuladas, como é o que a criança sabe. Nesse espaço compartilhado de confiança, o professor é autorizado pela criança a saber algo a seu respeito, pois quem joga ou brinca, brinca para e com alguém.

Quando o professor instrumentaliza o brincar em sua prática, intervém no aprender, permitindo o desenvolvimento da aprendizagem, baseando-se na provocação e no desafio. Dessa forma, além de desenvolver inúmeras habilidades, estará proporcionando ao professor um maior conhecimento do aluno através das suas ações na execução das brincadeiras.

Conforme registros da observação sistemática, não existe nenhuma atividade lúdica na prática do professor para facilitar o ensino e a aprendizagem, pois durante todo o tempo observado, o professor sempre seguia com a mesma técnica para a transmissão do conteúdo, seguindo sempre com aulas expositivas e em seguida atividades escritas xerocadas para os alunos fazerem a resolução acompanhada de orientações pelo mesmo.

De acordo com as respostas dos professores, eles entendem o que a ludicidade representa quando afirma o P1, *“É uma metodologia de ensino para que o professor possa ensinar a leitura e a escrita brincando, através de jogos brincadeiras, sem tirar o foco da aprendizagem”*. Embora, como citado anteriormente ela não só ensina na leitura e na

escrita, mas em todo o processo de desenvolvimento na preparação do cidadão. E o P2 “*é todo processo utilizado através da brincadeira ou, qualquer uma forma metodológica*” que ajuda ao professor “*a desenvolver a aprendizagem dos alunos*”.

Pergunta 2: Qual a importância da ludicidade para o processo ensino aprendizagem?

“A ludicidade é importante porque facilita a aprendizagem dos conteúdos principalmente nessa fase em que as crianças estão entrando no mundo da leitura e da escrita”. P1

“É bastante importante na questão do desenvolvimento do aluno, pois quando complementa o conteúdo através das brincadeiras, melhora o entendimento e torna a aula menos cansativa”. P2

3.1.6. O que dizem os professores sobre a importância da ludicidade para o processo ensino aprendizagem

Na sociedade em que vivemos, com mudanças constantemente transformando o nosso meio, somos levados a desenvolver novas habilidades, pois não se pode mais continuar com metodologias tradicionais, já que o ser humano é dotado de mudanças. Dessa forma, empregar o valor que a ludicidade desempenha no processo do ensino e da aprendizagem com certeza promoverá aulas mais dinâmicas. Assim, “a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos”. (BNCC, 1018, P 41).

As atividades lúdicas favorecem o interesse do aluno, tornando um ensino mais significativo. Nesse sentido, “a aprendizagem é um processo adaptativo se desenvolvendo no tempo, em função das respostas dadas pelo sujeito a um conjunto de estímulos anteriores e atuais” (Piaget, 1974, p.40). Sendo assim, o desenvolvimento do indivíduo é um elemento condicionante da aprendizagem.

Conforme observação realizada, boa parte dos alunos sentem bastante dificuldades na hora de resolver as atividades, pela falta de motivação, o desinteresse é enorme, muitos ficam dispersos levantando da carteira o tempo todo na intenção de conversar com os colegas, pois nesse momento falta bastante interesse que favoreça o momento da escrita e a professora sempre pedindo a atenção para a conclusão da tarefa.

De acordo com as respostas dos professores, como mostra P1 *“A ludicidade é importante por que facilita a aprendizagem dos conteúdos”* e para o p2, ela *“é bastante importante na questão do desenvolvimento do aluno*. Dessa forma, incorporar essa metodologia no ambiente escola, certamente facilitará a aquisição dos conteúdos, como ainda afirma o p2 que, *“complementa o conteúdo através das brincadeiras”*. Sendo assim, para um fazer pedagógico é de suma importância que essa metodologia esteja presente para facilitar o processo ensino aprendizagem, favorecendo um ambiente estimulante e alegre.

Pergunta 3: Você costuma utilizar a ludicidade na sua prática pedagógica para facilitar a transmissão de conteúdo?

“Nesse período, como os alunos já estão ingressando no Ensino Fundamental, trabalho mais com a teoria para irem se adaptando, pois na medida que as séries vão aumentando a ludicidade vai desaparecendo”. P1
“Quando há possibilidade utilizo jogos, dinâmicas de acordo com o conteúdo para facilitar a sua compreensão”. Mas nem sempre dá para trabalhar por conta da rotina”. P2

3.1.7. O que dizem os professores na utilização da ludicidade na sua prática pedagógica para facilitar a transmissão de conteúdos?

O professor é o maior responsável na transmissão do conhecimento, cabe a ele escolher a melhor forma para a transmissão do saber. Por tanto, ao planejar suas atividades, é importante conhecer o poder que a ludicidade exerce na formação do cidadão. Pois quando ela é utilizada desenvolve no educando habilidades, competências, estimula a autoconfiança e a autonomia, proporcionando o desenvolvimento do pensamento, da língua e muitas habilidades para o bom desempenho do ser humano. Nesse sentido, é importante *“fortalecer a competência pedagógica das equipes escolares para adotar estratégias mais dinâmicas, interativas e colaborativas em relação à gestão do ensino e da aprendizagem”* (BNCC, 2018, p. 17).

O educador deve proporcionar aos educandos desafios que estimulem a vontade de aprender, pois as aulas ministradas sem valor prático, ele não vai perceber a importância do que aprende na escola para a sua vida, não dando valor algum para os conteúdos muito menos para o significado que a escola representa. Nesse sentido, *“os jogos e os brinquedos provocam a mobilização dos conhecimentos e das habilidades do sujeito frente a uma*

situação-problema de forma desafiadora, com soluções criativas e inovadoras” (Ramos, 2014, p.13).

De acordo com a observação sistemática, o professor se encontra preparado e seguro para repassar os conteúdos, mas a aprendizagem dos alunos fica um pouco restrita por conta da metodologia que ela desenvolve, não estando de acordo com a realidade das crianças que acabaram de sair de um ambiente em que a ludicidade se faz presente que é a Educação Infantil. Nesse sentido, elas não se encontram preparadas para aprenderem com a metodologia aplicada.

O relato do P1, mostra que as práticas lúdicas utilizadas, mas “*“Não com tanta frequência”* e menciona que a falta é por conta de os alunos já estarem “*no Ensino Fundamenta e nesse período já se trabalha mais com a teoria para irem se acostumando”*”. No relato do P1, entende-se que só se deve trabalhar com a ludicidade no período que a criança se encontra na Educação Infantil e que nesse período o que prevalece é o ensino tradicional. De acordo com a resposta do P2” “*Quando há possibilidade utilizo jogos e dinâmicas de acordo com o conteúdo para facilitar a sua compreensão”*”. Mas nesse caso há uma rotina que atrapalha o andamento dessa prática quando afirma que “*nem sempre dá para trabalhar por conta da rotina”*”. Sendo assim, os professores sabem da importância dessa ferramenta, mas não é utilizada como deveria.

Percebe-se na fala dos professores a falta do entendimento de que o lúdico é uma ferramenta mediadora poderosa que deve ser utilizada para facilitar a compreensão dos conteúdos pelas crianças.

Questão 4: Quais as dificuldades encontradas para trabalhar com o lúdico?

“A falta de materiais”. P1

“A falta de tempo, pois somos muito cobrados em relação aos conteúdos, e temos que seguir a rotina imposta pela secretaria de educação nas formações”. P2

Mais uma vez se evidencia na fala dos professores a questão do tempo, como se o lúdico fosse algo fora do contexto do ensino, aumentando um carga de trabalho. Fica claro que os professores não sabem utilizar recursos lúdicos nos seus planejamentos e nas suas aulas, mantendo uma postura de tradicionalismo e de resistência ao novo.

3.1.8. O que diz os professores sobre as dificuldades encontradas para trabalhar com o lúdico

É importante destacar que a ludicidade não é a única alternativa para favorecer o ensino aprendizagem, mas é um método que ajuda na melhoria dos resultados quando bem trabalhados pelos professores no sentido de facilitar a transmissão de conteúdo.

Os profissionais da educação encontram bastante dificuldades para trabalhar com essa ferramenta, por conta da indisciplina causada pelos alunos na hora de executar as atividades lúdicas, e assim, preferem continuar com o método tradicional por acharem mais fácil na hora da transmissão dos conteúdos. Ainda existe aqueles que acham que brincar não faz mais parte do Ensino Fundamental porque nesse seguimento requer mais seriedade e sua missão é alfabetizá-los, por isso, introduzir atividades em que a ludicidade esteja presente se torna uma perda de tempo.

Nesse sentido, a BNCC, (2018, p. 58) ressalta que “as características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças” de modo que estabeleça estratégias de acolhimento para que as crianças não se distanciem do ambiente que se encontravam anteriormente para que a motivação continue fazendo parte da sua vivência na escola. A BNCC declara ainda que:

Ao longo do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, a progressão do conhecimento ocorre pela consolidação das aprendizagens anteriores e pela ampliação das práticas de linguagem e da experiência estética e intercultural das crianças, considerando tanto seus interesses e suas expectativas quanto o que ainda precisam aprender. A BNCC (2018, p. 59)

A metodologia escolhida pelo professor, certamente irá diferenciar na aprendizagem dos alunos, portanto, escolher a que mais se relaciona com os interesses dos alunos fará toda a diferença na aprendizagem.

As Orientações Curriculares para a Educação Infantil (2016, p.18) a respeito do desenvolvimento da criança ressaltam que:

O desenvolvimento da criança é assim um processo conjunto, ou seja, feito em parceria com outros seres humanos, e ocorre em diferentes contextos sociais, ao longo de sua experiência, nas práticas culturais de sua comunidade, assim como as práticas criadas nas instituições educacionais.

A transmissão de conteúdos através de metodologias tradicionais afasta o interesse das crianças, prejudicando o seu aprendizado, pois muitas técnicas que são utilizadas no ambiente escola em vez de facilita o entendimento muitas vezes dificulta.

De acordo com Teixeira (2014, p.23) as atividades lúdicas “criam oportunidades às nossas crianças para que internalizem alguns conteúdos curriculares por meio daquilo que faz do seu cotidiano, que é o brincar”. Nesse sentido, muitos estudos mostram que o uso de jogos brinquedos e brincadeiras quando utilizado em diferentes áreas do conhecimento facilita o ensino aprendizagem, por está voltado para o interesse das crianças.

De acordo com a observação sistemática, a falta de ludicidade no fazer pedagógico dificultava o interesse no aluno, pois o que queria mesmo naquele momento era brincar, como foi observado em boa parte das crianças que na hora da aula retirava de dentro da mochila o seu brinquedo na intenção de começar a brincadeira, mas esse momento tão importante para elas era interrompido pelo professor em função de priorizar a atividade.

Em sua resposta a entrevista, o P1 relata que as dificuldades para trabalhar com a ludicidade é “*a falta de materiais*”. Nesse sentido, o professor precisa ser bastante criativo para suprir essa falta de materiais no ambiente escolar, utilizando materiais descartáveis para diferenciar os métodos utilizados. Para o P2 essa falta é atribuída “*a falta de tempo*” e relata ainda que são “*cobrados em relação aos conteúdos*”. Nesse caso, a ludicidade quando bem trabalhada, favorece a transmissão de conteúdo em um pequeno espaço de tempo. Pois ela tem a capacidade de frisar melhor o entendimento pela motivação que cada criança sente ao vivenciar uma atividade desse tipo.

Resposta 5: Você costuma interagir com os professores da Educação Infantil para conhecer a metodologia utilizada no trabalho com o lúdico?

“Infelizmente não”. Tive conhecimento de uns relatórios feitos pelos professores da Educação Infantil a respeito das dificuldades e avanços de cada aluno, mas nunca fui atrás”. P1

“Não. Geralmente nossos planejamentos de atividades são em horários diferentes, e nos planejamentos coletivos não são abordados esses assuntos”. P2

3.1.9.O que os professores dizem sobre a interação com os professores da Educação Infantil no sentido de conhecer a metodologia utilizada no trabalho com o lúdico

A metodologia do professor da Educação Infantil é bem diferenciada comparando com a do professor dos anos iniciais do Ensino Fundamental, como já citado anteriormente. Pois quando se inicia um novo ciclo escolar, ou seja, na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental as crianças se deparando como um novo método de ensino, e essas mudança ocorridas muitas vezes interferem bastante na aprendizagem. Isso se dar pela falta de adaptação entre um ambiente e o outro, causando um verdadeiro desestímulo por não se identificarem com o novo método de ensino, gerando um grande problema na hora de realizarem as atividades. A respeito desse assunto, a BNCC (2018, p.53) afirma que:

Torna-se necessário estabelecer estratégias de acolhimento e adaptação tanto para as crianças quanto para os docentes, de modo que a nova etapa se construa com base no que a criança sabe e é capaz de fazer, em uma perspectiva de continuidade de seu percurso educativo.

Desse modo, a instituição escolar deve desenvolver ações para que se construa uma ponte que interliguem a metodologia entre esses dois profissionais da educação, no sentido de que o trabalho oferecido nessa transição seja de continuidade, se solidificando os conhecimentos já adquiridos e não de distanciamento sobre o que a criança já conhece, para que o educador possa “refletir, selecionar, organizar, planejar, mediar e monitorar o conjunto das práticas e interações, garantindo a pluralidade de situações que promovam o desenvolvimento pleno das crianças”. (BNCC, 2018, p. 39).

A respeito a BNCC (2018, p. 39) completa:

Ainda, é preciso acompanhar tanto essas práticas quanto as aprendizagens das crianças, realizando a observação da trajetória de cada criança e de todo o grupo – suas conquistas, avanços, possibilidades e aprendizagens. Por meio de diversos registros, feitos em diferentes momentos tanto pelos professores quanto pelas crianças (como relatórios, portfólios, fotografias, desenhos e textos), é possível evidenciar a progressão ocorrida durante o período observado, sem intenção de seleção, promoção ou classificação de crianças em “aptas” e “não aptas”, “prontas” ou “não prontas”, “maduras” ou “imaturas”. Trata-se de reunir elementos para reorganizar tempos, espaços e situações que garantam os direitos de aprendizagem de todas as crianças.

Sendo assim, é necessário um maior entrosamento entre essas duas categorias, que os professores do Ensino Fundamental possam conhecer de perto como os educadores da

Educação Infantil faz uso da ludicidade para desenvolver o seu trabalho e estimular a criança a aprender.

A respeito desse assunto, Maia, Mendonça e Góes (2005, p. 34) declarar que “o professor deve escolher a melhor estratégia ou procedimento didático que leve o aluno a buscar soluções para os problemas propostos enfatizando a manipulação de materiais e ideias”. Portanto, a continuidade da metodologia estará favorecendo o desempenho da criança em todos os sentidos, pois ela continuará se beneficiando de estratégia que esteja de acordo com a sua realidade e o professor estará dando condições para esse aprendizado, pois como afirma Freire (1999, p. 52) que, “saber ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.” Assim, essa interação entre esses professores irá estreitar o caminho, facilitando o processo de ensino e aprendizagem.

Na observação sistemática, constatou-se que o ambiente em que as aulas são desenvolvidas não condiz com a realidade das crianças, pois acostumados em um ambiente escolar onde o jogo e as brincadeiras se fazem presentes, as crianças agora se deparavam com um ambiente mais rígido, onde a interação entre os colegas não é permitido, e a dinâmica das carteiras são distribuídas em fileiras no sentido de ter o professor como o centro das atenções.

Em resposta à entrevista, o P1 diz que “*Infelizmente não*” pois não acontece essa interação entre esses profissionais, e ainda completa dizendo que “*Tive conhecimento de uns relatórios feitos pelos professores da Educação Infantil a respeito das dificuldades e avanços de cada aluno, mas nunca fui atrás*”. Sendo assim, cada profissional da área, trabalha à sua maneira sem a preocupação de um conhecimento prévio das turmas que irão trabalhar. O P2 em sua resposta afirma que “*Geralmente nossos planejamentos são em horários diferentes*” e nesse caso, fica impossibilitado a troca de experiências entre os docentes por não planejarem no mesmo horário, já que no planejamento coletivo são abordados outros assuntos.

Resposta 6: Como a ludicidade contribuem para melhor desenvolver a criatividade do aluno?

“*Ela contribui bastante, pois com ela se aprende na pratica, e quando se pratica, fica mais difícil esquecer*”. P1

“*A transmissão de conteúdos através da ludicidade o aluno fica mais atencioso, diferente da teoria*”. P2

3.1.10. O que diz os professores sobre a contribuição da ludicidade para melhor desenvolver a criatividade do aluno.

A importante missão de educar, vem acompanhada de grandes desafios, um deles é a falta de interesse por boa parte dos alunos. Esse é um problema enfrentado por professores na maioria das escolas, e essa falta de interesse muitas vezes está ligado ao ambiente escolar, mais precisamente no método em que se transmite os conteúdos, pois quando se trata de metodologias mais dinâmicas, é mais fácil tornar o aluno mais empolgado com um pouco mais de interesse.

Esse é um dos problemas que acompanha os alunos em fase de transição, pois ao saírem da Educação Infantil encontram no Ensino Fundamental diversas mudanças que favorece o desinteresse quando o foco é a alfabetização, ou seja, preparar para o mundo da leitura e da escrita.

Como afirma a BNCC (1018, p. 59):

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.

Assim, para que as crianças se apropriem do sistema da escrita alfabética, é de suma importância que a metodologia utilizada favoreça aos interesses para que o desenvolvimento das habilidades aconteça.

As atividades lúdicas proporcionam mais prazer na hora das aulas, facilitando mais compreensão para o desenvolvimento cognitivo da criança, tornando os conteúdos mais interessantes e muito mais fácil de aprender, pois brincando também se aprende muito mais rápido que na teoria e quando são crianças, se torna ainda mais prazeroso. Para Sabini e Lucena (2014, p.18), a respeito das atividades relata que:

As atividades de ensino devem ser organizadas com o intuito de estabelecer um desafio e um convite ao raciocínio. Para isso, elas devem ser ancoradas nos conceitos já conhecidos pelas crianças, porém devem ter um nível que exija a reorganização do aprendido e a aprovação de conceitos novo.

Para a autora, as atividades devem ser levadas em conta os conhecimentos já adquiridos pelas crianças, no sentido de uma reorganização para a introdução de novos

conceitos. De acordo com Piaget (1978, p. 161) a respeito do pensamento da criança afirma que:

Se o pensamento da criança é equivalente diferente do nosso, o objetivo principal da educação é compor a razão intelectual e moral: como não se pode moldá-la de fora, a questão é encontrar o meio e os métodos convenientes para ajudar a criança a construí-la ela mesma, isto é, alcançar, no pleno intelectual, a coerência e a objetividade e, no plano moral, a reciprocidade.

De acordo com Piaget, esse método, é uma forma de repensar a educação, pois durante muito tempo, ficou restrita a ideia de transmitir conhecimento através da linguagem oral como forma de armazenar conhecimentos.

Conforme observação sistemática, a didática utilizada pelo professor muitas vezes não prendia atenção dos alunos, a exemplo disso, na hora de realizar tais atividades, por ser longa demais o aluno ficava dispersos e não tinha interesse algum.

Em resposta a entrevista o P1 responde que *“Ela contribui bastante, pois com ela se aprende na prática,”* o que demonstra que quando o aluno aprende através de atividades lúdicas se torna *mais difícil esquecer* o que aprendeu. O P2 responde que *“A transmissão de conteúdos através da ludicidade o aluno fica mais atencioso”*, portanto revela a necessidade de o professor introduzir a metodologia lúdica no fazer pedagógico para favorecer a atenção da criança diante dos assuntos trabalhados, facilitando a aprendizagem, pois desta forma, o interesse pelas atividades será bem maior.

Resposta 7: Como você avalia seus alunos diante de atividades lúdicas?

“Observo que há mais interesse, mais participar e mais prazer em realizar a atividade, diferente das aulas rotineira”. P1

“Observo que nas atividades lúdicas ele participam mais, ficam mais empolgados”. P2

3.1.11. O que dizem os professores quando avaliam seus alunos diante de atividades lúdicas

No processo avaliativo é necessário que se leve em consideração a vivência da criança, suas experiências, bem como o contexto de vida na qual está inserida. Nesse caso, é interessante que o espaço escolar esteja de acordo com essas necessidades e anseios. Que

as crianças encontrem no ambiente um lugar encorajador para se manifestar, assim, o trabalho a ser desenvolvido pelo professor surtam efeitos positivos.

Dessa forma, a avaliação feita pelo professor servirá de orientações para os próximos passos a serem seguidos para que o processo ensino e aprendizagem se completem. Mas muitas vezes não acontece dessa forma, quando a ação do professor está voltada para cumprir regras que não condiz para favorecer o ensino e a aprendizagem.

Levando por esse lado, o professor corre o risco de não observar na criança o seu comportamento, suas dificuldades, e seus medos. Isso acontece quando o seu objetivo está centrado no conjunto, pois sua preocupação está relacionada apenas a rotina diária de introduzir conteúdo. Pois o processo avaliativo precisa ser constante e individual, em que o educador tenha interesse em conhecer melhor cada aluno, o que ele já aprendeu e ainda necessita aprender, para que possa fazer um planejamento em cima das dificuldades apresentadas para dar andamento a aprendizagem.

Nesse sentido, Brasil (1998, p. 85) aponta que:

Não se trata de mera alternância entre momentos em que os alunos fazem o que querem e momentos em que fazem o que o professor manda, e sim da atribuição de responsabilidades que possam ser exercidas de forma produtiva em cada contexto e situação de ensino e aprendizagem.

Nessa perspectiva, a avaliação é entendida como o caminho que o professor precisa trilhar no sentido de verificar a aprendizagem dos alunos, diante da sua metodologia aplicada na transmissão de conteúdo, tendo resposta dos avanços e das dificuldades apresentadas diante dos conteúdos abordados.

Conforme Hoffmann (2012, p.72):

A observação do professor vai além da rotina, da “realização ou não” da atividade ou de “comportamentos apresentados” pelas crianças frente a essas, buscando observar, principalmente, se ele contribuiu para a formação de crianças autônomas, críticas e participativas por meio das brincadeiras, dos conteúdos delineados, dos projetos pedagógicos e outros.

Quanto a isso, é importante que o cenário da educação possa se constituir através de atividades alegres, espontâneas e desafiadoras, promovendo a interação entre seus próprios colegas e professores. Dessa forma, a criança estará em constante avaliação, partindo sempre da interpretação que se observa, pois “envolve as percepções, os sentimentos, as experiências anteriores e os conhecimentos de quem avalia”. (Hoffmann, p. 86). Embora a

missão de avaliar é bastante complexa e delicada, e que requer muita atenção e conhecimento.

Foi observado que as crianças sentem-se alegres ao chegarem na escola, quando encontram seus colegas e iniciam as brincadeiras. Nesse momento, a sensação de liberdade é espontânea, talvez pela falta de não ter a presença dos adultos que ditam regras, ficando a seus critérios utilizá-las no jogo ou não. Outro fator importante observado é a falta do intervalo para as crianças descarreguem suas energias e retornarem com mais vontade de aprender.

A resposta dada a entrevista o P1 destaca que *“Observo que há mais interesse, mais participar e mais prazer em realizar a atividade diferente”*. No relato da professora ela confirma que há mais participação quando a metodologia é voltada para atividades lúdicas, mas mesmo o lúdico fazendo a diferença o que prevalece é o ensino tradicional quando ela afirma *“diferente das aulas rotineira”*. O P2 também avalia uma maior participação, pois quando trabalha com essa metodologia os alunos, *“ficam mais empolgados”* facilitando um maior aprendizado.

3.2. Dissertar sobre a disponibilidade de materiais para facilitar o trabalho dos docentes quanto a ludicidade.

Para uma aprendizagem de qualidade, não basta simplesmente que o professor transmita o conteúdo através da teoria e em seguida fazer uso de atividades escritas para fortalecer a aprendizagem. Portanto, é necessário que faça despertar no aluno o gosto pelo estudo, proporcionando momentos de alegria e prazer pelo ambiente escolar.

Muitos professores ainda são muito engessados com o método tradicional o que dificulta o processo de ensino, acarretando muito problemas na aprendizagem das crianças e adultos que muitas vezes se afastam da escola pelo motivo de não encontrar nela um ambiente acolhedor e alegre. Nesse sentido, disponibilizar de metodologia atrativa para o fazer pedagógico, faz toda a diferença, e o professor como mediador nesse processo necessita ir em busca de novas didática para fortalecer suas práticas em sala de aula.

Já comprovado através de estudos que a ludicidade tem essa função de modificar o ambiente escolar no sentido de chamar a atenção e ainda favorece para o desenvolvimento do indivíduo e quando se trata de crianças, essa ferramenta faz toda a diferença. Sobre o assunto Teixeira (1014, p.64) afirma que:

O brincar pode e deve não só fazer parte das atividades curriculares, especialmente na Educação Infantil e Ensino Fundamental, mas também ter um tempo preestabelecido durante o planejamento em sala de aula. É, pois, fundamental selecionar brinquedos que levem os alunos a transformarem, criarem e ressignificarem sua realidade, estimulando não só a criatividade, por meio da atividade lúdica, mas também a tomada de decisão, a resolução de problemas e a cooperação no trabalho em grupo.

Mas para que tudo isso aconteça, é necessário que o professor e toda a equipe escolar tenha consciência do verdadeiro valor que a ludicidade tem para o desenvolvimento do aluno, o poder que o jogo, o brinquedo e a brincadeira oferece na aquisição de conteúdo.

Sendo assim, é importante que os profissionais da educação saibam escolher qual o tipo certo do material a ser usado para obter resultados positivos. Para isso, é importante que a escola disponibilize de materiais para favorecer o uso com essa metodologia, facilitando o trabalho do professor.

Resposta 5: Qual a disponibilidade de materiais oferecidos pela instituição para auxiliar nas práticas lúdicas em sala de aula?

“Infelizmente a escola não disponibiliza de muitos materiais educativos para o trabalho com a ludicidade, porém, quando há possibilidades os professores improvisam alguns jogos para trabalharem com essa ferramenta”. DA

“A escola disponibiliza de poucos materiais pedagógicos, pois a parte financeira destinada a esse tipo de material não é suficiente.”. CP

3.2.1. O que dizem o diretor administrativo e o coordenador pedagógico a respeito da disponibilidade de materiais que a escola oferece para auxiliar nas práticas lúdicas em sala de aula.

Toda escola tem objetivos que desejam alcançar, metas que deseja ser cumpridas para que o trabalho a ser desenvolvido contribua para o pleno desenvolvimento do indivíduo. Esses são os desejos mais importantes que as instituições desejam realizar. Mas para que o conjunto dessas aspirações se concretizem, é necessário que haja todo um planejamento em cima das ações a serem desenvolvidas ao longo dos anos para obter

resultados positivos, pois não basta querer, é necessário todo um trabalho que trilhem um único caminho para se chegar ao sucesso desejado.

Em todo esse processo, sem sombra de dúvidas o professor é a peça fundamental desse quebra cabeça. Por tanto, para desenvolver um belo trabalho, muitas vezes necessita de ajuda pedagógica no sentido de apoio, fornecendo mecanismo para facilitar o caminho a ser percorrido. E quando se trata de metodologias lúdicas o professor mais do que nunca precisará de ferramentas para fazer acontecer, e a escola como mantenedora da educação precisa das esse suporte oferecendo os materiais necessários para facilitar o trabalho do educador favorecendo a aprendizagem dos alunos.

Nos tempos atuais, o ensino e a aprendizagem não se resumem apenas no trabalho com o livro didático, o quadro e o giz. De acordo com o Projeto Político Pedagógico da própria escola:

A metodologia adotadas nas salas de aula vão sendo renovadas pouco a pouco, pois o quadro-negro e o giz não são mais suficientes, já se observam aulas inovadoras, criativas e dinâmicas, feitas de recursos simples e paradidáticos, como recortes, jornais, jogos, vídeos, slides, revistas, músicas e atividades de sondagem e de reflexão e também promovendo atividades de língua oral e escrita, debate, apresentações de trabalhos realizados pelos alunos e teatro, dessa forma, tende a tornar a aula prazerosa e contribuir para o despertar do conhecimento dos alunos que é e deve ser sempre a prioridade de toda escola. (PPP. 2020/2022, p. 13).

Optar sempre pela melhoria do ensino aprendizagem é valorizar o potencial humano no intuito de formar verdadeiros cidadãos críticos capazes de mudar o mundo a sua volta. E a introdução de metodologia lúdica é a escolha certa para essa formação.

Teixeira (2014, p.44) dá exemplo da importância do trabalho com o jogo, brinquedo e brincadeira:

O jogo, o brinquedo e a brincadeira são analisados e estudados na Pedagogia, tendo em vista as possibilidades práticas de sua utilização no processo de ensino e aprendizagem. Brincar é uma situação em que a criança constitui significado para assimilação dos papéis sociais e compreensão das relações afetivas que ocorre em seu meio, bem para a construção do conhecimento.

O brincar tanto para a criança como para o adulto é fonte de prazer, como também fonte de conhecimento, está aí a importância de considerar a ludicidade como parte integrante da atividade educativa por está assegurada as situações de aprendizagem. Pois a

atividade lúdica ainda de acordo com a autora, “é, portanto, uma das formas pelas quais as crianças se apropriam do mundo, pela qual o mundo humano entra em seu processo de constituição, enquanto sujeito histórico” (Teixeira, 2014, p.49). Sendo assim, o brincar se torna um fator de grande valia para a aprendizagem.

De acordo com a observação sistemática foi possível notar a empolgação das crianças na hora das brincadeiras realizadas no pátio da escola, pois de acordo com as aulas desenvolvidas em sala, não se registrou a utilização dessa metodologia tão eficaz para o aprendizado.

Em resposta a entrevista, o diretor administrativo afirma que a escola *“Infelizmente não disponibiliza de muitos materiais educativos”* que auxiliem nas práticas dos professores para o trabalho com o lúdico e afirma que *“só existe alguns jogos, mas os professores improvisam outros para trabalharem com esse método”*. Na visão do diretor, mesmo não tendo muitos materiais para esse trabalho, o professor sabendo da importância que a ludicidade tem para o aprendizado da criança improvisa outros tipos de materiais para tornar suas aulas mais ricas e atrativas. O coordenador pedagógico atribui a falta de materiais pedagógicos a falta de verbas quando afirma que *“a parte financeira destinada a esse tipo de material não é suficiente.”*

O coordenador alega questões de ordem financeira para se trabalhar com o lúdico, mas esquece que uma brincadeira de roda não demanda dinheiro. O que falta não são verbas, mas sim o querer fazer diferente e sair da zona de conforto. Essa visão corrobora com o depoimento da própria coordenadora na resposta à questão 6, a seguir.

Resposta 6: Os professores sempre procuram utilizam os materiais disponíveis na instituição para tornar suas aulas mais atrativa?

“Sim, sempre utilizam nas suas aulas”. DA

“Não, mesmo sendo orientados nos planejamentos da existência de jogos eles preferem trabalhar com o método tradicional, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental”. CP

3.2.2. O que dizem o diretor administrativo e o pedagógico a respeito da utilização dos materiais disponíveis para tornar suas aulas mais atrativas.

O professor educador, é o indivíduo que tem a capacidade de transformar o ser humano através de sua metodologia. Por esse motivo e muitos outros é extremamente

importante que ele esteja sempre se renovando, buscando novos métodos de ensino que auxiliem na sua trajetória pedagógica, para que a sua intervenção na vida dos educandos aconteça de forma positiva.

Assim, para que o ensino nas escolas tenha resultados positivos é necessário que essa busca do novo seja constante, e que os professores através da sua didática atendam às necessidades dos discentes, pois o método tradicional não condiz mais com o tipo de clientela que as nossas escolas oferecem nos dias de hoje. Sendo assim, o professor precisa estar sempre à procura da melhor forma para transformar o ensino em aprendizagem, fazendo valer a sua missão de educador. Diante disso, o Referencial Educacional de Educação Infantil (1998 p.23) diz o seguinte:

Educar, significa, portanto, propiciar situação de cuidado, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possa contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros, em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança e o acesso, pelas crianças, dos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. (RCNEI, 1998 p.23).

Assim sendo, a educação está ligada a diversos fatores que a escola como um todo precisa estar atenta para não desviar do verdadeiro sentido de ensinar.

De fato, o professor por sua vez, precisa estar buscando alternativas diferentes, obtendo instrumentos tanto na escola como fora dela para atrair a atenção dos alunos oferecendo aulas mais dinâmicas e descontraídas. Diante do exposto, Lima (2013, p.39) menciona que:

O professor em sua caminhada pelo saber precisa buscar alternativas de conhecimento agregando as já pertencentes a ele, através de sua vivência e procurando incessantemente novas formas de relação em seu entorno. O professor lúdico deve usar das multireferencialidades como base para uma compreensão da formação buscando também atos de currículos construtivos da formação.

Para isso, interligar os conteúdos a serem trabalhados com a ludicidade, é transferir o ensino para a aprendizagem com facilidade de forma divertida, proporcionando um ambiente interativo para a aprendizagem, pois “o brincar da criança é brincar, o brincar do adulto é “brincar”, é ter uma ludicidade de adulto, diversa da ludicidade da criança” (Luckesi, 2002, p.56). Diante do exposto, o ato lúdico é proporcional ao indivíduo de qualquer idade.

Ao utilizar a observação sistemática, se evidenciou que o professor não se preocupa em buscar novas técnicas para fortalecer as atividades escritas, pela qual boa parte dos alunos não apresentava interesse para realiza-las.

O diretor administrativo relata que os professores “*sempre utilizam nas suas aulas*” os materiais que a escola disponibiliza para tornarem as aulas mais atrativa e dinâmicas, mas a coordenadora pedagógica contraria a resposta do diretor, afirmando que “*Não, mesmo sendo orientados nos planejamentos da existência de jogos eles preferem trabalhar com o método tradicional*”. Para a coordenadora os professores não fazem uso das ferramentas existentes na escola “*principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental*”. Ou seja, os professores que trabalham nos anos iniciais do Ensino Fundamental não modificam a sua metodologia em função da aprendizagem dos alunos.

Resposta 8: A escola oferece materiais para os professores desenvolverem práticas lúdicas?

“sim, mas não o suficiente para trabalhar o ano todo” P1

“Sim, boa parte fica guardados em armários, precisando ser divulgados, pois muitas vezes nos deparamos com jogo que nem sabíamos que existia”.

P2

3.2.3. O que dizem os professores a respeito dos materiais oferecidos pela escola para o desenvolvimento de práticas lúdicas.

Para a introdução da metodologia lúdica, é necessário que a escola ofereça ao docente equipamento para esse trabalho, pois o professor bem equipado certamente vai diferenciar o ensino em sala de aula. Portanto, é importante que ele na sua missão de educar, possa fazer um conhecimento prévio sobre cada tipo de ferramenta a ser usada na sua metodologia.

Ao trabalhar com jogos é interessante que se conheça bem as regras, escolhendo o tipo de jogo certo que irá favorecer a aprendizagem do conteúdo a ser trabalhado, evitando assim, o uso desproporcional, simplesmente como passatempo. Nesse caso, é indispensável que se faça um planejamento em cima dessas ferramentas, conciliando com os tipos de assuntos a serem ensinados. Desse jeito, o trabalho com esse tipo de material vai surtir efeitos positivos na hora da execução, proporcionando momentos de prazer e aprendizagem.

Diante do exposto, o Projeto Político Pedagógico (2020/2022, p.13) da escola Girassol diz o seguinte:

Os professores estão atentos para saber dosar a aplicação das atividades, conciliando-as com a situação psicossocial dos alunos. Diante destas ideias e desta realidade, desenvolvemos funções que levam o aluno e outros integrantes do processo ensino aprendizagem a se integrarem num contexto de uma educação fincada na qualidade.

Quando o profissional faz todo um planejamento em cima do que pretende trabalhar, sem sombra de dúvidas o seu trabalho surtirá efeitos positivos, favorecendo a aprendizagem através das atividades desenvolvidas, observando os pontos positivos e as intervenções que ele precisa fazer a respeito dos negativos, ou seja, elaborando outras atividades para fortalecer a aprendizagem que não foi satisfatória. Nesse sentido, uma aula bem elaborada servirá para que o professor tome conhecimento sobre o que o aluno aprendeu ou deixou de aprender, proporcionando ao professor fazer uma avaliação a respeito do que foi ensinado.

Ao contrário quando não se planeja, esses pontos importantes deixam de ser avaliados. A exemplo disso, quando se leva para a sala de aula um tipo de jogo sem o conhecimento prévio do professor, a aula não terá rendimento por que o professor não saberá quando e onde intervir nas dificuldades dos alunos. Pois “uma ação pedagógica sobre a criança pequena, para ser eficaz, deverá ser em primeiro lugar, dirigida para esse fim: ajudá-las a avançar na via da independência” Montessori (1932, p. 35). Portanto, para o trabalho com a ludicidade, é extremamente importante que esteja relacionado com o conteúdo a ser trabalhado, dando importância para a construção da identidade da criança.

Para Garcia (1993, p.101):

Faz muita diferença uma sala de aula em que as crianças pintam, desenham, recortam revistas e colam folhas em papel, e vão amontoando sua “produção” em pastas, e outra sala em que as crianças planejam, executam e avaliam projetos coletivos em que estas atividades e outras passam a ter sentidos porque tem em sua referência uma totalidade.

Dessa forma, ao trabalhar com jogos, brinquedos e brincadeiras, atividades lúdicas em si, contemplam o desenvolvimento necessário das suas habilidades, pois brincando estão extravasando suas emoções, expressando seus desejos e assumindo diversos papais.

Foi percebido por meio da observação sistemática, que a escola não disponibiliza de um tempo livre para que os alunos posam extravagar suas energias, pois o intervalo para

a recreação ainda continua suspenso, devido a pandemia, as regras eram as mesmas, sem recreação para cumprir o distanciamento social. Nesse caso, parte dos alunos se beneficiavam do período em que aguardava a chegada do transporte coletivo, para o retorno as suas residências.

Em resposta a entrevista, os professores afirmam que a escola oferece materiais para utilizá-los nas práticas lúdicas, *mas não o suficiente para trabalhar o ano todo*” de acordo com o P1. Mas o P2 relata que *“boa parte fica guardados em armários, precisando ser divulgados, pois muitas vezes nos deparamos com jogo que nem sabíamos que existia”*. Nesse sentido, o professor afirma que não conhece boa parte dos materiais existente na escola, e que essa falta de divulgação dificulta na inclusão de atividades práticas.

Resposta 9: Quais orientações são recebidas quanto ao uso dos materiais disponíveis?

“Nos encontros pedagógicos somos orientados sobre o uso dos materiais e recebemos sugestões de como trabalhar outras atividades com o mesmo jogo”. P1

“Falta orientações quanto aos materiais disponíveis na instituição, pois muitas vezes precisamos entrar em contato com os gestores para saber se a escola dispõe de tal material para conciliar com o que estamos trabalhando”. P2

3.2.4. O que diz os professores a respeito das orientações recebidas quanto ao uso dos materiais disponíveis.

Quando a gestão escolar juntamente com o corpo docente reconhece no jogo no brinquedo e na brincadeira a possibilidade de desenvolver nas crianças as habilidades necessárias, certamente estarão trabalhando para que o ensino e a aprendizagem aconteçam de forma satisfatória, possibilitando o alcance dos objetivos propostos.

Mas em boa parte das escolas, se faz necessário modificar a visão de muitos profissionais da educação enquanto metodologias lúdicas, quando tida como perda de tempo, pois esse método não condiz com o Ensino Fundamental. Isso torna-se possível quando toda equipe escolar reconhecer o verdadeiro poder que essa ferramenta tem para transformar o ensino em função da aprendizagem do aluno. Pois desta forma, além de facilitar o caminho para a educação estará proporcionando uma melhor interação entre os

participantes, promovendo a convivência e o compartilhamento das suas alegrias e desejos na troca de experiências.

Nesse sentido, Brasil (1997, p. 45) destaca que:

Cabe à escola trabalhar com o repertório cultural local, partindo de experiências vividas, mas também garantir o acesso a experiências que não teriam fora da escola. Essa diversidade de experiências precisa ser considerada pelo professor quando organiza atividades, toma decisões sobre encaminhamentos individuais e coletivos e avalia procurando ajustar sua prática às reais necessidades de aprendizagem dos alunos.

Desse modo, se os objetivos da educação é proporcionar o desenvolvimento dos alunos para torna-los críticos e capazes de solucionarem seus problemas, é necessário oferecer diversas situações de atividades para esse fim. Atividades para que possam aprender a dialogar, trocar experiências, conviver em equipes, saber ouvir, respeitar o outro, aceitar as regras, sabendo ganhar e perder quando for o caso.

Uma criança que não sabe brincar conseqüentemente será um adulto sem sonhos, nesse sentido, as atividades lúdicas devem ser usadas como recursos para que ela desenvolva sua criatividade e espontaneidade, sendo autônoma na sua vida futura.

Teixeira, (2014, p.66/67) diz que:

A intervenção do educador durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no brincar espontâneo. O professor deve oferecer materiais espaço e tempo adequado para que a brincadeira ocorra em sua essência. O adulto também pode, portanto, estimular a imaginação das crianças, despertando ideias, questionando-as para que busque soluções para os problemas, assim como pode brincar junto com as crianças, partilhando sensações e reações nesse momento singular de seu desenvolvimento, podendo até mesmo contar do que e como ele próprio brincava na infância, estimulando assim a imaginação das crianças e servindo de modelo.

O que vimos é que muitas escolas em se tratando do Ensino Fundamental, mais precisamente nos anos iniciais, raramente trabalham projetos para atender esse tipo de clientela no sentido de modificar a metodologia na introdução de aulas mais dinâmicas em que a metodologia lúdica se faça presente. Pois “raramente a atividade lúdica é considerada pela escola, e quando isso ocorre, as propostas são tão carregadas pelo adjetivo

“educativo”, que perdem as possibilidades de realização do brincar, da alegria, da espontaneidade, da festa”. (Marcelino 1990, p.58).

Nesse mesmo pensamento Lima (2013, p. 37) menciona que:

A escola deve ser o local onde a criança sinta bem-estar, tenha vontade de estar e desenvolver atividades que proponham a ludicidade e a sua formação tanto intelectual, afetiva e cognitiva. Também o bom convívio com seus colegas de classe. A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir os conteúdos no ensino das disciplinas, fundamentados nos interesses daquilo que pode levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado.

Para isso, o professor deve deixar de lado o seu autoritarismo em sala para que as crianças tomem o caminho certo, pois as atividades desse tipo, leva ao sonho da magia e da criatividade por estarem ligados ao espírito do prazer

Nesse sentido, a tarefa de selecionar as atividades lúdicas em aula, deve ser bastante cauteloso para o educador, e mais ainda quando na escola não oferece políticas de suporte para o trabalho com essa metodologia.

Durante a observação sistemática verificou-se que os alunos se sentem motivados para ouvir a história contada pelo professor, fazendo perguntas toda vez que a professora pausava para mostrar as figuras contidas na história. Mas destaca-se também que o interesse vai diminuindo quando a história vai se alongando. Nesse sentido é necessário que o profissional esteja atento para a introdução de métodos diferenciados.

Em sua resposta a entrevista, o P1 destaca os seguintes dizeres: *“Nos encontros pedagógicos somos orientados sobre o uso dos materiais, e recebemos sugestões de como trabalhar outras atividades com o mesmo jogo”*. Em sua fala demonstra que nos planejamentos além de orientá-los a respeito dos materiais a serem trabalhados em suas metodologias recebem também sugestões para outras atividades relacionando o mesmo jogo. Mas essa resposta se contradiz relacionada a fala do P2 quando afirma que: *“Falta orientações quanto aos materiais disponíveis na instituição, pois muitas vezes precisamos entrar em contato com os gestores para saber se a escola dispõe de tal material para conciliar com o que estamos trabalhando”*. Nesse sentido, a escola não orienta o trabalho com materiais para fortalecer o trabalho com a ludicidade.

3.3. Relatar sobre a formação continuada dos professores no contexto da ludicidade no processo ensino aprendizagem.

A formação continuada é um fator extremamente importante não só para a atuação do professor no seu ambiente de trabalho, como também para a melhoria nas condições de salário e carreira. Na própria LDB 9394/96 sobre a formação continuada está escrito no artigo Art. 63, § III “programas de educação continuada para os profissionais de educação dos diversos níveis”. No artigo 67 “Os sistemas de ensino promoverão a valorização dos profissionais da educação, assegurando lhes, inclusive nos termos dos estatutos e dos planos de carreira do magistério público”. Nesse sentido, a lei assegura os profissionais da educação a melhorar suas práticas pedagógicas nas formações continuadas bem como na sua melhoria nas condições de trabalho.

Mas em si tratando da formação continuada a respeito da ludicidade, nos espaços acadêmicos lamentavelmente esse tema não tem muita importância, talvez por não ter um fundamento teórico que facilite a compreensão da ludicidade como fator importante no desenvolvimento humano como já citado anteriormente. As práticas lúdicas muito ainda faltam para serem compreendidas como fator indispensável no processo ensino aprendizagem e principalmente nas series iniciais do Ensino Fundamental, por tanto, necessita ser estudadas na sua plenitude para ser indiscutivelmente vivenciadas.

No tempo contemporâneo muitas coisas precisam ser mudadas, muitas práticas no ambiente escolar estão ultrapassadas principalmente na era digital em que estamos vivenciando. Os discentes não se sentem satisfeitos com a maneira que o ensino é ministrado.

Essa temática é colocada ainda de forma vaga, pois falta políticas públicas que incentive a educação a mudarem essa visão de que o lúdico é uma metodologia apenas destinadas a Educação Infantil.

Resposta 7: A escola tem oferecido formação continuada para motivar os professores a trabalhar com a ludicidade?

“Eles participam de formações só na Secretaria de Educação, mas não sobre o tema ludicidade”. DA

“A escola não oferece formações continuada para os professores, as únicas formações que eles participam são oferecidas pela Secretaria de Educação

que se refere as áreas específicas do conhecimento, mas não se relata ao tema ludicidade". CP

3.3.1. O que diz o diretor administrativo e o coordenador pedagógico sobre a formação continuada para motivar os professores a trabalharem com a ludicidade.

Embora a necessidade de formação continuada seja assegurada nos documentos oficiais, a realidade é bem diferente quando se trata de educadores da Educação Básico no país, pois a possibilidade de tempo e de recursos financeiro não é suficiente para tal investimento. Ainda existe aqueles professores que acham que sua metodologia está adequada de acordo como se trabalha os conteúdos, levando em consideração simplesmente a teoria, e o baixo rendimento se aplica pela falta de interesse dos alunos, pois o seu método é considerado eficaz, sem a necessidade de uma formação continuada para se atualizarem. De acordo com as ações da BNCC, (2018, p, 17) é importante:

- ✓ criar e disponibilizar materiais de orientação para os professores, bem como manter processos permanentes de formação docente que possibilitem contínuo aperfeiçoamento dos processos de ensino e aprendizagem;
- ✓ manter processos contínuos de aprendizagem sobre gestão pedagógica e curricular para os demais educadores, no âmbito das escolas e sistemas de ensino

A formação continuada para os professores deve ser uma preocupação da gestão escolar, valorizando esse profissional não apenas para que ele possa desenvolver um bom trabalho na escola, mas no sentido de respeitá-los e ouvi-los para saber quais as suas necessidades e desejos, dessa forma o curso será bem-sucedido.

Segundo Lima (2014, p. 45):

Analisar as necessidades formativas dos professores significa conhecer seus interesses, as suas expectativas e também os seus problemas para despertar o interesse do professor, assim como é feito com os alunos, devemos partir de assuntos do seu interesse, para despertar a vontade de aprender, considerando seus saberes, suas dúvidas e angústias.

Portanto, a formação do docente requer uma atenção diferenciada que deve ser um compromisso da gestão escolar para que possa ter uma obrigação entre a formação inicial e a continuada para que assim o professor possa ter uma profissionalização de qualidade e

auxiliar no processo ensino aprendizagem, pois “à docência não é um estado na qual se chega, e sim um caminho que é feito”, (Alvarenga, 2002, p.88). Nesse sentido, os órgãos competentes dentro da escola e fora dela possa assegurar a esses profissionais a permanência de uma formação continuada para possíveis mudanças na educação do nosso país como afirma Vasconcelos “muitas coisas precisam ser feitas, desde o resgate do sentido do trabalho, da escola, até a qualificação (...)” (2015, p.146).

Nessa perspectiva, a formação continuada permanentemente deve ser urgentemente objeto de reflexão para que assim, possa haver mudanças na educação, pois a luta para essa conquista deve se dá em todas as direções e principalmente quando o ensino se resume apenas em métodos tradicionais, desvalorizando a humanização sem dá valor algum as ferramentas eficazes para fazer valer o ensino.

Neste sentido, pelo que foi observado sistematicamente, os professores não são capacitados para inovarem suas práticas na utilização da ludicidade e melhor estimular o ensino aprendizagem, pois fica claro quando desenvolve as atividades em que boa parte dos alunos não tem motivação alguma.

Em sua resposta dada a entrevista, o diretor afirma que a escola não oferece formação continuada, mas “*Os professores participam de formações só na Secretaria de Educação, mas não sobre o tema ludicidade*”. A coordenadora afirma que as formações oferecidas pela Secretaria de Educação são “*sobres a área específica de cada um, mas não sobre esse tema*”. As respostas confirmam que não há uma preocupação em relação a formação continuada pela escola para a preparação do docente em trabalhar com metodologias lúdicas.

Resposta 8: A escola oferece formação continuada para capacitar os professores para lidar com os equipamentos a tecnologia?

“*Não, essa capacitação deve partir da Secretaria de Educação, mesmo por que os próprios gestores precisam se capacitar também*”. DA

“*A escola não se encontra em condições em oferecer um curso dessa dimensão, precisa partir da Secretaria de Educação. Sentimos uma enorme necessidade dessa capacitação no período da pandemia por conta das aulas remotas*”. CP

3.3.2. O que diz o diretor e o coordenador a respeito da escola oferecer capacitação para os professores lidar com os equipamentos tecnológicos.

Os recursos tecnológicos estão cada vez mais presentes na vida do ser humano, pois vivenciamos uma era digital com avanços desenfreados de tecnologia. A nova geração está a cada dia mais impregnada com os jogos eletrônicos como nunca na história da humanidade. Pois como afirma a BNCC “os jovens têm se engajado cada vez mais como protagonistas da cultura digital, envolvendo-se diretamente em novas formas de interação multimidiática e multimodal e de atuação social em rede, que se realizam de modo cada vez mais ágil”. (BNCC, 2018, p. 61).

De acordo com essas transformações, as escolas também passam por mudanças por conta desses equipamentos tecnológicos nelas inseridos. Nesse sentido, com a chegada exorbitante desses recursos no ambiente escola, os docentes necessitam de capacitações para fazerem uso dessas ferramentas na utilização de suas metodologias, mesmo por que ninguém pode viver sem ela nos dias de hoje, e o uso desses equipamentos se faz necessário para que os alunos não ultrapassem os seus ensinamentos.

De acordo com a BNCC (2018, P. 58):

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.

Não existe idade certa de crianças que se interesse por esses equipamentos, pois chamam atenção até mesmo de crianças ainda bem menores sem idades de frequentar a escola. Nesse sentido a utilização dessas ferramentas no ambiente escolar certamente está voltado para o seu interesse, pois os recursos tecnológicos são ferramentas de trabalho de grande valia para o fazer pedagógico, portanto, introduzi-las na metodologia do professor certamente vai fazer toda a diferença no processo ensino aprendizagem.

Esses equipamentos tecnológicos vêm a cada dia substituindo as brincadeiras tradicionais. Diante disso, Gomes (2013, p. 46) afirma que:

Nos últimos anos tem sido notável a mudança na cultura lúdica da criança, que evoluiu devido à chegada de novos brinquedos. Assim, as brincadeiras que eram desenvolvidas coletivamente nas ruas, geralmente, transmitidas de geração para geração, (rodinha, ciranda, amarelinha, cabo de guerra, passa anel, cabra-cega, bolinha de gude, pique e suas variações) foram aos poucos sendo substituídas pelos aparelhos eletrônicos.

O fazer pedagógico mediante os recursos tecnológicos tem a possibilidade de ajudar o professor em função da aprendizagem dos alunos por ser um equipamento que prende a atenção e por ser uma prática que ajuda na aquisição dos conteúdos, e mais ainda quando se usa os jogos a motivação com esses equipamentos é ainda maior.

Lima (2014, p. 45) afirma que:

Os estudantes hoje convivem com computadores, vídeo- games, Internet. Portanto, cabe ao profissional de educação, buscar atualização constante para acompanhar e orientar seus alunos no consumo das tecnologias, e principalmente, para cumprir a importante tarefa de transformar informação em conhecimento.

Assim, encontrar a forma certa para conquistar os alunos é uma missão que o professor necessita está sempre buscando para fortalecer a sua caminhada e fazer valer o ensino que se encontra muito defasado, pois buscar alternativa que agregue ao seu trabalho é a forma certa para mudar a educação.

Na observação sistemática, observou-se que não havia uma preocupação da escola em capacitar o corpo docente para a utilização das ferramentas tecnológicas, pois a metodologia a ser trabalhada fica a critério de cada professor.

A resposta dada do diretor administrativo durante a entrevista sobre a formação continuada para capacitar os professores a lidarem com os equipamentos tecnológico foi: “Não, essa capacitação deve partir da Secretaria de Educação, mesmo por que os próprios gestores precisam se capacitar também”. Isso mostra a dificuldade que esses profissionais têm para lidar com esses equipamentos, como também afirma a coordenadora quando diz: “Sentimos uma enorme necessidade dessa capacitação no período da pandemia por conta das aulas remotas”. Nesse sentido tanto o diretor como a coordenadora atribuem essa missão a própria Secretaria de Educação.

Resposta 10: Quais as dificuldades para trabalhar com os equipamentos tecnológicos?

“A falta de capacitação” P1

“A falta de capacitação para lidar com os equipamentos” P2

3.3.3. O que dizem os professores sobre as dificuldades para trabalhar com os equipamentos tecnológicos.

Para garantir uma educação de qualidade muitas coisas necessitam ser mudadas, e uma das prioridades é a capacitação dos profissionais que atuam nessa profissão, como já mencionado anteriormente. Capacitar o professor para metodologias inovadoras é adequá-los as necessidades dos alunos. Assim, certamente estará favorecendo o ensino e a aprendizagem. Nesse sentido, a escola deve estar preparada para lidar com essas transformações, enfrentando os desafios para uma educação de qualidade.

Assim, oferecer uma formação continuada para capacitar os profissionais da educação é uma necessidade urgente, e em si tratando de equipamentos tecnológicos é sem dúvida resolver um problema que vem crescendo a cada dia por conta do mundo virtual no qual estamos inseridos. Esse é um problema sério que vem aumentando na medida que os novos equipamentos vão acompanhando o avanço tecnológico.

Nessa perspectiva a BNCC (2018, p. 61) afirma que:

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.

A realidade que se encontra nas escolas é bem diferente, pois não há capacitações para modificar as metodologias na introdução do lúdico para favorecer o interesse dos

alunos e acabar com o tradicionalismo. E com a chegada de novos equipamentos tecnológicos dificultou ainda mais o ensino por conta da falta de habilidades nos docentes em lidar com os objetos que muito tem a contribuir para motivar e alegrar o ambiente escolar, pois “Alguns professores sentem dificuldade de utilizarem as práticas lúdicas por inaptidão para lidar com a ludicidade, em decorrência da inexistência de uma formação continuada, e por dificuldades impostas pelo contexto cotidiano” (Lima, 2014, p. 46). Muitos educadores não fazem uso de jogos eletrônicos por conta dessa falta de preparação.

Mas o uso dessas ferramentas para a transmissão de conteúdos se deu de forma obrigatória, quando surgiu a pandemia do Covid-19 que obrigou o distanciamento social por conta do vírus e as escolas tiveram que se reinventar para oferecer ensino através de aulas remotas para que a educação não parasse, surpreendendo e gerando inquietações na maioria dos profissionais de educação por lhe faltar as habilidades para o manuseio com essas ferramentas, e assim, continuar o seu trabalho de forma nunca experimentado pela boa parte dos profissionais, gerando medo e ansiedade.

Demo (1996, p. 273) afirma que:

Para encarar as competências modernas, inovadoras e humanizadoras, [o educador] deve impreterivelmente saber reconstruir conhecimentos e colocá-lo a serviço da cidadania. Assim, professor será quem, sabendo reconstruir conhecimento com qualidade formal e política, orienta o aluno no mesmo caminho. A diferença entre professor e aluno, em termos didáticos, é apenas fase de desenvolvimento, já que ambos fazem estritamente a mesma coisa.

Esses equipamentos tecnológicos são de grande utilidade por modificar o tradicionalismo, oferecendo metodologias lúdicas para favorecer os interesses. Mas muitos ainda precisa aprender e utiliza-las nas suas práticas, conciliando com os conteúdos e proporcionando um ambiente saudável para os nossos educandos que dificilmente vivem sem o acesso a esses equipamentos, por fazerem parte de suas vivências diárias cada vez mais. E o professor necessita buscar conhecimentos para não ficar para traz e modificar o processo ensino aprendizagem.

De acordo com a observação sistemática, a metodologia dos professores se repete a cada aula, pois não há uma preocupação em modificar o seu ensinamento para melhor atender os alunos. Visto que a escola dispõe de vários jogos educativos excelentes para o trabalho com crianças, a serem relacionados com o tipo de conteúdo ministrado. Além do

mais, vários equipamentos tecnológicos que sem dúvida chamaria a atenção delas, fornecendo momentos de descontração e alegria.

Nas respostas dadas a entrevista, os professores responderam a mesma coisa afirmando que as dificuldades para introduzirem os equipamentos tecnológicos em suas metodologias é “*a falta de capacitação* “Desse modo, o despreparo para lidar com essa ferramenta muitas vezes gera o desinteresse e a falta de atenção nas escolas.

O uso da ludicidade na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental conforme o exposto, favorece o processo ensino aprendizagem, pois dar seguimento as experiências já adquiridas pelos alunos na etapa anterior, onde essa ferramenta se faz presente na vida dessas crianças que faz do brincar uma ponte para o conhecimento.

A contribuição do diretor administrativo, coordenador pedagógico e dos professores da escola de Ensino Infantil e Fundamental Girassol, no que se refere a metodologia lúdica para o primeiro ano do Ensino Fundamental, tem uma parcela de agravamento no método utilizado para o ensino aprendido. Pois não valorizam o trabalho com essa ferramenta tão importante na transmissão do saber e considerando que a etapa anterior já trabalha com essa metodologia, e a falta desse método gera uma fragmentação da aprendizagem nessa nova etapa de ensino.

A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar. (Brasil, 1998, p. 46).

Por tanto, a ludicidade no ambiente escolar é de suma importância para todas as áreas do conhecimento, não só na Educação Infantil, mas também para o Ensino Fundamental, pois contribuem nas mudanças de comportamentos, na interação com os colegas e professores, e em muitas outras possibilidades para auxiliar na aprendizagem, deixando as aulas mais produtivas e prazerosas.

Nesse sentido, de acordo com as respostas dadas as entrevistas com os gestores e professores, verifica-se que todos sabem da grande importância que a ludicidade tem para a aquisição do saber, mas percebe-se que falta políticas de incentivo para que essa metodologia seja incrementada no espaço escolar.

Sendo assim, é importante inserir a ludicidade em todos os documentos que norteiam a escola, principalmente no PPP e no regimento que rege a escola, para que assim, essa metodologia esteja agregada em todas as áreas do conhecimento, favorecendo aos

alunos a adquirirem as competências e as habilidades necessárias para a formação humanas, pois a escola é o espaço ideal para o conhecimento.

Diante do que foi citado, a escola precisa se comprometer no sentido de estar sempre à procura de novas metodologias para o avanço da sua clientela e assim, contribuir com o crescimento da sociedade, no desenvolvimento pleno dos educandos.

O problema central da investigação é apresentar resposta ao seguinte questionamento: Qual a metodologia utilizada pelos professores do primeiro ano da escola municipal Girassol, quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem?

Ao resolver o problema é possível concluir que a metodologia dos professores da escola Girassol se dá através de aulas expositivas, pois dificilmente introduzem a ludicidade em suas metodologias para facilitarem o processo ensino aprendizagem. Portanto, a teoria se faz mais presente na transmissão de conteúdo.

De acordo com as respostas adquiridas por meio da entrevista, tanto os gestores como os professores relatam que a falta da ludicidade no âmbito escolar é devido a uma rotina enviada pela Secretaria de Educação para ser seguida diariamente para a alfabetização das crianças e com ela se torna difícil a inclusão da ludicidade por conta do tempo que é limitado.

Neste viés, cabe registrar que as Secretarias de Educação seguem um direcionamento marco, vindo do Ministério da Educação no que diz respeito ao currículo, as matrizes de competências e ao objetivo nacional para a educação, mas é o professor que decide de que forma esses objetivos devem ser alcançados. É o professor que ao olhar para sua turma, cria as estratégias e a metodologia que facilite a aprendizagem do aluno.

Outro ponto que se destaca na falta da ludicidade na metodologia do professor, são as dificuldades enfrentados por eles, para o trabalho com essa ferramenta, pois esse tema não é abordado nos planejamentos coletivos, muito menos nas formações que a Secretaria de Educação oferece, ou seja, essa temática não é tratada com importância para aprimorar os conhecimentos.

Ao analisar a metodologia dos professores no ambiente escolar, através da observação sistemática feita na sala de aula verifica-se que o trabalho desenvolvido com as crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental da escola pesquisada, precisa ser analisada minuciosamente, no sentido de modificarem seus métodos de ensino, dando a elas um espaço que estejam de acordo com a sua idade, um lugar propício e adequado para uma aprendizagem satisfatória. Pois, “uma das opções para tornar o aprendizado mais

simples e prazeroso é a utilização de metodologias alternativas” (Castro & costa, 2011, p. 26).

Nesse sentido, é necessária uma conscientização de todos os envolvidos com a educação no ambiente escolar, visto que todos comprometidos, certamente obterá resultados satisfatórios. Desse modo, “forma-se profissionais disposto a agregar-se nos vários campos do conhecimento, desenvolvendo habilidades para juntar teoria e pratica, e se capacitar para desenvolver trabalhos em equipes”. (SPM/CEPESC, 2009, p. 263).

Nessa perspectiva, o trabalho com a metodologia lúdica além de facilitar o desenvolvimento cognitivo das crianças, estará propiciando uma maior motivação, despertando o interesse para a aprendizagem, pois os jogos e as brincadeiras quando trabalhadas intencionalmente dentro do que se deseja, surte efeitos positivos. Pois, “essas práticas de ensino fazem com que as aulas não se tornam monótonas e que os alunos não as realizem como se fossem um dever e sim como um prazer em aprender” (Amaral, 2019, p.186).

É importante destacar que, para uma boa atuação no trabalho do professor, é necessário que ele esteja em constante formação para exercer seu papel com maestria diante das dificuldades encontradas nas salas de aulas. Logo fica claro que, a escola Girassol não disponibiliza de formações continuadas para capacitar esses profissionais principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, no sentido de dar continuidade ao uso da ludicidade para não haver uma ruptura da aprendizagem já adquirida na etapa anterior, transformando aulas expositivas por aulas mais atrativas, unindo o útil ao agradável, estabelecendo assim, uma conexão entre a teoria com a pratica, sempre seguindo as orientações que estão contidas dos documentos que rege a educação como o PPP, BNCC e o Ensino Fundamental de Nove Anos.

Destarte, é necessário despertar nos educadores o gosto em trabalhar com técnicas de aprendizagem que seja favorável ao aluno. Para isso, a importância da criar políticas públicas para favorecer esse ensino se faz necessário, para que todos juntos Secretaria de Educação, gestores e professores possam trabalhar em função de facilitar o ensino e a aprendizagem, utilizando o método mais adequado, não só na Educação Infantil, mas também nas series iniciais do Ensino Fundamental onde se encontra o problema em questão. Esse é o objetivo maior deste trabalho de pesquisa.

CONCLUSÕES E PROPOSTAS

Após a análise de interpretação de dados, neste capítulo serão apresentadas as conclusões da presente investigação, bem como as propostas fruto da realização deste estudo. A ludicidade no processo ensino aprendizagem como metodologia para facilitar aquisição de conteúdo está previsto na BNCC (2018, p.41) que “a instituição escolar precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório (...)”. Assim, introduzir metodologias lúdicas no trabalho do professor nada mais é que garantir os direitos das crianças por fazerem parte do contexto onde estão inseridas.

De acordo com Vygotsky (1984, p.81 apud Klein, 2016, p. 17) “o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do lúdico que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”. As atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento da criança pelo poder de levar a motivação e alegria de maneira natural e espontânea.

Nesse sentido, o professor é a peça fundamental nesse processo, buscando metodologias inovadoras para facilitar o ensino para uma educação de qualidade dentro das possibilidades que se encontra a criança, oferecendo ambientes adequados para o seu desenvolvimento. Portanto, o profissional deve estar em constante formação para exercer a sua docência, compreendendo as necessidades das crianças “A formação lúdica deve facilitar o professor do conhecimento de si próprio, desbloquear a resistência e construir uma visão profunda sobre a importância das atividades para a vida da criança” (Abreu, Z.T.O (2020).

Nessa perspectiva, certo da grande influência que a ludicidade oferece para o desenvolvimento da criança, as instituições devem caminhar juntos aos professores no sentido de facilitar o seu trabalho, promovendo capacitação continuadas para fazer valer o ensino com essa metodologia que muito tem a oferecer.

CONCLUSÕES

Após obter as respostas do diretor administrativo, coordenador pedagógico e professores através da entrevista, as informações obtidas através das observações feita com

alunos, foi possível analisar os dados que foram suficientes para responderem aos objetivos específicos estabelecidos para esta pesquisa.

Quanto ao primeiro objetivo específico, *descrever como são trabalhadas as atividades de sala de aula do primeiro ano do Ensino Fundamental*, conclui-se que a escola Girassol mesmo reconhecendo a grande utilidade que as práticas lúdicas oferecem no processo ensino aprendizagem, e que essa metodologia é de fundamental importância em dar continuidade no período de transição que os alunos estão vivenciando, não é levada em consideração para modificar os trabalhos pedagógicos da escola em função do desenvolvimento na construção do saber.

Na observação feita pela pesquisadora para obter informações a respeito do comportamento dos alunos em relação metodologia do professor, notou-se a falta da ludicidade nas práticas pedagógicas, favorecendo a indisciplina e a desmotivação de boa parte dos educandos.

Diante das visitas feitas pela gestão escolar nas salas de aulas no sentido de verificar como são trabalhados os conteúdos pelos professores, e nos planejamentos dão sugestões para incentivar o docente na utilização de novas práticas pedagógicas, a utilização do lúdico não se torna uma obrigação, ficando a critério de cada um a escolha de seus próprios métodos para a transmissão do saber.

A falta da ludicidade na metodologia do professor da escola Girassol, de acordo com os gestores e professores é consequência da rotina de trabalho imposta pela Secretaria de Educação, e por conta disso, não sobra tempo para introduzir essa ferramenta no trabalho pedagógico, e menciona também a dificuldade que encontra para trabalhar com esse método.

Não há um planejamento voltado para a interação entre os professores do Ensino Fundamental e Educação Infantil, no sentido de verificar como são trabalhadas as atividades lúdicas na Educação Infantil para sanar as dificuldades existentes, já que essa modalidade é desenvolvida por meio da ludicidade. Mas a gestão reconhece a necessidade de um planejamento voltado para essa temática.

Os professores reconhecem o verdadeiro sentido da ludicidade e o grande potencial que as atividades lúdicas oferecem no desenvolvimento do indivíduo, auxiliando na alfabetização por meio dos jogos e brincadeiras, tornando as aulas mais atraentes e menos cansativas. Afirmando ainda que quando a criança aprende na prática através da ludicidade ela não esquece, pois ela oferece mais atenção, diferente da teoria. Mas reconhece que a

rotina interfere na utilização dessa ferramenta por levar mais tempo em desenvolver atividades lúdicas, sendo assim, dificilmente introduzem em sua metodologia. Também foi mencionado pelo docente que no Ensino Fundamental, a metodologia deve ser mais teórica, pois, a ludicidade faz mais parte da Educação Infantil. Nesse sentido, essa temática necessita ser bastante trabalhada para mudar essa visão.

Vale ressaltar que a escola Girassol, segue à risca o livro didático, com aulas extremamente expositivas, não obedecendo as orientações inclusas nos documentos como a BNCC, o PPP. e o Ensino Fundamental de Nove Anos, destacando a ludicidade para uma aprendizagem mais significativa.

De acordo com os professores, a troca de experiência com os docentes da Educação Infantil para auxiliar na metodologia lúdica seria de grande valia, já que os planejamentos são em horários diferentes, e quando acontece o coletivo, o tema ludicidade não é abordado pela gestão, contradizendo assim, a gestão escolar por afirmar que esse assunto faz parte da pauta nos planejamentos.

Na avaliação feita pelos professores em decorrência das atividades desenvolvidas através da ludicidade, eles mencionam que há mais interesses, mais atenção e mais prazer por parte do aluno, diferenciando com as aulas expositivas rotineiras.

Nesse sentido, fica claro que mesmo sabendo da grande importância que a ludicidade traz para o processo ensino e aprendizagem, não é uma preocupação dos gestores e muito menos dos professores em modificarem suas metodologias para melhor atender as necessidades dos alunos, pois o ensino se resume em aulas expositivas tradicionalista, dificultando o interesse pela boa parte dos discentes, pois dificilmente a metodologia lúdica aparece.

Quanto ao alcance do segundo objetivo, *disserta sobre a disponibilidade de materiais para facilitar o trabalho dos docentes quanto a ludicidade*, constatou-se na fala da gestão que a escola não disponibiliza de muitos materiais para oferecerem aos professores no trabalho com a ludicidade, A coordenadora alega que a falta desses instrumentos é destinada a insuficiência dos recursos financeiros. E assim, de acordo com o diretor, os professores improvisam outros tipos de materiais para o trabalho com essa ferramenta.

Logo fica claro que há uma contradição em relação as falas dos gestores quanto ao uso dos materiais utilizados pelos professores. O diretor afirma que os docentes utilizam com frequência em suas aulas, já a coordenadora relata que não, pois mesmo sendo orientados da existência de jogos na escola, eles preferem o método tradicional

principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Constatou-se que a resposta da coordenadora está de acordo com os registros feitos no relatório de observação em visitas a sala de aula.

No que diz respeito a opinião dos professores sobre a disponibilidade dos materiais existente na instituição escolar, de acordo com o P1 a existência não é suficiente para o trabalho durante o ano. O P2 afirma que muitos materiais ficam engavetados precisando serem mais divulgados para que o professor possa conhecer e fazer uso em suas aulas.

Percebe-se também uma disparidade nas respostas dos professores quanto as orientações recebidas para o uso dos materiais lúdicos. O P1 afirma que há orientações nos encontros pedagógicos a respeito, recebendo sugestões de como trabalhar com ludicidade para favorecer a aprendizagem. Essa resposta não está de acordo com a fala do P2 quando afirma que falta orientações, pois sempre precisa entrar em contato com a gestão para se certificar da existência de materiais para conciliar com os conteúdos a serem trabalhados.

Quanto o alcance do terceiro objetivo, *relatar sobre a formação continuada dos professores no contexto da ludicidade no processo ensino aprendizagem*, constatou-se que que a escola não oferece formações continuada para os professores adquirirem novas práticas na utilização da ludicidade com o intuito de oferecerem aulas mais dinâmicas, promovendo uma maior interação entre professores e alunos. Foi constatado que as únicas formações oferecidas aos docentes partem da Secretaria de Educação onde só trata de temas específicos de cada área do conhecimento.

Da mesma forma, os gestores também afirmam que a escola não dispõe de capacitação para os professores referente ao equipamento tecnológicos para sanar as dificuldades que encontram e melhor trabalhar com essas ferramentas. Mas reconhece a grande necessidade dessa capacitação não só para os professores, mas para toda a equipe escolar.

Para os professores, as barreiras que impedem a utilização dos equipamentos tecnológicos para oferecer aulas mais dinâmicas, é justamente a falta de uma capacitação que auxiliasse o uso mais frequente dessas ferramentas que tanto tem a contribuir no trabalho do professor, no sentido de modificar a metodologia e empolgar mais os alunos que estão muito desmotivados em função das atividades propostas. Segundo eles, com a falta dela, dificultou bastante o ensino com aulas remotas no período da pandemia.

Assim, é possível concluir que a capacitação continuada para motivar os professores para melhor desenvolver o ensino, é extremamente importante pois, motivará também os alunos com aulas mais dinâmicas para favorecer o ensino e a aprendizagem.

Por fim, após a exposição das respostas dos objetivos específicos, apresenta-se o objetivo geral, *analisar a metodologia dos professores da escola municipal Girassol quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem do primeiro ano do Ensino Fundamental*. Na qual concluiu-se que a metodologia aplicada pelos professores no primeiro ano do Ensino Fundamental acontece através de aulas expositiva, pois a ludicidade dificilmente é utilizada. Mesmo reconhecendo da importância dessa ferramenta no processo ensino aprendizagem, não se sentem preparados para o trabalho com essa ferramenta, além do mais, essa metodologia dispõe de mais tempo e eles precisam cumprir a rotina imposta pela Secretaria de Educação.

Percebe-se que a gestão escola não dá tanta importância para essa temática, deixando a critério de cada professor a escolha da metodologia para a transmissão do saber, não valorizando a ludicidade nas atividades escolares. Nesse sentido, a falta de atividades lúdicas na metodologia do professor, dificulta bastante a aprendizagem, pois as crianças ainda estão acostumadas com a ludicidade da etapa anterior, não se adaptando ao novo ambiente que se encontram.

Diante de todas as informações aqui destacadas, conclui-se que a ludicidade contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois possibilita o raciocínio lógico, resolução de problema destacando a criatividade, o estímulo, e tantas outras competências, além de proporcionar um aprendizado prazeroso.

PROPOSTAS

As propostas desta dissertação, estão direcionadas a todos os profissionais da educação, seja pública ou privada, em especial aqueles que atuam no ensino fundamental, em extensivo para o diretor administrativo, a coordenadora pedagógica e os professores da escola municipal Girassol, que serviu de campo para a presente investigação e sabem da importância do lúdico na prática pedagógica do professor no primeiro ano do Ensino Fundamental.

Diante dos resultados obtidos através deste estudo, se faz necessário algumas recomendações com o intuito de contribuir mais com o uso da ludicidade dentro das práticas pedagógicas do professor no primeiro ano do Ensino Fundamental do município de Caririçu estado do Ceará.

Nesse sentido, recomenda-se:

- 1-Criar políticas de Formação Continuada nas escolas municipais sobre o uso do lúdico e seus benefícios no processo ensino aprendizagem no primeiro ano do

Ensino Fundamental;

- 2-Priorizar nos planejamentos o tema ludicidade, sugerindo novas metodologias ao professor para modificar suas práticas;
- 3-Fornecer materiais para o trabalho com jogos e brincadeiras;
- 4-incentivar mais a utilização do lúdico, seguindo as orientações do P.P.P., BNCC e Ensino Fundamental de Nove Anos

Abaixo se especificam as ações necessárias para o desenvolvimento de cada um dos componentes das propostas:

1. Criar políticas de Formação Continuada nas escolas municipais sobre o uso do lúdico e seus benefícios no processo ensino aprendizagem no primeiro ano do Ensino Fundamental.
 - Oferecer cursos de formação e atualizações pedagógicas regulamente;
 - Realizar cursos de formação para o coordenador pedagógico para dá suporte aos professores na relação da teoria com a pratica;
 - As escolas municipais por meio da Secretaria de Educação realizarem parcerias com centro de formação continuada.
2. Priorizar nos planejamentos o tema ludicidade, sugerindo novas metodologias ao professor para modificar suas práticas pedagógicas;
 - Interação entre os professores da Educação Infantil e Ensino Fundamental para trocas de experiências em função da ludicidade;
 - Buscar junto a outras escolas modelos de metodologias lúdicas;
 - Implementação de aulas práticas na metodologia do professor quanto ao uso da ludicidade.
3. Fornecer materiais para o trabalho com jogos e brincadeiras
 - Criar oficinas para trabalhar com jogos e brincadeira;
 - Resgatar juntamente com os alunos os jogos e brincadeiras transmitidas de geração para geração;
 - Estimular os alunos a criarem seus próprios jogos para serem aplicados na própria sala de aula.
4. Incentivar mais a utilização do lúdico, seguindo as orientações do P.P.P., BNCC e

Ensino Fundamental de Nove Anos,

- Elaborar propostas sobre a utilização do lúdico no processo ensino aprendizagem;
- Criação de novos cursos com metodologias lúdicas para outras áreas do conhecimento;
- Criar propostas pedagógicas para a participação das famílias dando apoio na criação dos brinquedos.

Portanto, através desta pesquisa, foi possível projetar a importância da ludicidade no processo ensino aprendizagem, nas aulas do primeiro ano do Ensino Fundamental na escola municipal Girassol, ficando claro a necessidade de modificações nas metodologias aplicadas. Nesse sentido, as práticas lúdicas possam se tornar cada vez mais presentes nos ambientes educativos, não só na transição entre a Educação Infantil e o Ensino Fundamental, mas em todas as fases da vida escolar do ser humano, visando um trabalho com responsabilidade e dedicação, levando alegria e motivação nos espaços escolares.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, A. (2008). *Ludicidade como instrumento pedagógico*. Disponível em: <https://avisala.org.br/index.php/assunto/reflexoes-do-professor/o-brincar-e-o-professor-de-educacao-infantil>. Acesso em: 22/05/2021.
- Alvarenga, E.M. de. (2019). *Metodologia da investigação quantitativa e qualitativa: normas e técnicas de apresentação de trabalhos científicos*. Versão em português: César Amarilha. 2ª ed. Assunção, Paraguai.
- Álvarez-Gayou, J. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa. Fundamentos y metodología*. México, DF: Paidós Educador. <http://www.derechoshumanos.unlp.edu.ar/assets/files/documentos/como-hacer-investigacion-cualitativa.pdf>
- Amaral, S.I.N. (2019). *O lúdico como ferramenta motivacional na disciplina de Língua Espanhola em Ipixuna do Pará*. Dissertação de mestrado, Universidade Autónoma de Asunción. Paraguai.
- Araujo, A.N.; Pinto, F.S.; Martins, T.R.B.; Barbosa, J.A. (2020). *A importância da formação continuada em meio a pandemia da COVID-19*. Centro cultura de exposição Rui Cardoso – Maceió-AL. 15, 16 e 17 outubro.
- Araujo, F.S. (2020). *A importância da ludicidade durante a pandemia do COVID-19 como instrumento metodológico na Educação Infantil para o desenvolvimento integral do educando*. Educação como (re) existência: mudanças conscientização e conhecimento 15, 16 e 17 de outubro. Conedu VII Congresso Nacional de Educação. Centro Cultura de Exposição Rui Cardoso-Maceió-AL. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA9_ID4770_01092020213712.pdf. Acesso em: 22/05/2021.
- Atty, T. de O. (2017). *A transição pedagógica entre a educação infantil e o ensino fundamental*. Rio de Janeiro: UFRJ.
- Barbosa, J.R.A. (2014). *Prática docente e desenvolvimento profissional de professores: impactos e novos desafios*, EdUECE, Livro 2, didática e Prática de Ensino na relação com a Formação de Professores.
- Bardin, L. (2016). *Análise de conteúdo*. Tradução de Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70.
- Barreto, L.L. (2020). *O esporte como instrumento de cooperação nas aulas de educação física na escola estadual Maria Amélia Santos*. Universidade Autónoma de Asunción – Paraguai
- Bohm, O. (2015). *Jogo, brinquedo e brincadeira na educação*. Universidade Comunitaria da Região de Chapecó. Chapecó: Unichapecó.

- Bomtempo, E., Penteadó, H.D., Mrech, I. M., Moura, M.O., Fusari, M.F.R., Ribeiro, M.L.S., Das, M.C.M., Ide, S.M., Kishimoto, T.M. (2011). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14^o edição. São Paulo: Cortez.
- Boruchovitch, E.; Bzuneck, J.A. (2009) *A motivação do aluno: contribuições da Psicologia Contemporânea*. Petrópolis: Vozes.
- Brasil. (1961). Lei 4024 de 20 de dezembro de 1961. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
- Brasil. (1990). Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).
- Brasil. (1996). Lei nº 9394/96. Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Editora do Brasil.
- Brasil. (1997). *Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental*. Brasília, MEC/SEF.
- Brasil. (1998). Lei nº9.696, de 1 de setembro de 1998. Brasília.
- Brasil. (1998). Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB nº. 22.
- Brasil. (1998). *Referencial curricular nacional para a educação infantil*. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF.
- Brasil. (2004). *Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações gerais*. Brasília: MEC.
- Brasil. (2004). *Ensino Fundamental de nove anos: orientações gerais*. Brasília: MEC/SEB.
- Brasil. (2008). *Referência Curricular Nacional para Educação Infantil: volume 1, 2 e 3*. Brasília, 2008.
- Brasil. (2012). *Ministério da Educação. Manual de Orientação Pedagógica. Brinquedos e Brincadeiras*. Brasília: MEC. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/dmdocuments/publicacao_brinquedo_e_brincadeiras_completa.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2020.
- Brougère, G. (1995). *Brinquedo e cultura*. São Paulo: Cortez.
- Brougère, G. (1998). *Jogo e Educação*. Porto Alegre: Artes Médicas.
- Brougère, G. (2010). *Brinquedo e Cultura*. Coleção questões da nossa época, v. 20. 8^a ed. Cortez São Paulo.
- Campos, N.F. (2009). *O lugar dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil*. Capivari.
- Cardoso, M.A. (2019). *A transição das crianças da Educação Infantil para o primeiro ano do Ensino Fundamental: Reflexões sobre o processo*. Disponível em: <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-transicao-das-criancas-da-educacao-infantil-para-o-primeiro-ano-do-ensino-fundamental-reflexoes-sobre-o-processo--2>

- Casassus, J. (2007). *A escola e a desigualdade*. 2 ed. Unesco.
- Castro, B. J. Costa, P. C. F. (2011). *Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa*. Revista eletrônica de investigação em Educação em Ciências, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez.
- Censo da Educação Básica (2019) Nota de estatística, Diretoria de estatísticas educacionais DEED. Brasília, DF: Inep, 2019.
- Chaves, I.C.G. (2014). *Tecnologia e Infância: um olhar sobre as brincadeiras das crianças*. Maringá.
- Costa, R. (2020). *Educação remota emergencial x EaD: desafios e oportunidades*. Publicado em 5 de abril 2020. Disponível em: <https://www.linkedin.com/pulse/educa%C3%A7%C3%A3o-remota-emergencial-x-ead-desafios-e-renata-costa>. Acesso em: 18 de maio de 2021
- Cunha, M.I. (2007). *A relação professor-aluno*. Repensando a didática. 25. Ed. Campinas, SP :Papirus.
- Demo, P. (1996). *Formação Permanente de Professores: educar pela pesquisa*. In Menezes, L.C. (org) Professores: Formação e Profissão. Campinas, S.P: Autores Associados.
- Demo, P. (2007). *Educar Pela Pesquisa*. 8ª ed. Campinas: Autores Associados.
- Dias, E.B.; Campos, R. (2015). *Da Educação infantil para o Ensino Fundamental: qual o fio condutor no processo de transição sob o olhar das crianças*. Formação de professores, complexidade e trabalho docente. PUCPR 26/10/2019
- Duprat, M.C. (2014). *Ludicidade na educação infantil*. São Paulo: Pearson Education do Brasil.
- Francisco, W. de C. e. Localização do Brasil no mundo. (2020). *Brasil Escola*. Disponível em: <<https://brasilescola.uol.com.br/brasil/a-localizacao-brasil-no-mundo.htm>> Acesso em: 23 set. 2020
- Friedmann, A. (1912). *O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão* 1º Edição, São Paulo: Ed Moderna.
- Friedmann, A. (1996). *Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna.
- Gallo, S. (2020). *Deleuze e a educação*. Belo Horizonte: Autêntica.
- Garcia, R. L. *Revisando a pré-escola*. São Paulo:Cortez,1993.
- Gil, A. C. (2018). *Como elaborar projetos de pesquisa*. 2ª reimpressão. 6ª ed. São Paulo: Atlas.

- Girassol, E. E. I. F. (2020/2022) *Projeto Político Pedagógico*. Caririaçu-CE.CEP:6320000-INEP 23156740
- Glossi, M.G.R.; Minoda, D.S.; Fonseca, R.G.P. (2020). *Impacto da pandemia do COVID-19 na educação: reflexões na vida das famílias*. Teoria e pratica da educação, v.23, n.3, p.150-170, setembro Disponível em: <https://doi.org/10.4025/tpe.v23i3.53672>
- Gomes, S. S. (2013). *Brincar em Tempos Digitais*. In: Presença Pedagógica. Belo Horizonte MG, v. 19, n. 113, pp.45-51, set/out. Bimestral.
- Gomes, S.S. (2013). *Brincar em Tempos Digitais*. In: Presença Pedagógica. Belo Horizonte MG, v. 19, n. 113, pp.45-51, set/out.
- Gomes, S.S. (2013). *Brincar em Tempos Digitais*. In: *Presença Pedagógica*. Belo Horizonte MG, v. 19, n. 113, pp.45-51, set/out. Bimestral.
- Gonçalves, L.C.C.R. (2017) *A relação entre desenvolvimento humano e aprendizagem: perspectivas teóricas*. Universidade Federal Juiz de Fora. Juiz de Fora: UFJF.
- Grassi, T.M. (2013). *Oficinas psicopedagógicas*. Curitiba: InterSaberes.
- Guimarães, W.S. (2006). *Formação de professores: Saberes, identidade e profissão*. 3ª ed. Papiros.
- Hanauer, E.S.O. (2020). Ludicidade na aprendizagem em tempos de pandemia. *Revista Ibero-Americana, Ciências e Educação-REASE*. Criciúma, v.6 n11, nove. ISSN-2675-3337.
- Horn, C.I.; Vidal, F.F.; Silva, J.S.; Pothin, J.; Fortuna, T.R.; Bertoni, S.V.L. (2014). *Pedagogia do brincar*. 2ª ed. Porto Alegre: Mediação.
- Horn, M.G.S. (2004). *Sabores, cores, sons, aromas*. A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed.
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Kauark, F.; Manhães, F.C.; Medeiros, C.H. (2010). *Metodologia da pesquisa: guia prático*. Itabuna: Via Litterarum.
- Kauark, F.S.; Manhães, F.C.; Medeiros, C.H. (2010). *Metodologia da pesquisa: guia prático*. Itabuna: Via Litterarum.
- Kauark, F.S.; Manhães, F.C.; Medeiros, C.H. (2010). *Metodologia da pesquisa: guia prático*. Itabuna: Via Litterarum.
- Klein, F. O. K. (2016) *O Lúdico como forma de resgatar o gosto pelo aprender*. Acesso em: Acesso: 14/9/2022. <https://rd.uffs.edu.br/bitstream/prefix/359/1/KLEIN%20.pdf>

- Kunz, E. (2015). *Brincar e se-movimentar: tempos e espaços de vida da criança*. Ijuí: Ed. Unijuí.
- Lakatos, E.M.; Marconi, M.A. (2003). *Fundamentos de metodologia científica*. 5ª ed. São Paulo: Atlas.
- Lakatos, E.M.; Marconi, M.A. (2011). *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados*. 7ª ed. São Paulo: Atlas.
- Lima, D.D. da S. B. (2013) *Educação e Ludicidade: possibilidades e formação na infância*, Salvador, Univ. Federal da Bahia.
- Luckesi, C. C. (2007) *Educação e Ludicidade: Ensaio 1, Ludo pedagogia*, Salvador UFBA/FACED/PPGE/GEPEL.
- Luckesi, C.C. (2000). *Educação e ludicidade*. Ensaio Gepel-grupo de estudo e pesquisa da educação e ludicidade. Salvador: FACED/UFBA
- Luckesi, Carlos Cipriano. *Educação e Ludicidade: Ensaio 1, Ludo pedagogia*, Salvador UFBA/FACED/PPGE/GEPEL,2000.
- Macedo, E.M. (2013). *O contributo das atividades lúdicas na aprendizagem de L1 e L2*. Dissertação de mestrado (Faculdade de Letras da Universidade do Porto), Brasil.
- Machado, S. (2017) *Melhorando o desempenho escolar com planejamento: caderno de apoio a elaboração do planejamento docente*. São Luiz <https://www.educacao.ma.gov.br/files/2016/12/ELABORA%C3%87%C3%83O-DO-PLANO-DE-ENSINO.pdf>
- Marcelino, N. C. (1990) *Pedagogia da Animação*. São Paulo. Ed.Papilus.
- Martinati, A.Z. (20120). *Faz de conta que eu cresci: o processo e transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental*. Dissertação (mestrado em educação) - Pontifícia Universidade Católica, Campinas.
- Masetto, M.T. (2000). Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: Moran, J. M.
- Masetto, M.T.; Behrens, M.A. (s.d). *Novas tecnologias e mediações pedagógicas*. 19ª ed. Campinas, SP: Papirus
- Matos, M.M. (2013). O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil. *Cairu em Revista*, nº 02. p. 133-142.
- Mercadante, A. (2012). *Pronunciamento posse no Ministério da Educação*. Disponível em: www1.folha-uol.com.br/saber/1039108-mercadante-toma-posse-na-educacao-e-promete-dois-projeto.shtml. Acesso em: 27/05/2021
- Minayo, M. C. S. (2009). *Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade*. Petrópolis, RJ: Vozes.

- Montessori, M. (1936). *A Criança*. Lisboa; Portugal.
- Montessori, M. (1965). *Pedagogia Científica*, Trad. Brunetti, A.A. São Paulo: Flamboyant.
- Montessori, M. (1971). *A Mente da Criança*. Lisboa: Portugal.
- Moreira, J. A.; Schlemmer, E. (2020). Por um novo conceito e paradigma de educação digital onlife. *Revista UFG*. v.20.
- Moreira, V. M. (2017). *O lúdico como processo ensino aprendizagem*. Artigo científico, Universidade do Sul. Chapecó.
- Mota, F. M. (2011). *Da criança a aluno; transformação social da passagem da educação infantil para o ensino fundamental*. Educação e pesquisa, v 37, n 1, jan/abril São Paulo.
- Mota, F. M. N. (2013). *De crianças a aluno: a Transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental*. Cortez, São Paulo.
- Murcia, J. A. M. (2005). *Aprendizagem através do jogo*. Porto alegre: Artmed.
- Orlick, T. (1989). *Vencendo a competição*. São Paulo: Círculo do Livro.
- Pastore, M. N. (2020). *Infância, crianças e pandemia: em que barco navegamos?* Universidade Federal da Paraíba. Instituto Superior de Ciências da Saúde (ISCISA), Maputo, Moçambique.
- Paz, L. L .D. (2017). *A ludicidade como ferramenta no processo ensino-aprendizagem de matemática: Passeando por Brasília e aprendendo geometria. Experiência numa escola da periferia do Distrito Federal*. Dissertação de Mestrado. Universidade de Brasília. Brasília: UnB.
- Pereira, A. S., Shitsuka, D. M., Pereira, F. J., Shitsuka, R. (2018) *Metodologia da pesquisa científica: licenciatura em computação -Universidade Federal- Santa Maria SM*
- Peranzoni, C. V.; Zenetti, A.; Neubaue, V.S. (1013). Os jogos os brinquedos e as
- Perovano, D. G. (2016). *Manual de metodologia da pesquisa científica*. Curitiba: InterSaberes.
- Piaget, J. (1974). *Aprendizagem e conhecimento*. In: PIAGT, J. GRECO, P. Aprendizagem e conhecimento. Rio de Janeiro :Freitas Bastos.
- Piaget, J. (1978). Para onde vai a educação? Rio de Janeiro: José Olympio.
- Piaget, J. (1987). *O nascimento da inteligência na criança*. 4.ed. Rio de Janeiro: Guanabara.
- Piaget, J. A. (1998). *Psicologia da criança*. Ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Piaget, J. A. (1998). *Psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

- Piletti, N. (2013). *Aprendizagem: teoria e prática*. São Paulo: Contexto.
- Prodanov, C. C.; Freitas, E.C. (2013). *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2ª ed. Rio Grande do Sul: Feevale.
- Prodanov, C. C.; Freitas, E.C. (2013). *Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico*. 2ª ed. Rio Grande do Sul: Feevale.
- Queiros, P. J. B.; Lúcia, R.M.; Bueno, Q.V.C. (2020). Trabalho docente: o desafio de reinventar a avaliação em tempos de pandemia., Programa de Pós-graduação em Educação, Universidade Federal do Ceará- Fortaleza-CE. *Revista Labor*, V 1, N. 23. Disponível em: <http://www.periodicos.ufc.br/labor/index> ISBN: 1983-5000.
- Ramos, S. L. V. (2014). *Jogos e brinquedos na escola: orientações pedagógicas*. São Paulo: Respel.
- Rau, M. C. T. D. (2012). *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba: Inter Saberes.
- Ravasio, M. H, Fuhr, A.P.O. (2013) *Infância e tecnologia: aproximações e dialogo*. ETD – Educ. temat. digit. Campinas, SP v.15 n.2 pp.220-229.
- Ribeiro, T. A. R.; Barbosa, M.R.R.S.; Oliveira, P.R.; Silva, L.A.M.; Ramos, G. (2019). A ludicidade no processo ensino aprendizagem. *Revista saúde e educação*, Coromandel, v. 4, n. 1, p. 90-108, jan/jun.
- Sá, A. M. (2017). Motivação e aprendizagem: a influência familiar na vida escolar dos alunos. *Revista Interespaço*. v. 3 n. 11, p. 154.dez. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.18764/2446-6549.v3n11p149-167>>
- Sabini, M. A. C. Lucena, R. F. (2014). *Jogos e brincadeiras*. 6ª edição. São Paulo: Papyrus.
- Sampieri, R. H.; Collado, C.H.; Lucio, P.B. (2006). *Metodologia de Pesquisa*. Tradução: Murad, F. C.Kassner, M.Ladeira, S.C.D.3ª ed. São Paulo. McGraw-Hill.
- Santana, P. S.; Cerqueira G. M.; Ferreira M.J.A. (2014). *A motivação como ferramenta de aprendizagem significativa*. Iará.
- Santos, M. P. (2010). *O brincar na escola – metodologia lúdico-vivencial*,
- Silva, E. S.; Miranda, M.G.; Friede, R.; Dusek, P.M.; Avelar, K.E.S. (2018). O deficiente visual e a educação inclusiva. *SEMIOSES: Inovação, Desenvolvimento e Sustentabilidade*, Rio de Janeiro, 12(4), 58-76. ISSN 1981-996X.
- Silveira, C. H. (2018). Professor do Ensino Fundamental: Formação Para o Futuro. *Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento*. Ano 03, vol. 03, pp. 34-48. Dez.

- Soares, D. A.; Azevedo, E.; Pinto, E. S.; Andrade, J.L.P. (2016). *Motivação nas séries iniciais do Ensino Fundamental: Quando a aprendizagem ganha sentido*. Disponível em:<<https://www.infoescola.com/ceara/história-do-ceara/>> Acesso em: 29 set. 2020
- Sousa, O. M. A. (2012). *O desenvolvimento dos jogos psicomotores na Educação Infantil*. 21 p. (Graduação em Pedagogia) -Universidade Estadual da Paraíba-UEPB-Centro de Educação. Campina Grande.
- Souza, D. O. (2020). A pandemia de COVID-19 para além das Ciências da Saúde: reflexões sobre sua determinação social. *Ciênc. saúde coletiva*. v.25, s.1. Rio de Janeiro jun.
- Souza, E. P. (2020). *Educação em tempos de pandemia: desafios e possibilidades*. volume 17 nº30 jul/dez
- SPM/CEPESC. (2009). *Gênero e diversidade na escola: formação de professoras/es em gênero, orientação sexual e relações étnico-raciais*. Livro de conteúdo. Versão 2009. Rio de Janeiro: CEPESC; Brasília: SPM.
- Spréa, N. E; Garanhani, M. C. (2014). *A criança, as culturas infantis e o amplo sentido do termo brincadeira*. *Diálogo Educacional*, Curitiba, v.14, n. 43, pp. 717-735.
- Tardif, M. (2012). *Saberes docentes e formação profissional*. Petrópolis: Vozes.
- Teixeira, S. (2014). *Jogo, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca*. 3ª edição. Rio de Janeiro: Wak.
- Unesco. (2020). *Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura, Educação: da interrupção à recuperação, Paris*. Disponível em: <https://pt.unesco.org/covid19/educationresponse>. Acesso em 10 maio 2021.
- Vasconcellos, C. dos S. (2012) *Planejamento: Projeto de Ensino-Aprendizagem e Projeto Político-Pedagógico*. Ed 5/ 22ª ed. São Paulo: Libertad Editora.
- Vygotski, L. S. (1933). *A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança*. In: PRESTES, Zoia. A formação social da mente. Artigo. *Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais - GIS*. n. 11. p. 23-36, jun. 2008. Disponível em: <https://atividart.files.wordpress.com/2016/05/a-brincadeira-e-seu-papel-no-desenvolvimento-psiquico-da-crianca.pdf>. Acesso em 07 de maio de 2021.
- Vygotsky, L. S. (1998). *A formação social da mente*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (1984). *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (1989) *Pensamento e linguagem*. São Paulo: Martins Fontes.
- Vygotsky, L. S. (1991). *A Formação Social da Mente*. 4ª ed. São Paulo: Martins Fontes.

Watanabe, Y. E.; Berto, B.C.; Chicarelle, R.L. (2012). *A importância do lúdico na perspectiva histórica e cultural aos processos de alfabetização*. Maringá: UEM.

Zajac, D. (2020). *Ensino remoto na Educação Básica e COVID-19: um agravo ao Direito à Educação e outros impasses*. Escola Preparatória da Universidade Federal do ABC-EPUFABC. Disponível em: <http://proec.ufabc.edu.br/epufabc/ensino-remoto-naeducacao-basica/>. Acesso em: 14 maio 2021.

APÊNDICES

APÊNDICE 1: Autorização do Campo de Pesquisa da Escola



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

Carrijaçu -Ce, 01 de abril de 2022

Prezado(a) senhor(a), sou mestrand(a) da Universidade Autônoma de Assunção, Paraguai.

Estou desenvolvendo a tese de conclusão, sob a orientação da Prof^a. Dra. Clara Roseane da Silva Azevedo Mont'Alverne, intitulada "A ludicidade no processo Ensino-Aprendizagem: uma análise da metodologia do professor no primeiro ano do Ensino Fundamental na escola Girassol". O objetivo da pesquisa é analisar a metodologia dos professores na escola municipal Girassol, quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Considero esse trabalho importante, porque o lúdico é um assunto viável a ser discutido na trajetória do Ensino Fundamental, pois o uso da ludicidade é uma ferramenta que contribuirá para a transmissão de conteúdo de uma forma bem mais prazerosa e atrativa, no intuito de proporcionar uma maior interação e a socialização em sala de aula. Assim, vale ressaltar a influência que o lúdico favorece como ferramenta de motivação na prática pedagógica do professor e consequentemente na aprendizagem dos alunos.

Nesse sentido, **gostaria de contar com o apoio e colaboração desta conceituada instituição de ensino para a realização da pesquisa de campo da referida investigação.**

A pesquisa consistirá em uma fase distintas, a saber: guia de entrevista, com a realização de entrevista aos professores do primeiro ano do Ensino Fundamental e gestão (administrativa e pedagógica), coletando informações mais detalhadas sobre a prática pedagógica, e conhecer a opinião desses profissionais quanto a importância do lúdico dentro do processo ensino e aprendizagem dos alunos. E realização de pesquisa documental no sentido de adquirir mais informações a respeito do assunto.

A participação da instituição é de grande importância nessa investigação, a fim de que a partir dos resultados da pesquisa possa ser feita uma reflexão sobre o que tem sido feito nas práticas pedagógicas dos participantes em relação do uso do lúdico como ferramenta motivacional na transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, visto que os alunos já estão acostumados com a ludicidade das práticas anteriores e que não deve haver rupturas na sua aprendizagem. Desde já agradecemos sua atenção e colaboração e nos colocamos a disposição para qualquer esclarecimento.

Atenciosamente,

Josefa Zilda Roseno Silva

Josefa Zilda Roseno Silva
Mestranda em Ciências da Educação - UAA

*Recebido em
01/04/2022
Antonio Carlos Haue*



APÊNDICE 2: Entrevista ao Diretor administrativo e pedagógico



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIA DE LA EDUCACIÓN**

ENTREVISTA – DIRETOR (ADMINISTRATIVO E PEDAGÓGICO)

Prezado (a) Diretor (a),

Este guia de entrevista é o instrumento que será utilizado na coleta de dados da pesquisa de campo cujo tema é: **A ludicidade no processo Ensino-Aprendizagem: uma análise da metodologia do professor no primeiro ano do ensino fundamental na escola Girassol**". Tendo como objetivo geral analisar a metodologia dos professores na escola municipal Girassol, quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem do primeiro ano do Ensino Fundamental.

NOME:

DATA: / /

Questão 1: Qual a relevância da ludicidade para o aprendizado da criança?

Questão 2: Quais critérios são utilizados no planejamento para a utilização da ludicidade na metodologia do professor?

Questão 3: Porque a ludicidade costuma desaparecer quando os alunos ingressam no Ensino Fundamental?

Questão 4: Os professores da Educação Infantil e Ensino Fundamental costumam interagir para que não haja uma ruptura na aprendizagem na transição desses segmentos?

Questão 5: Qual a disponibilidade de materiais oferecidos pela instituição para auxiliar nas práticas lúdicas em sala de aula?

Questão 6: Os professores sempre procuram utilizam os materiais disponíveis na instituição para tornar suas aulas mais atrativa?

Questão 7: A escola tem oferecido formações continuadas para motivar os professores a trabalharem com a ludicidade?

Questão 8: A escola tem se preocupado em oferecer formações continuada para capacitar os professores para lidar com os equipamentos tecnológicos?

APÊNDICE 3: Entrevista ao Professor



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACIÓN
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN CIENCIA DE LA EDUCACIÓN**

ENTREVISTA – PROFESSOR

Prezado (a) Professor (a),

Este guia de entrevista é o instrumento que será utilizado na coleta de dados da pesquisa de campo cujo tema é: **A ludicidade no processo Ensino-Aprendizagem: uma análise da metodologia do professor no primeiro ano do ensino fundamental na escola Girassol**". Tendo como objetivo geral analisar a metodologia dos professores na escola municipal Girassol, quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem do primeiro ano do Ensino Fundamental.

NOME:

DATA: / /

Questão 1: O que você entende por ludicidade?

Questão 2: Qual a importância da ludicidade para o processo ensino aprendizagem?

Questão 3: Como você costuma utilizar a ludicidade nas suas práticas pedagógicas para facilitar na transmissão dos conteúdos?

Questão 4: Quais as dificuldades encontradas para trabalho com o lúdico?

Questão 5: Você costuma interagir com os professores da educação Infantil, para melhor trabalhar as atividades e conhecer melhor o aluno?

Questão 6: Como a ludicidade contribuem para melhor desenvolver a criatividade do aluno?

Questão 7: Como Você avalia seus alunos diante de atividades desenvolvida com o lúdico?

Questão 8: A escola disponibiliza materiais para os professores desenvolverem praticas lúdicas?

Questão 9: Quais orientações são recebidas quanto ao uso dos materiais disponíveis?

Questão 10: Quais as dificuldades para trabalhar com os equipamentos tecnológicos?

APÊNDICE 4: Guia de Observação para Pesquisa

Universidade Autônoma de Assunção - UAA
Centro de Educação
Mestrado em Educação
Registro de Observação para Pesquisa

Local da observação: Escola Municipal Girassol

Alunos observados: Primeiro ano do Ensino Fundamental

Data da observação: de 02 /08/ até 29/08/2022

Duração do Trabalho: Um mês

Nº de Participantes da pesquisa: 21 alunos e 1 professor

Data do início da Observação Aberta: 02/08/2022

ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO

<p>Aspectos</p> <p>Observar nos alunos a sua participação no processo ensino aprendizagem de acordo com a metodologia do professor</p>	<p>Participação e metodologia</p>	Segurança do professor diante dos conteúdos abordados.
		Interesse dos alunos para os conteúdos.
		Há interação entre os colegas e professores.
		A metodologia do professor condiz com a realidade dos alunos
		Há interesse dos alunos para realizarem as atividades.
		Os alunos

		apresentam habilidades de interpretação.
Aspectos Observar o ambiente oferecido as crianças de apenas seis anos de idade	Ambiente	Os alunos se sentem acolhidos diante do espaço físico da sala de aula.
		O espaço favorece a interação das crianças
		O espaço físico da escola está de acordo com a faixa etária.
Aspectos Observar os materiais utilizados pelo professor diante dos conteúdos trabalhados	Materiais	Recursos materiais utilizados para a transmissão de conteúdos alvo da investigação.
		Utilização de recursos tecnológicos.
		Utilização de jogos brincadeiras e brincadeira.

APÊNDICE 5: Relatório das observações da Pesquisa



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

RELATÓRIO DAS OBSERVAÇÕES DA PESQUISA

O presente relatório de observação sistemática sobre a pesquisa intitulada “A ludicidade no processo ensino aprendizagem: uma análise da metodologia do professor no primeiro ano do ensino fundamental”, apresenta os resultados obtidos da observação dos alunos do primeiro ano na escola Girassol no turno matutino, no período compreendido entre 02/08/2022 a 29/08/2022. A observação foi feita na sala de aula no pátio e em outras dependências da escola seguindo o roteiro de observação como consta no apêndice 4; nos dias 02 e 09, as observações aconteceram na sala de aula. Nesse período foram observadas a participação dos alunos e a metodologia do professor, mediante os conteúdos trabalhados. Nos dias 15 e 19 as observações foram feitas no espaço físico da escola e sala de aula, observando os alunos desde a sua chegada, até a hora de ir embora, no que se refere ao seu comportamento, interação e os tipos de brincadeiras que mais gostam. No dia 22 e 29 a observação ocorreu além da sala de aula, na biblioteca, secretaria da escola e sala dos professores, onde fica guardados todos os materiais disponíveis para os professores utilizarem em suas aulas, como; TV, notebook, Datashow, jogos, impressora, e matérias didáticos. O objetivo geral é analisar a metodologia do professor da escola municipal Girassol quanto a ludicidade no processo ensino aprendizagem do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Observação Escola municipal Girassol

Dia	02/08/2022 e 09/08/2022
Nº de Participantes	1- Professor /21- alunos
Local	Sala de aula
Pauta do encontro	Segurança do professor diante dos conteúdos abordados, interesse dos alunos, interação, metodologia do professor condiz com a realidade dos alunos, e habilidades de interpretação.
<p>A observação sistemática teve início no colégio municipal de Caririaçu, estado do Ceará no dia 2 de agosto no turno matutino. Com a chegada dos alunos, a professora deu bom dia e iniciou a aula lendo um poema que ela mesma escrevera no quadro intitulado “Um poema para os insetos”. Em seguida pede para que os alunos a acompanhem na leitura. Nesse período, boa parte dos alunos atende ao pedido da professora e uma pequena parte ficam conversando e levantando da carteira, e a professora vez e outra interrompe a leitura para chama-los atenção.</p> <p>Em outro momento ela pega um livro de historinhas e começa a fazer a leitura, pausando para fazer perguntas, e mostrando as páginas para eles. No início da história, todos param para prestar atenção, participando e respondendo todas as perguntas que a professora faz. Mas na medida que o tempo vai passando, e a história vai se alongando, observa-se que boa parte dos alunos já não estão mais interessados em ouvi-la e a professora começa a chamar atenção, e assim seguiu até o final da história.</p> <p>Em seguida, a professora passa de carteira em carteira entregando uma atividade xerocada, dando as instruções para a resolução. Entregando uma atividade diferenciada para uma única aluna, pois de acordo com a professora, ela não está apta para resolver a mesma atividade dos demais, pois sente dificuldade e precisa desenvolver a coordenação motora. No desenvolver da atividade, alguns alunos não conseguem realiza-la, e ela mais uma vez orientam. Já não se nota mais a empolgação das crianças no decorrer do tempo, e passam a se levantarem diversas vezes da sua cadeira impacientes, e a professora começa a alterar a voz pedindo silencio e pedindo que retornem aos seus lugares. Nesse período, alguns alunos deixam a sala de aula para ir ao banheiro sem pedir a permissão da professora, que nesse momento já não há um domínio de sala como antes.</p>	

No dia 9, a professora distribui livros de matemática para realizarem atividade sobre formas geométricas, figuras planas e não planas, sendo desenhadas no quadro com o seu devido nome, fazendo perguntas aos alunos sobre os objetos contidos na sala de aulas que se identificam com cada figura. No início há uma empolgação pela boa parte dos alunos para responderem a professora, mas essa empolgação desaparece na hora de realizar a tarefa escrita. Alguns alunos sentem dificuldades, e a professora sempre auxilia nas duvidadas existentes, mas nem todos conseguem termina-la, na medida que o tempo vai passando, eles deixam a atividade de lado e começam a se levantarem e conversar com os colegas. A professora intervém e pedem que voltem a atividades, mas a empolgação de antes já não acontece mais, ficam dispersos, barulhentos e a professora vez em quando se altera pedindo mais atenção na aula.

Comentário do Investigador

Durante os dias de observação, observei que a professora se encontra preparada diante do assunto trabalhado no que diz respeito à segurança que repassa os conteúdos. Porém a metodologia utilizada não faz com que o aluno permaneça empolgado durante todo o horário das aulas, pois o método utilizado não está de acordo com a realidade deles e por conta disso, os alunos ficam meios dispersos e indisciplinados pelo fato de permanecerem muito tempo sentados, sem poderem interagir com os colegas, e assim, por serem elétricos necessitam de algo para que possa gastar suas energias. Observa-se também que boa parte dos alunos sentem dificuldades na hora de desenvolver a atividade escrita, mas na hora da oralidade se encontra bastante participativos e empolgados para responderem todas as perguntas feitas pela professora. Não se observou a presença do diretor administrativos na sala de aula, muito menos a do coordenador pedagógico para auxiliar a professora no momento em que os alunos estavam indisciplinados levando a professora alterar a voz. Nem tão pouco para verificar como as aulas estavam sendo desenvolvidas.

Dia	15/08/2022 a 19/08/2022
Nº de Participantes	21 -Alunos e 1- professor
Local	Espaço físico da escola: pátio, e sala de aula
Pauta do encontro	Comportamento, brincadeiras, interação

No dia 15 de agosto, a observação ocorreu no pátio da escola e sala de aula. Nesse dia, a pauta de observação ressalta as brincadeiras, interação entre os colegas e comportamento. Boa parte dos alunos chegam na escola as 7:00 horas, mas a aula só inicia as 7:30 por conta de um único transporte coletivo que atende todas as rotas da escola. Por tanto, as crianças que forem chegando ficam com o professor na sala de aula aguardando a chegada dos demais, e nesse meio termo, há aqueles alunos que ficam brincando no pátio até a aula começar. Vão chegando e formando vários grupos cada um com um tipo de brincadeiras diferenciada. Destaco aqui algumas brincadeiras mais utilizadas por eles; polícia e ladrão, luta, pega-pega e esconde-esconde. Essas mesmas brincadeiras se repetem no final, as 10:30 quando a aula termina, pois ficam aguardando a sua vez de pegar o transporte coletivo novamente.

No dia 19 de agosto a observação ocorreu dentro e fora da sala de aula, as brincadeiras do pátio continuam as mesmas, os mesmos grupinhos e um corre-corre acompanhado gritos e boas risadas. Algumas vezes a professora sai na porta alegando que precisam aguardar na sala, mas eles entendem que ainda não é a hora.

A outra parte dos alunos, quando chegam, passam direto para a sala ficando em companhia da professora. Esse já são um pouco mais tranquilos, alguns trazem brinquedos, como tampinhas de garrafa, boneca, carrinho e ainda tem aqueles que ficam sentadinhos na sua carteira que são distribuídas em fileiras só esperando a aula começar.

A professora dá início a aula segundo a mesma metodologia já cita anteriormente, e o comportamento dos alunos também não se diferencia em comparação com as outras anteriores. Vez em quando, observa-se que tiram o brinquedo da mochila na intenção de começar a brincadeira, mas a professora logo intervém chamando a atenção para a atividade.

O que mais chamou a atenção, foi a falta do intervalo. As crianças não têm intervalo porque desde a volta as aulas do período da pandemia as regras ainda continuam, e assim, o recreio continua suspenso. Nesse caso, quando chega no horário, elas saem em direção a cantina pega sua merenda e volta para fazer a refeição na própria sala de aula. Nesse período a professora dá uma pausa nas atividades, aguardando o término das refeições, para dar continuidades ao trabalho.

Comentário do Investigador

Nesses dias que observei, foi possível destacar a empolgação que acompanha as crianças ao adentrarem na escola, percebi que elas gostam de rever os coleguinhas e das brincadeiras que costumam brincar todos os dias na entrada da escola e na saída da sala de aula, fazendo o que gostam, sem orientações, tudo do jeito delas, sem um adulto que ordene o que precisa ser feito.

Com relação aos outros alunos, os brinquedos guardados na mochila se mostram um confronto com a atividade, pois a vontade de brincar em vez de fazer a atividade é bem notável, é o que mais deseja naquele momento.

Observei que a falta do intervalo interfere na aprendizagem dos alunos, por não terem um tempo livre para que possam descarregar suas energias, compartilhar brinquedos, brincadeiras, interagir com os demais colegas da escola, e assim, sentirem mais empolgação para realizarem as atividades propostas.

O que chamou atenção também, foi a existência de um único transporte coletivo para atender toda a clientela, reduzindo o horário da aula, contabilizando assim, uma hora a menos a cada dia.

Dia	22/08/2022 e 29/08/2022
Nº de Participantes	21 - Alunos e 1 professor
Local	Sala de aula, biblioteca secretaria e sala dos professores
Pauta do encontro	Ludicidade, recursos materiais e recursos tecnológicos

Durante a observação do dia 22 de agosto, foi feita uma visita nas dependências da escola; bem como na sala dos professores, biblioteca e secretaria, no sentido de verificar a disponibilidade de recursos materiais, recursos tecnológicos e outros recursos que possam ser usados nas aulas para torna-las mais dinâmicas. Percebe-se que na biblioteca há bastante livros de historinhas infantis bem interessante para ser trabalhados com crianças em fase de desenvolvimento, na secretaria, disponibiliza de duas maquinas de xerox, notebook, maquina fotograficas e Datashow. Na sala destinada aos professores, há bastante jogos guardado em armários, excelentes para trabalhar a escrita e a leitura, diversos jogos matemáticos para trabalhar as operações, blocos lógicos, além de outros recursos para trabalhar em outras disciplinas. Há TVs várias caixas de som, e brinquedos que favorece o desenvolvimento da coordenação motora.

No dia 29 de agosto, a observação se resumiu apenas na sala de aula. Foi observado muitos cartazes colados na parede dos alunos do fundamental II que funciona no período da tarde. No início da aula, a professora chama a atenção dos alunos para as palavras escritas no quadro, de um lado a palavra brinquedo e do outro material escolar. Na sequência, ela chama cada aluno para escolher palavras que estão em cima do birô e cola-la abaixo de uma das palavras que estão escritas no quadro, de acordo com a que está relacionada. A empolgação das crianças para chegar à sua vez, é visível. Alguns sentem dificuldades, mas a professora está sempre auxiliando e fazendo perguntas para que todos consigam acertar. Dando continuidade, ela chama para a leitura das palavras que foram coladas e todos participam, lendo à sua maneira. Após a leitura é hora da atividade escrita, agora já não tão empolgados como no início da aula, e observa as dificuldades na resolução, mas a professora sempre intervindo sobre essa questão.

Comentário do Investigador

Eu observei que na escola dispõem de vários materiais riquíssimo para que os docentes utilizem na sua metodologia, e assim possam facilitar o processo ensino aprendizagem, principalmente na faixa etária das crianças que se encontram no período matutino. Pois, há existência de vários jogos que podem ser interligados com os conteúdos a serem trabalhados, relacionando a teoria com a pratica, e assim, oferecendo aos discentes, um caminho viável para chegar com mais facilidade ao conhecimento.

A professora demonstrou criatividade com a atividade desenvolvida no quadro, e os alunos ficaram bastante empolgados, querendo participar mais de uma vez, mas na hora da atividade escrita, o desinteresse pela boa parte dos alunos dificultou a resolução, por ser longa demais se sentiram desestimulado.

Não se observou a presença do diretor administrativos na sala de aula, muito menos a do coordenador pedagógico para auxiliar a professora no momento em que os alunos estavam indisciplinados levando a professora alterar a voz, nem tampouco para verificar como as aulas estavam sendo desenvolvidas.