



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

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA  
NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NAS TURMAS DE 1º AO  
3º ANO NA ESCOLA PRESIDENTE EMÍLIO GARRASTAZU  
MÉDICI – ITAÍBA – PERNAMBUCO – BRASIL**

Risolene Maria da Silva

Asunción, Paraguay

2017

Risolene Maria da Silva

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA  
NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NAS TURMAS DE 1º AO  
3º ANO NA ESCOLA PRESIDENTE EMÍLIO GARRASTAZU  
MÉDICI – ITAÍBA – PERNAMBUCO – BRASIL**

**Tesis presentada a la Universidad Autónoma de Asunción como  
requisito parcial para la obtención del título de Maestría en Ciencias de la  
Educación**

Orientador/Tutor: Professora Dra. Olga Gonzalez de Cardozo

Asunción, Paraguay

2017

Silva. Maria da Silva

**O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano na escola presidente Emílio Garrastazu Médici.**

Orientador: Dra. Olga Gonzalez de Cardozo  
Asunción (Paraguay): Universidad Autónoma de Asunción, 2018.

Dissertação acadêmica de Mestrado em Ciências da Educação = 120 pp.

Palavras Chave: 1. Ludicidade 2. Desenvolvimento 3. Aprendizagem 4. Prática docente

Risolene Maria da Silva

O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA  
NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NAS TURMAS DE 1º AO 3º  
ANO NA ESCOLA PRESIDENTE EMÍLIO GARRASTAZU MÉDICI-  
ITAÍBA – PERNAMBUCO – BRASIL

Esta tesis fue evaluada y aprobada para la obtención del título de Maestría en  
Ciencias de la Educación por la Universidad Autónoma de Asunción – UAA.

Orientador/Tutor: Professora Dra. Olga Gonzalez de Cardozo

---

Presidente

---

Especialista Invitado

---

Especialista Invitado

## DEDICATÓRIA

Dedico este momento sublime a Deus, minha fortaleza na caminhada. Dedico também aos meus pais “*in memoriam*” exemplos de dignidade que enobreceram a minha vida com lições edificantes.

## AGRADECIMENTOS

A minha irmã Maria Valdete de Araújo, por acreditar, incentivar meu crescimento humano e profissional e ser essa irmã maravilhosa, dando força e auxílio necessário para que esse momento se tornasse real.

Aos meus amigos da turma de mestrado 2015. Juntos fomos história e fizemos nossas páginas da vida ser preenchidas de lembranças e momentos que jamais serão esquecidos.

Aos amigos e amigas que a educação me deu de presente, eternamente estarão em meu coração.

A Universidad Autónoma de Asunción (UAA) pelas portas que se abriram para me ensinar a voar mais alto, a minha eterna gratidão.

A orientadora Olga Gonzalez de Cardozo pelos seus ensinamentos que farão parte da minha história, obrigada pela nobreza, a supremacia no desenvolver da sua excelente postura profissional mostrando-me que educar é um ato de entrega e amor.

Aos professores e coordenadores participantes da pesquisa. A vocês semeadores de um futuro promissor em cada grão de ensino, minha gratidão eterna, mestres que nos ensinaram a ter visão de águia, fazendo-nos melhores e mais completos.

Ao secretário de educação de Itaíba, Junior César Brandão, pelo profissionalismo e apoio amigo atribuindo durante esse processo aprimoramento em minha trajetória educacional.

A minha prima Rozimira, que fiz sempre um pouco de perfume nas mãos de quem oferece flores. És um ser especial. Obrigada por tudo.

A minha amiga marta Suely, pois a presença de pessoas queridas ao nosso lado faz-nos caminhar com mais entusiasmo e esperança. Obrigada por tudo e por ser uma pessoa iluminada.

## SUMÁRIO

Lista de siglas .....	vii
Lista de figuras .....	ix
Lista de tabelas .....	x
Resumo .....	xi
Resumem .....	xii
INTRODUÇÃO.....	1
<b>1. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>5</b>
1.1 O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM.....	5
1.2. Os principais teóricos.....	6
1.3. O surgimento do lúdico.....	15
1.4. Teorias sócia histórica no lúdico .....	18
1.5. Teorias cognitivas no lúdico .....	19
1.6. Teoria psicanalítica no lúdico .....	20
1.7. Aspectos históricos do lúdico no Brasil.....	22
1.8. O lúdico e os PCNS .....	25
1.9. Princípios norteadores da Educação Básica no Brasil no 1º ao 3º do Ensino Fundamental.....	31
2. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA.....	33
2.1. Aspectos históricos do lúdico no primeiro ciclo do Ensino Fundamental I.....	36
2.2. A ludicidade como motivação na aprendizagem .....	38
2.3. A ludicidade e a prática docente no primeiro ciclo do 1º ao 3º do Ensino Fundamental.....	40
2.4. Tipos de atividades lúdicas como o brincar e o jogar na forma de educar .....	45
<b>3. MARCO METODOLÓGICO .....</b>	<b>52</b>
3.1. O problema da pesquisa.....	52

3.2. Objetivos geral e específicos .....	53
3.2.1. Objetivo geral .....	53
3.2.2. Objetivos específicos .....	53
3.3. Unidade de Análise .....	54
3.4. Tipo de Pesquisa .....	58
3.5. Enfoque da Pesquisa .....	59
3.6. Participantes.....	60
3.7. Técnicas e Instrumentos de coleta de dados .....	61
3.8. Validação dos Instrumentos.....	64
3.9. Lugar e tempo .....	64
<b>4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS .....</b>	<b>66</b>
4.1. 1º Categoria: Recursos pedagógicos e tecnológicos .....	67
4.2. 2º Categoria: Prática lúdica .....	70
4.3. 3º Categoria: Aprendizagem lúdica.....	74
4.4. 4º Categoria: Desafios para a prática lúdica .....	77
4.5.5º Categoria: Desenvolvimento das atividades lúdicas.....	80
CONCLUSÕES .....	83
SUGESTÕES.....	86
REFERÊNCIAS.....	87
ARÊNDICES .....	92
ANEXOS .....	100

## **LISTA DE SIGLAS**

**AEE** – Atendimento Educacional Especializado

**CEB** – Câmara de Educação Básica

**CNE** – Conselho Nacional de Educação

**EF** – Ensino Fundamental

**EJA** – Ensino de Jovens e Adultos

**MEC** – Ministério da Educação e Cultura

**PCN's** – Parâmetros Curriculares nacionais

**PPP** – Projeto Político Pedagógico

**PT** – Partido dos Trabalhadores

**ZDP** – Zona de Desenvolvimento Proximal

## LISTA DE FIGURAS

<b>FIGURA Nº 01</b> – Jean Piaget .....	6
<b>FIGURA Nº 02</b> – Vygotsky.....	10
<b>FIGURA Nº 03</b> – Henri Wallon .....	12
<b>FIGURA Nº 04</b> – Paulo Freire .....	14
<b>FIGURA Nº 05</b> – Mapa- Localização da cidade de Itaíba .....	54
<b>FIGURA Nº 06</b> – Cidade de Itaíba .....	55
<b>FIGURA Nº 07</b> – Escola Municipal Presidente Emílio Garrastazu Médici.....	57
<b>FIGURA Nº 08</b> – Funcionários da escola investigada .....	57
<b>FIGURA Nº 09</b> – Diversas atividades lúdicas.....	101
<b>FIGURA Nº 10</b> – Brincadeiras com bambolê .....	101
<b>FIGURA Nº 11</b> – Brincadeiras com dados.....	102
<b>FIGURA Nº 12</b> – Brincadeiras de amarelinha .....	102
<b>FIGURA Nº 13</b> – Brincadeiras com garrafas, bolinhas e cores .....	103
<b>FIGURA Nº 14</b> – Brincadeiras com bexigas.....	103

## **LISTA DE TABELAS**

<b>TABELA Nº 01</b> – População participante da pesquisa .....	60
<b>TABELA Nº 02</b> – Técnicas utilizadas na pesquisa .....	63

## RESUMO

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

**Palavras Chaves:** 1. Ludicidade 2. Desenvolvimento 3. Aprendizagem 4. Prática docente

## RESUMEM

Esta investigación trata de analizar la contribución de la ludificación (Gamificación) para disminuir el bajo rendimiento de los estudiantes de educación primaria, del 1 al 3 año en la escuela Presidente Emilio Garrastazu Médici, en el Municipio de Itaíba, estado de Pernambuco, Brasil. Los objetivos de la investigación fueron: General: Analizar de qué manera los juegos lúdicos son utilizados como una herramienta metodológica para disminuir el bajo rendimiento de los estudiantes del 1 al 3 año de la escuela Municipal Presidente Emilio Garrastazu Médici, en el Municipio de Itaíba, estado de Pernambuco, Brasil. Específicos: Identificar las herramientas lúdicas que utilizan los educadores diariamente en la sala de clases. Verificar las posibilidades y los límites de los niños a partir de trabajos lúdicos que envuelven la práctica desarrollada por los maestros. Observar de qué manera los maestros del 1 al 3 año de educación primaria comprenden la importancia de la ludificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje de los estudiantes. Con base en la importancia de la temática establecida, esa investigación posee un enfoque cualitativo pautado por los instrumentos de recaudación de datos, la observación y la entrevista, necesarios para los análisis. La investigación fue realizada en una escuela de la red municipal de Educación en Itaíba, Pernambuco, Brasil, que atiende a alumnos de nivel primario. A partir de los datos analizados percibimos que existe una carencia de material, entre los educadores, para desarrollar actividades lúdicas, así como también la formación profesional para los maestros, quienes están arraigados solo en estudios teóricos. Hay una necesidad de actualización profesional, para que ellos usen las herramientas lúdicas y mejoren sus prácticas pedagógicas.

**Palabras claves:** 1. Ludificación (Gamificación) 2. Desarrollo 3. Aprendizaje 4. Práctica docente.

## INTRODUÇÃO

A presente tese intitulada “*O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano na Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici no município de Itaíba – Pernambuco – Brasil*”, investigou a ludicidade na prática pedagógica das turmas iniciais do ensino Fundamental I.

A utilização da ludicidade nas práticas de professores, além de influenciar na formação do educando, contribui na preparação para a vida futura, tornando-os mais atuantes e envolvidos com a sociedade.

Nessa perspectiva, o brinquedo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, ao contrário, corresponde com a uma profunda exigência do organismo e ocupa lugar de extraordinária importância na educação escolar. Estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o advento e o progresso da palavra. Estimula a observar, conhecer as pessoas e as coisas do ambiente em que se vive (Tezani, 2004 p. 1).

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

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

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

Este trabalho visa mostrar aos professores do 1º ao 3º ano do Fundamental I a importância do lúdico, para o desenvolvimento e aprendizagem do educando. Para isso fez-se necessário saber o significado de brincar, analisar o papel do educador nesse processo lúdico, e ainda, compreender os benefícios que as atividades lúdicas proporcionam no âmbito escolar. “(...) *Nas brincadeiras as crianças desenvolvem algumas capacidades importantes, tais como, a atenção, a imitação, a memória e a imaginação*” (Lopes, 2006 p. 110).

Com vista às dificuldades encontradas nas turmas iniciais do ensino fundamental I, propõe-se através dessa pesquisa, estabelecer quais as dificuldades de aprendizagem encontram-se nas turmas de 1º ao 3º ano, estando o 3º ano com o maior índice de reprovação atualmente. Com isso, torna justificável analisar se as atividades lúdicas podem contribuir de forma a diminuir esses índices de aprendizagem nas referidas turmas.

Ao executar sua habilidade de criar, é importante que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhes são oferecidas.

A infância é uma etapa muito significativa na vida das crianças, pois nesta fase elas vivenciam experiências que contribuem para sua formação como sujeito. Durante este período, em geral, tem mais oportunidades de desfrutar de momentos de brincadeiras que atuam sobre o seu desenvolvimento. Reconhecer a infância e o brincar como importantes na vida das crianças torna-se relevante refletir sobre como está sendo vivida a infância, no que tange às suas brincadeiras.

A intenção dessa pesquisa norteia-se em analisar se os professores da escola Presidente Emílio Garrastazu Médici desenvolvem sua prática pedagógica através de atividades lúdicas, pois, acredita-se que o lúdico quando bem aplicado facilita o processo de aprendizagem de todos envolvidos, a ludicidade é apontada por vários autores como sendo uma estratégia capaz de facilitar e aprimorar tanto as práticas pedagógicas quanto o aprendizado dos alunos.

Quando iniciei a minha trajetória escolar na educação, ancorada na afetividade que sempre tive por crianças, optei sempre em lecionar no ensino fundamental nas turmas iniciais de 1º ao 3º ano, onde pude perceber a relevância da afetividade e como a ludicidade favorece o desenvolvimento das crianças, aprendendo a interagir entre elas, respeitar regras, aceitar críticas e que tais aprendizados ultrapassam os muros da escola e os acompanham para a vida em sociedade.

Com base nessas informações várias problemáticas surgiram ao longo desse estudo que serviram para formular a pergunta problema desse estudo. Dentre os vários questionamentos, pode-se exemplificar alguns que são: Os jogos são considerados atividades lúdicas? É possível concretizar aprendizagem significativa através de atividades lúdicas? A ludicidade proporciona desenvolvimento lógico das atividades? Os alunos sentem-se motivados quando dispõem de aulas lúdicas? O estado lúdico pode avir de pequenas realizações, que nos dão prazer e alegrias? É importante formação docente baseada nos princípios lúdicos? O professor tem acesso ao material pedagógico? Através da ludicidade é possível formar cidadãos conscientes e críticos de sua responsabilidade na sociedade? Todo jogo ou brincadeira pode ser considerado lúdico? A ludicidade pode ajudar nas dificuldades encontradas nas turmas de 1º ao 3º ano? Na relação aprendizagem e brincadeira, há ainda questões que precisam ser discutidas? A ludicidade é uma ferramenta de intervenção psicopedagógico que pode proporcionar melhor rendimento ao aluno?

Esses questionamentos tornaram-se importante porque através deles foi possível formular a pergunta problema que norteou essa pesquisa que foi:

**De que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da escola Presidente Emílio Garrastazu Médici no município de Itaíba – Pernambuco – Brasil?**

Como objetivo geral, o estudo propões-se: Analisar de que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da escola Municipal Presidente Emílio Garrastazu Médici no Município de Itaíba Pernambuco – Brasil.

E como objetivos específicos:

Identificar as ferramentas lúdicas que utiliza os educadores diariamente em sala de aula;

Verificar as possibilidades e os limites das crianças a partir de trabalhos lúdicos que mobilizam a prática desenvolvida pelos professores;

Observar de que maneira os professores do 1º ao 3º ano do Fundamental I compreendem a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem dos educandos.

Para isso foi realizada uma pesquisa descritiva de enfoque qualitativo. Como técnica de coleta de dados foi utilizada a observação e a entrevista. A pesquisa foi realizada em uma

escola da rede municipal de ensino em Itaíba – Pernambuco – Brasil, com professores e coordenadores das turmas do ensino fundamental I do 1º ao 3º ano de alunos com faixa etária de 6 a 8 anos.

É necessário lembrar que durante o processo de aprendizagem da ludicidade na prática escolar, se origina a propagação de uma educação flexível direcionada para a qualidade e a significação de todo processo educativo, norteando aspectos e características que serão a chave principal para a aprendizagem do educando e sua inserção no meio social do qual faz parte. Essa inclusão visa, portanto, a flexibilização e dinamização das atividades realizadas ao longo de toda prática docente, oportunizando a eficácia e significação da aprendizagem.

Os principais teóricos consultados para esta pesquisa foram: Vygotsky, que discute aspectos da infância, destacando-se suas contribuições acerca do papel que o brinquedo desempenha, fazendo referência a sua capacidade de estruturar o funcionamento psíquico da criança; Paulo Freire diz que a criança traz consigo conhecimentos, hábitos, desejos, sonhos, sentimentos e medos, que precisam ser conhecidos e respeitados pelos educadores e educadoras.

O marco teórico está dividido em dois capítulos da seguinte forma:

No primeiro capítulo abordamos o lúdico como ferramenta facilitadora no processo de ensino aprendizagem, onde destacamos os principais teóricos que foram destaque nessa temática estabelecida por essa pesquisa como: Vygotsky, Piaget, Wallon, Paulo Freire. Nesse mesmo ponto retratamos o surgimento do lúdico abordando suas principais características e evolução ao longo dos tempos.

Já no segundo capítulo, apontamos a importância da ludicidade na formação da criança bem como, a importância da ludicidade e prática docente aplicada ao primeiro ciclo. Nesse ponto, procuramos ser coerente com a valorização da ludicidade embasados por importantes teóricos renomados no tema proposto.

## **1. MARCO TEÓRICO**

### **1.1. O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM**

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

Piaget como biólogo, psicólogo e epistemólogo, entendia que o pensamento atravessa quatro fases, desde o nascimento até o começo da adolescência, momento no qual a capacidade plena é alcançada. A grande contribuição de Jean Piaget foi estudar o raciocínio lógico-matemático, que atualmente é considerado fundamental na escola, mas que muitas vezes não pode ser ensinado, pois depende de uma estrutura de conhecimento da criança.

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

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

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

## 1.2. Os principais teóricos

- **Piaget**

Quanto à contribuição em prol da história da psicologia e, em seguida, da educação e pedagogia, Piaget foi e continua sendo até hoje uma das celebridades e dos mais importantes estudiosos da temática, principalmente em relação ao legado deixado pertinente à disciplina Psicologia da Educação. Jean William Fritz Piaget nasceu na cidade de Neuchâtel (Suíça) no dia de 9/08/1896 e faleceu na data de 17/9/1980.

### Figura Nº 01 - Jean Piaget



Fonte: Disponível:< <http://www.portaleducacao.com.br/psicologia/artigos/55035/jean-piaget-e-as-fases-do-desenvolvimento-infantil#ixzz478VwYrLZ>>. Acesso em: 20 de agos. 2017.

O catedrático especializou-se em psicologia evolutiva e inclusive no estudo de epistemologia genética, além do mais, suas pesquisas a propósito de pedagogia revolucionaram o universo educacional, visto como derrubou múltiplas visões e teorias tradicionais ligadas ao processo de aprendizagem. O biólogo, psicólogo e epistemólogo suíço passou a residir na cidade de Zurique, Alemanha, no ano de 1918, onde trabalhou num laboratório de psicologia e concretizou seu estágio de psicopatologia em uma clínica psiquiátrica (Piaget, 1971).

Seus conceitos são facilmente identificados em meio às práxis pedagógicas em inúmeras escolas do mundo todo nos quais as suas teorias procuram inserir nos ambientes destinada ao aprendizado metodologia inovadora que tem como foco formar cidadãos conscientes de seus direitos, criadores e críticos. Conforme as teorias piagetianas, o docente não deve tão-somente ensinar, todavia sim nortear os alunos no caminho da aprendizagem autônoma. Jean Piaget teve numerosos livros publicados como ao mesmo tempo citações

impactantes que até a contemporaneidade é tempo de grandes momentos de reflexões na esfera educacional e na vida.

Em meio as suas pesquisas acerca do público infantil, Piaget constatou por meio de seus estudos de campo e observações de crianças que as mesmas não pensam como as pessoas adultas. Determinada descoberta induziu Jean Piaget a aconselhar às pessoas adultas que adotassem uma abordagem educacional diferenciada ao lidar com crianças (Piaget, 1971).

A teoria pedagógica tradicional que, naquela época, garantia que a mente de uma criança é vazia, aguardando ser preenchida por conhecimento. No ponto de vista de Jean Piaget, as crianças são ótimas construtoras ativas do conhecimento, diferentemente do que os adultos pensam, pois constantemente interagem com o mundo, criando e testando suas teorias, pois elas têm total capacidade de enfrentar e adaptar-se aos desafios por elas deparados. Piaget tem uma concepção única a respeito de as crianças que convém como embasamento de muitas linhas educacionais hodiernas. Na verdade, suas contribuições para as áreas da Psicologia e Pedagogia são gigantescas.

O desenvolvimento do ser humano se estabelece, embasado em um contexto de relações interdependentes entre o sujeito conhecedor e o objeto a ser conhecido, o que abrange mecanismos muito complexos de entrelaçamento entre os fatores como a maturação do organismo, a experiência vivenciada com objetos, o contexto social e especialmente a adaptação e a equilibração do organismo ao ambiente (Piaget, 1971).

Jean Piaget realizou pesquisas a respeito de as características do pensamento infantil com crianças francesas e paralelamente com deficientes mentais. Em 1921 escreveu suas primeiras teorias pedagógicas, além do mais, foi diretor do Instituto Jean-Jacques Rousseau na Suíça e em 1955 lecionou psicologia infantil na Universidade de Genebra, porém é imprescindível ressaltar que em 1923 divulgou suas primeiras descobertas importantes.

No meio de seus estudos, Jean Piaget (2015), revela que o desenvolvimento da aprendizagem encontra-se diretamente relacionado, como refere a seguir:

A relação entre o desenvolvimento e aprendizagem está presente ainda que de forma implícita, em todas as diferentes teorias psicológicas, que se ocupam

em estudar o comportamento, o pensamento ou psiquismo humano, mais que isso, as diversas combinações desses dois fenômenos 5condicionam posturas teórico-metodológicas muito distintas (p. 74) .

Como conseguimos perceber, tudo fica interligado, portanto é de extrema relevância observar que o desenvolvimento e aprendizagem antes de ser de cunho psicológico são de natureza essencialmente epistemológica, apesar de na contemporaneidade ainda ser pouco difundido. Esse processo de aprendizagem permanece ligado definitivamente entre o sujeito e o objeto do conhecimento. É cogente aqui advertir que Jean Piaget começou a estudar o processo de desenvolvimento do pensamento e não a aprendizagem em si.

As teorias atuais explicam como funciona a aprendizagem por meio sustentação em fatores maturacionais, internos ao sujeito (inatíssimo) ou por intermédio da experiência adquirida em meio à sociedade (empirismo). A percepção de Jean Piaget a propósito de essa questão vinculou e transpôs ambas as posturas aludidas ao admitir a participação de um terceiro fator: o sistema de equilíbrio, cuja natureza não é nem hereditária nem adquirida (Palangana, 2015).

Sendo assim, a criança nasce com a habilidade de experimentar seus esquemas de atividades adaptativas com determinada autonomia, do subjetivo e do imediato. Entretanto é preciso compreender que o aprendizado ocorreria mais rápida e eficazmente no momento em que fundamentada nas necessidades básicas da criança.

- **Vygotsky**

Lev Semenovich Vygotsky nasceu no ano de 1896 na cidade de Orsha, na Rússia, e faleceu na cidade de Moscou no ano de 1934, com somente 38 anos. Vygotsky formou-se em Direito, História e Filosofia nas Universidades de Moscou e A. L. Shanyavskii, simultaneamente (Vygotsky, 1998).

Realizando uma análise meticulosa das crianças, Lev Vygotsky averiguou que elas passam por similar processo, por volta de dois anos de idade, onde essas duas vertentes se unem originando a linguagem intelectual e o pensamento verbal. A partir daí o vocabulário

da criança é enriquecido, uma vez que ela começa a questionar o que lhe atinja fortemente a curiosidade, e sua linguagem e pensamento passam a ser internalizados.

Fundamentado em um estudo realizado com primatas Vygotsky notou que estes conseguem alcançar um nível em que podem solucionar problemas no seu entorno por intermédio da utilização de instrumentos. Diante de tal conjuntura percebe-se que existe uma inteligência prática em ação. À *“Linguagem pré-intelectual”*, é relacionado quando se descobriu que os primatas igualmente aos seres humanos usam assinaladas expressões faciais, gritos e urros como forma de comunicação, a isto o estudioso cognominou *“Pensamento pré-verbal”* (Vygotsky, 1998. P. 32).

Certa internalização acima descrita advém em três etapas distintas: Fala Social ou Exterior- No momento em que a comunicação compreende elementos do entorno da criança, e contém como intuito exclusivamente o diálogo aberto com as pessoas adultas; Fala Egocêntrica- Ocorre a parti do instante em que a criança não inclui como uma de suas prioridades ser ouvida pelo adulto, entretanto por não saber expressar sua fala exclusivamente para si, expressa com altissonância; Fala Interior- Sobrevém depois de ser alcançada a potencialidade da reflexão.

Lev Vygotsky afirma que a PALAVRA traz sempre um SIGNIFICADO e um CONCEITO. SIGNIFICADO: é basicamente um fenômeno da linguagem. CONCEITO: Constitui interações dentre os objetos e suas ações, fundando em sequência o fenômeno do pensamento, por exemplo, o lápis representaria o SIGNIFICADO e tudo que o lápis é capaz de fazer, isto é, riscar constitui o CONCEITO.

#### **Figura Nº 02 - Vygotsky**



Fonte: Disponível: < <http://educadoresnoface.blogspot.com.br/>>. Acesso em: 20 de agos. 2017.

Realizando uma crítica ao ensino tradicional, Vygotsky alega que tal modalidade de ensino tem como escopo geral uma transmissão e recepção direta de conceitos, o que é totalmente ineficiente, sobretudo, por não formar um cidadão crítico e independente. No entendimento do teórico, o professor que fundamenta seu trabalho nessa passagem direta não alcançará resultados aceitáveis, ou seja, o máximo que irá conseguir são educandos que reproduzem só o que foi aprendido sem que aconteça uma internalização do conceito empregado, o que acaba por configurar um processo de aprendizagem completamente vazio e sem qualquer significado para a vida do indivíduo (Vygotsky, 1998).

Lev Vygotsky assegura que o bom ensino é aquele que embasa as suas intervenções levando em consideração que o sujeito está em fase de maturação, ou seja, o que se encontra na ZDP. As atividades adequadas como foco na aprendizagem das crianças são geralmente as que trabalham com os aprendizados ainda não integralmente conquistados pelos educandos.

Os estudos desempenhados por Lev Vygotsky reconhecem o valor do desenvolvimento para o aprendizado da criança em idade escolar e que a sua interconexão com este é de interdependência, ou seja, o processo de aprendizagem necessita de determinado grau de maturidade do desenvolvimento e, de modo inclusivo, conduz este para o seu avanço (Vygotsky, 1998).

Mais uma conclusão obtida em meio aos estudos do de Vygotsky se refere à importância conferida às interações sociais no processo de formação de cada indivíduo envolvido no processo, onde está claro que os processos psicológicos da criança são intersíquicos. Como já salientado, este pesquisador afirma que “o caminho do objeto até a criança e desta até o objeto passa através de outra pessoa”.

A ajuda de uma pessoa adulta, invisivelmente presente é algo que, nos múltiplos estudos de Lev Vygotsky, corrobora a sua relevância quanto à constituição de conceitos por parte da criança. A intervenção de uma pessoa com mais experiência leva os educandos a um patamar mais elevado de aprendizagem, visto como a relação recíproca com este possibilita o contato prematuro com a solução de problemas do dia a dia. Além disso, é somente por meio da relação direta com o adulto/educador que se consegue identificar a ZDP de um indivíduo (Vygotsky, 1998).

A interação entre ensinante e aprendente não deve ser uma interação onde prevaleça a imposição, todavia sim uma relação de cooperação, de respeito e que priorize o crescimento, ou seja, o educando deve ser visto como sujeito interativo no seu processo de construção de conhecimento.

O professor será o sustentáculo, ou alavanca para que o aprendizado da criança seja elevado a um conhecimento novo e satisfatório, porém para tanto o educador precisa interferir na Zona de Desenvolvimento Proximal do educando no desígnio de empregar determinada metodologia. No entendimento de Lev Vygotsky (1998) a metodologia implementada obteve sucesso, pois se tornou possível por intermédio da linguagem, da relação dialética entre os sujeitos da ação (docente e educando) no âmbito educacional.

As ideias primordiais de Vygotsky apreendidas no contexto educacional nos possibilitam entender a instituição escolar como o ambiente em que existe intencionalidade na intervenção pedagógica contingente e que isso facilita os processos de ensino e aprendizagem. Nesse intervalo de tempo, o docente interfere objetiva, propositada e diretamente na ZDP.

O educando é intuído pelos especialistas em educação como sujeito que aprende os valores, linguagem e adquire o conhecimento em meio ao grupo social de que faz parte, gerado por meio da influência mútua com o próximo, no caso em específico, o educador. Ao aludir-se a determinada hipótese o catedrático assevera que o processo de aprendizagem é visto como um processo meramente externo que não está envolvido ativamente no desenvolvimento mental do educando (Vygotsky, 2010).

- **Henri Wallon**

Henri Paul Hyacinthe Wallon, médico, psicólogo, filósofo e político francês, descobriu com suas pesquisas que as crianças possuem o corpo e emoções e não somente “crânio” quando em ambiente de sala de aula, além do mais, sua teoria pedagógica articula que o desenvolvimento da inteligência (do raciocínio) implica muito mais que uma complexa “massa craniana”. Henri Wallon foi o pioneiro no que se refere a destacar a importância não apenas do corpo da criança, todavia ao mesmo tempo de suas emoções no âmbito da sala de aula. O autor em sua concepção define a criança como um ser social desde a hora do

nascimento e também que a mesma roga por processos afetivos (conscientes e inconscientes) por intermédio das emoções (Maluf, 2014).

Diante de tal conjuntura o mesmo pesquisador vê a criança como ser dotado de emoções, afetividade, movimentos, espaço físico e movimento, elementos esses que se encontram no mesmo espaço e, muitas vezes, om foco na eliminação de barreiras didáticas e da vida, incluindo em apontado contexto os alunos com deficiências comprovadas. Wallon, além disso, avalia o calor humano (afetividade) como elemento essencial para o desenvolvimento cognitivo de qualquer pessoa, uma vez que, é por meio dela que a criança consegue se expressar, ou seja, vai revelando suas vontades e desejos. De modo inclusivo, quanto ao seu desenvolvimento físico, a criança de um modo geral vai despontando tanto suas características físicas e quanto psicológicas.

### Figura Nº 03 - Henri Wallon



*“O indivíduo é social não  
como resultado de  
circunstâncias externas,  
mas em virtude de uma  
necessidade interna”.*

*Henri Wallon.*

Fonte:Disponível: <<http://pedagogiasaojudastadeu.blogspot.com.br/2012/11/a-psicogenese-da-pessoa-com>>. Acesso em: 20 de agos. 2017.

Durante suas pesquisas Henri Wallon embasou sua tese em elementos básicos que se inter-relacionam à afetividade, ou seja, movimentos, inteligência e a formação do eu enquanto ser humano e cidadão (Maluf, 2014):

**Movimento:** depende basicamente da organização dos ambientes para as crianças de movimentarem e se expandirem.

**Inteligência:** é a faculdade de pensar, de ver, ou conhecer as coisas e seus elementos, e as relações que elas têm entre si.

**Eu como pessoa:** depende necessariamente do, para referência ou para ser negado, principalmente a partir do momento em que a criança começa a viver

a chamada crise de oposição, em que a negação do outro funciona como uma espécie de instrumento da descoberta de si mesmas (p. 15)

Prontamente, chega-se à conclusão, na apreciação do estudioso, que o conhecimento se define em função do emocional cognitivo e do social. Conseqüentemente, a formação da criança se estabelece e é influenciada a partir do meio no qual ela está inserida e do tipo de sociedade que se desejam formar futuramente. Vale à pena aqui enfatizar que o ambiente propício configura na prática um agente de supremo valor na vida e formação da criança.

Na opinião de Wallon toda atividade que envolve crianças deve ser lúdica e ao introduzirmos uma nova atividade a primeira etapa consiste em incentivar, provocar, tudo isso antes de dar um caráter instrumental. A atividade conseqüentemente deve ser desenvolvida em forma de brincadeiras e jogos dirigidos, porém havendo sempre a necessidade de deixar a criança livre para brincar, manusear, experimentar, descobrir o novo, etc., (Wallon, 2004).

As brincadeiras representam no mundo real atividades constitucionais para as crianças e são importantes em todos os aspectos de sua formação, já que sua personalidade começa a se solidificar no ato de brincar, onde estão inseridas relevantes funções, capazes de ajudar a criança no seu desenvolvimento, no seu aprendizado e na influência mútua com o ambiente onde interage responsável pela construção de sua identidade, observando também que a criança dedica a maior parte do seu tempo ao brincar.

É por intermédio das brincadeiras que o educador pode analisar em minúcias o desenvolvimento das crianças, registrando suas capacidades sociais, afetivas e emocionais. Compete ao ensinante otimizar situações de brincadeiras que se desenvolvam de forma diversificada na aceção de permitir a livre escolha das crianças (Wallon, 2004).

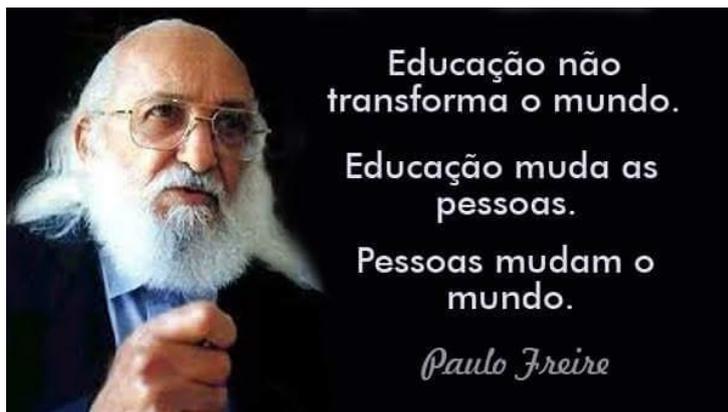
No momento em que a criança brinca, ela se apropria de suas potencialidades, constrói o seu próprio mundo, aprende a agir, estimula sua capacidade criadora, fica mais autoconfiante e passa a tomar iniciativas, propiciando deste modo seu desenvolvimento e conhecimento de si mesmo. É por intermédio das brincadeiras e dinâmicas que o educador consegue observar perfeitamente o desenvolvimento de seus alunos, fazendo anotações sobre seus recursos e capacidades sociais, motoras, afetivas, físicas, cognitivas, emocionais,

intuitivas, dentre outras habilidades. Incumbe a supramencionado profissional organizar ocasiões de brincadeiras que sejam desenvolvidas de maneira diversificada no escopo de consentir a seleção por parte das crianças.

- **Paulo Freire**

Quanto à pedagogia freireana, o próprio teórico define o professor como democrático, ou seja, o verdadeiro educador não pode largar mão de seu dever de, no seu trabalho, valorizar a capacidade crítica do aluno, sua curiosidade e sua insubmissão. Um de seus papéis principais é trabalhar com os aprendizes a rigorosidade sistemática com que devem se “aproximar” dos objetos cognoscíveis.

**Figura Nº4 - Paulo Freire**



Fonte: Disponível: < <http://novasfronteiras-us.blogspot.com.br/2015/07/a-educacao-por-um-novo-olhar-por-paulo.html>>>. Acesso em: 20 de ago. 2017.

Na compreensão de Paulo Freire (2016) o pensar considerado correto é explicado nas consequentes palavras:

Pensar certo, do ponto de vista do professor, tanto implica o respeito ao senso comum no processo de sua necessária superação quanto ao respeito e o estímulo à capacidade criadora do educando, implica o compromisso da educadora com a consciência crítica do educando, cuja” promoção” da ingenuidade não se faz automaticamente (p. 31).

Portanto, chega-se à conclusão que o pensar impecavelmente, impõe ao educando, docente, ou inclusive à instituição escolar, o dever de não apenas respeitar os saberes que as

crianças trazem consigo, mas também os das classes populares que chegam a ela. Supracitado fato evidencia que o conhecimento prático do professor juntamente com o respeito ao conhecimento previamente adquirido do educando é de vital importância para dar continuidade na formação do mesmo na escola.

O docente que não respeita a curiosidade do aluno, a sua preferência estética, a sua inquietação, o seu modo de falar ou se expressar, com rigor e precisão, a sua sintaxe e sua prosódia, por isso que, o profissional docente que faz ironia a qualquer característica do educando, que o minimiza, que exige que “ele se ponha em seu lugar”, ao mais simples sinal de sua rebeldia legítima, tanto quanto o educador que se exime do cumprimento de seu dever, de preconizar limites à liberdade do aprendente, que se furta ao dever de ensinar (Freire, 2016).

Em diferentes termos, o Paulo Freire, revela que devemos lutar contra esse tipo de agressão verbal, por demasiadas ocasiões silenciosa que até a atualidade ocorre e exigir ser respeitado dentro de seus direitos. O homem por excelência é machista, racista, classista, um transgressor da raça humana, porém não podemos dar o direito a outro da mesma espécie para nos subjugar, principalmente porque não respeita as diferenças.

O ensinar demanda que o professor tenha o bom senso, prudência, visto como é de extrema importância no processo de avaliação, mesmo porque é por meio dele que irei me guiar em no sentido de ser ou não rigorosa ao chamar atenção de um educando. Não é necessário conhecimento de um educador especialista em Ética no sentido de saber distinguir o bem do mal, além de saber o que é certo ou errado, o que é permitido ou proibido dentro de um determinado grupo ou sociedade. O bom senso começa comigo, para que posteriormente seja aplicado na outra pessoa com quem convivo cotidianamente, caso contrário será praticamente impossível apresentar competência e habilidade para conseguir julgar o próximo (Freire, 2016).

### **1.3. O surgimento do lúdico**

Para definir a palavra ou termo “*lúdico*”, recorreremos aos diversos autores como (Almeida, 2008 apud Silva, 2011), que relata sua origem no latim (*ludus*) e quer dizer brincar através

dos jogos. As atividades lúdicas podem quadrar como instrumento estimulador no ensino da matemática.

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

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

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

Para Kishimoto (2015), existe uma cultura lúdica onde:

A cultura lúdica é antes de tudo um conjunto de procedimentos que permitem tornar o jogo possível”. Também possui esquemas de brincadeiras para distingui-los das regras *stricto sensu*. “Trata-se de regras vagas, de estruturas gerais e precisas que permitem organizar jogos de imitação ou de ficção (p. 25).

Sendo assim, entende-se o quanto é relevante desde cedo iniciar uma preparação no escopo de que a criança aprenda a se defender na atual conjuntura social onde convive com

os demais, podendo ser ensinada por intermédio de jogos, brincadeiras, atividades lúdicas distintas, divertidas e fecundas.

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

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

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

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

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

As ideias de Platão e Aristóteles na introdução das atividades lúdicas na educação caiu por terra, ou com inclusão, foram totalmente ignoradas, entretanto não somente elas como toda a sociedade foi reprimida na era medieval devido à imposição da igreja De tal modo, o processo de introdução da brincadeira no cotidiano da escola em termos de Educação se deu graças o educador alemão Froebel (1782-1852), que considerava as

brincadeiras como primeiro recurso para aprendizagem, além de uma diversão e forma divertida de criar representações do mundo concreto para entendê-lo (Fujishima, 2009) .

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

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

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

#### **1.4. Teorias sócia histórica no lúdico**

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

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

No entendimento da escrita do autor as brincadeiras criam a Zona de desenvolvimento proximal (ZDP) <sup>1</sup>, que é a separação entre o *nível de desenvolvimento real* (habilidade da criança de superar um obstáculo sem qualquer ajuda) e o nível de desenvolvimento potencial (habilidade de resolução de um problema sob o norteamento de uma pessoa adulta ou com a ajuda de outro colega) (Vygotsky, 1998).

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

Os brinquedos para (Vygotsky, 1998 apud Francisco, 2011) tem um grande significado:

O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de uma lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (p.12) .

A brincadeira livre, mesmo sendo não estruturada, possui regras as quais norteiam o comportamento e atitudes das crianças em certas situações. Ademais, apontadas regras, criadas entre os educandos, podem, até mesmo, caracterizar brincadeiras de gênero na concepção de (Cordazzo e Vieira, 2008).

### **1.5. Teorias cognitivas no lúdico**

Quando o assunto é a teoria cognitiva, reportamos ao escritor Bomtempo (2011) que traz com um dos seus mais importantes pioneiros, o psicólogo suíço Jean Piaget, avaliado até os

dias de hoje como um dos mais importantes pensadores do século XX. As pesquisas do estudioso estão centradas, principalmente, no desenvolvimento cognitivo, mesmo porque a teoria piagetiana não coloca em pauta a brincadeira em si, ainda que em seus estudos esta ganhe significativa importância.

Para Piaget, em sua teoria, não outorga à brincadeira uma conceituação específica, sendo apreendida como uma ação assimiladora e surgindo em seu texto como forma de expressão de comportamento, que é dotada tanto de propriedades metafóricas como espontâneas. Jean Piaget toma a brincadeira baseando-se no conteúdo da inteligência, como processo de assimilação automático, à semelhança da aprendizagem.

No momento em que a criança brinca, ela assimila o mundo da sua maneira, não existindo por parte dela nenhum compromisso com a realidade. A interação com o objeto físico não é influenciada por sua natureza, porém sim da função que a criança lhe conferiu (jogo simbólico), mesmo porque, primeiramente, o jogo se oferece solitário, passando para o estágio da representação de papéis, tais como o brincar de mãe, de médico, vestindo e desvestindo bonecas, de casinha, dentre outros. O brinquedo e a ação de brincar, nesse aspecto, formam vínculos interessantes na construção do conhecimento, neste momento, o sujeito por meio da simbolização internaliza sua realidade (Bomtempo, 2011).

## **1.6. Teoria psicanalítica no lúdico**

A teoria psicanalítica, o brincar é influenciado por demandas de natureza inconsciente, sendo abrangida, de modo inclusivo, uma metodologia de intervenção clínica no trabalho com crianças. Comumente, para a psicanálise o brincar é percebido como uma forma de expressão, de comunicação, da criança, que demonstra capacidade, ao brincar, de manifestar questões inconscientes, que na fase em que se encontram ainda não têm condições de se expressar por meio de palavras (Vygotsky, 2011).

Já para Freud, o pai da psicanálise, naquela época já proferia que a criança brinca dinamicamente com aquilo que ela vivencia de maneira passiva. Por constatar tal fato, entende-se que a interpretação do brincar da criança é relevante, o que pode, por exemplo, comprovar uma ansiedade de separação, característica da infância, é exatamente o que irá

fundamentar a intervenção clínica por parte do psicanalista. Por esse motivo, na visão da psicanálise, o brincar é um facilitador do diálogo, oportunizando experiências inéditas de desintegração e integração do cliente (Freud, 1990).

No ponto de vista de Freud, o sujeito necessita em princípio encontrar um ambiente propício com o fim de atuar no mundo real, que é propiciado por meio dos contatos iniciais com a ludicidade, grande laboratório para o desenvolvimento integral da criança. O ambiente ideal acima mencionado é o mesmo que o pediatra e psicanalista inglês titulam de espaço potencial, é o espaço do imaginário, do jogo, que é preenchido, primeiramente, por um objeto transicional.

É pertinente a um ambiente favorável quanto ao desenvolvimento da capacidade criadora, onde a criança agrupa e canaliza todos os recursos disponíveis na constituição de sua personalidade autônoma, alguma coisa que unicamente pode ocorrer no espaço em que é realizada efetivamente a brincadeira, meio em que é aceita apesar de seus anseios e limitações (Freud, 1990).

Luckesi (2017) garante que a característica principal da atividade lúdica é que a mesma garante ao sujeito que a vivencia, uma percepção de liberdade, o que exige simultaneamente um estado de plenitude e de entrega total para apontada experiência.

[...] quando estamos definindo ludicidade como um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica (p. 6).

Luckesi aborda a ludicidade como um estado interno de vivência plena naquilo que o sujeito concretiza. Percebe-se que o estado pleno é diferente do prazer em estado puro, além disso, isto abrange os polos dialéticos: prazer/desprazer, tensão/distensão.

O professor Cipriano Carlos Luckesi, em meio aos seus estudos, aborda o conceito mantendo o foco na subjetividade do indivíduo, pautando-se na psicologia e, mais particularmente, na psicanálise. A ludicidade a estados de consciência apoiados na experiência vivenciadas por meio de atividades lúdicas, compendiando-os em dois modelos principais: estado de consciência enfocado e estado de consciência ampliado.

As atividades lúdicas, por assegurar experiências globais, abrem a possibilidade de igualmente promover o acesso a sentimentos mais intensos, inconscientes, transformando-se em um diretriz a ser seguida no que diz respeito ao desenvolvimento pleno da pessoa, isto é, poço de possibilidades biológicas e afetivas. A experiência única da ludicidade possibilitará, do mesmo modo, integrar níveis de consciência dos mais sutis, estabelecendo expediente ou modo viável de prevenir neuroses futuras, tanto no contexto da sala de aula como no contexto terapêutico. Ou seja, as práticas lúdicas no contexto pedagógico servem como recursos de formação e ao mesmo tempo de autodesenvolvimento (Luckesi, 2017).

A experiência da ludicidade, uma vez que irá oportunizar a flexibilização do comando das coisas, desenvolvendo a consciência e nos desvinculando das defesas do ego. A assimilação no fazer, a integração e entrega integral, estabelecendo uma conexão entre o fazer, o sentir e o pensar, distinguirão o estado de ludicidade.

### **1.7. Aspectos históricos do lúdico no Brasil**

Em se tratando dos aspectos históricos do lúdico no Brasil, Freitas (2017) explica que o lúdico no é originário de uma miscigenação de povos, através disso herdamos muito dessa miscigenação de cultura, assim como diferentes brincadeiras infantis. Muitas brincadeiras que vemos hoje utilizada pelas crianças no Brasil vêm de outras etnias, em especial dos índios (Kishimoto, 1999).

No decorrer dos tempos observa-se que as brincadeiras indígenas sempre estiveram inseridas no aprender fazendo, muitas vezes tarefas diárias realizadas por seus pais, sendo elas nas corridas para caça de animais com seus arcos e flechas, nos banhos de rios ou atividades feitas para rituais. Na Idade Média o lúdico era utilizado através dos Jesuítas que

ensinavam as crianças aplicando brincadeiras para aprendizagem. Até os dias de hoje se fazem presente de uma forma ou de outra na vida cultural da sociedade.

Em seus estudos Kishimoto (1999), relata que na Idade Média o lúdico era utilizado através dos Jesuítas que ensinavam as crianças aplicando brincadeiras para aprendizagem.

A mistura do índio e negro ao branco fez prevalecer como núcleo primitivo para a formação da nacionalidade brasileira o elemento branco. Assim, quando chegaram às levas de imigrantes estrangeiros, já existia um núcleo primitivo de população no qual predominava o elemento branco (p.17).

Nesse caso a prática de atividades entre os índios brasileiros ainda hoje é uma prática viva e possui um importante papel para a socialização dos membros nas comunidades indígenas. Assim como os índios, os negros também trouxeram seus costumes para o povo brasileiro, sendo eles a construção de seus próprios brinquedos; trazendo cultura e educação de forma criativa, lúdica e que ao mesmo tempo supria suas reais necessidades de sobrevivência.

Considerada pelos peritos no tema como uma digna atividade da infância é enfatizada em várias percepções teóricas por estudiosos renomados como Piaget (1982), onde, à sua maneira, revela o verdadeiro valor da brincadeira para o desenvolvimento das crianças e obtenção de conhecimentos.

Desde criança obtemos diversas formas de conhecimento: popular, científico, cultural, religioso, aprendendo de maneira diferente, mas com algo comum para todos: o mundo da criança é lúdico e ilusório e o mundo do adulto se priva da ludicidade, sendo realista (Kishimoto, 2000).

Logo, a ludicidade é utilizada como instrumento metodológico para o ensino da criança. Kishimoto em suas obras contribui com o seguinte relato: A criança é um ser em pleno processo de apropriação da cultura, precisando participar dos jogos de uma forma espontânea e criativa. É preciso apoderar-se do conhecimento da utilização do lúdico como instrumento metodológico para o ensino, pois, esse deve contribuir para que os alunos tenham uma aprendizagem qualitativa e significativa.

Pensadores como Piaget, Wallon, Dewey, Leif, Vygotsky, dizem que o uso do lúdico é essencial para a prática educacional, em busca do desenvolvimento cognitivo, intelectual e social do aluno, podendo ser utilizado para o desenvolvimento de qualquer pessoa, portanto, devem ser levados em consideração pelos educadores em qualquer nível de ensino. O ensino deve iniciar-se sempre a partir do que o aluno já traz consigo, as diferentes formas de brincar que devem ser exploradas para o uso do instrumento metodológico. O professor deve escolher uma metodologia de trabalho que permita a exploração do potencial da atividade lúdica no desenvolvimento das habilidades (Kishimoto, 2000).

É importante ressaltar que o brincar é agradável por si mesmo, aqui e agora. Na perspectiva da criança, brinca-se pelo prazer de brincar, e não porque suas consequências sejam eventualmente positivas ou preparadoras de alguma outra coisa. O professor tem um papel fundamental para que explore as atividades lúdicas, com o objetivo que seus alunos tenham uma aprendizagem significativa, sem que as atividades não percam suas essências, mas que concluam com seus resultados esperados.

Em seu estudo Silva (2011) expõe sua concepção da importância do lúdico na vida da criança:

O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. As implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. Passando a necessidade básica da personalidade, o lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório (p.16).

Ressalta-se, que toda e qualquer instituição escolar e, sobretudo no âmbito da Educação deveriam sopesar o lúdico como parceiro e aplicá-lo vastamente para atuar no desenvolvimento.

Através de seus estudos de campo e investigações científicas garante que o brinquedo cria uma ZDP (zona de desenvolvimento proximal) na criança, ou seja, aquilo que na realidade passa despercebido por ser natural, transforma-se em regra no momento em que é trazido para a brincadeira (Vygotsky, 1998).

## 1.8. O lúdico e os PCNS

De acordo com o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil - RCNEI (Brasil, 1998a, p.13), um dos princípios básicos preconizados é que se necessita garantir a qualidade das experiências oferecidas às crianças, levando em consideração suas especificidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas, “[...] é o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação social”.

É de suma importância analisar por diferentes caminhos, o lúdico é situado por muitos em uma posição de valor (princípio norteador) no momento em que se trata da educação da criança. O brincar (lúdico) é visto por pela multiplicidade dos especialistas no assunto como um comportamento natural da criança em desenvolvimento e, diante de tal afirmativa, nota-se que ele é valorizado naquilo que ele pode colaborar em prol do desenvolvimento da criança.

De acordo com o Kishimoto e Freyberger (2012):

A criança é cidadã - poder escolher e ter acesso aos brinquedos e às brincadeiras é um de seus direitos como cidadã. Mesmo sendo pequena e vulnerável ela sabe muitas coisas, toma decisões, escolhe o que fazer, olha e pega coisas que lhe interessam, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra em seus gestos, em um olhar, em uma palavra, como compreende o mundo (p. 7).

Acertada posição ressaltada no Referencial Curricular Nacional para a Educação representa uma concepção de infância que vem se construindo no decorrer da história da humanidade, que reconhece no lúdico uma atividade inerente à criança. O RCNEI acerca da criança prescreve o seguinte texto:

Na contemporaneidade, os PCNs divulgam a necessidade do uso dos temas transversais, como por exemplo, a pluralidade cultural, onde o educando é levado a respeitar os diferentes grupos e culturas, posicionando-se de maneira crítica, responsável e construtiva nas discussões pertinentes e exigindo para si o mesmo respeito. Abrange questões como

discriminação e preconceito. Em uma nação como o Brasil, onde convivem diferentes etnias e culturas, determinada discussão é proeminente (Kishimoto e Freyberger, 2012).

Para Dias (2013), é necessário:

[...] o educador tenha uma fundamentação teórica bem estruturada, manejo e atenção para entender a subjetividade de cada criança, bem como entender que o repertório de atividades deve estar adequado as situações. É interessante que o jogo lúdico seja planejado e sistematizado para mediar avanços e promover condições para que a criança interaja e aprenda a brincar no coletivo, desenvolvendo habilidades diversas (p.04) .

Enquanto na fase do desenvolvimento humano, a infância apresenta particularidades e necessidades bem específicas. Nesta fase a criança se apresenta franca, curiosa, verdadeira, entretanto “imatura” física, motora, afetiva e emocional, social e cognitivamente, pode-se proferir, é um ser em formação que exige atenção e cuidados especiais. É dessa forma que é idealizada a criança.

Segundo Brasil (2014):

O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil refere que o processo de desenvolvimento e de aprendizado é influenciado por vínculos que a própria criança constitui com diferentes pessoas, sejam elas adultas ou crianças, e dos recursos que a ela são oferecidos, como é o caso do brincar e do intercâmbio com diferentes linguagens, o que facilita a significação de conceitos (Brasil, 1998, p. 42).

É importante ressaltar que o lúdico é apresentado como recurso da criança no escopo de se comunicar, para se relacionar com o próximo, no ensejo de compreender a si mesma e as “coisas” que sobrevêm ao seu redor de maneira a favorecer seu processo de desenvolvimento.

Os brinquedos, brincadeiras e jogos, além de fazer com que as crianças venham a se divertir, contribuem no sentido de deixar de lado a forma agressiva como atualmente se apresentam nas brincadeiras na hora das atividades livres. Eles oportunizam ao educador um resgate da própria cultura brasileira, do folclore de todo um povo (Crepaldi, 2010).

Portanto, chegamos à conclusão que se consegue proporcionar ao educando todo o conhecimento da história de seu povo, tais como os conhecimentos culturais e a história de seus próprios códigos morais, além de induzi-lo ao conhecimento de seus valores, de suas tradições e costumes.

Segundo Craidy et al., (2001):

As lendas de cucas, bichos papões, bruxas e sacis, duendes e feiticeiros... acompanham a infância das crianças e ainda perpassam em seus jogos. Por sermos um País de muitos imigrantes, muitos dos grupos que para cá vieram trouxeram consigo e com suas crianças vários jogos e brincadeiras de seus países de origem. Por exemplo: os jogos saquinho de ossos, amarelinha, bolinha de gude, bola e pião forma trazidos pelos portugueses. Os índios que aqui viviam nos deixaram um legado rico de brincadeiras infantis (p. 103).

Observa-se também que na nossa cultura o grande legado dos indígenas em forma de brincadeiras infantis pode ser traduzido pelas tradicionais brincadeiras da cama de gato e a peteca, que mesmo nos dias atuais deixam nossas crianças excitadas pela maneira de se brincar. Também o legado dos negros pode ser traduzido pelas brincadeiras cantadas como formas de expressão do corpo que integram o folclore, além disso, diversas canções que presentemente ainda são cantadas por nossas crianças, tiveram sua origem no decorrer da época da escravidão em nosso país (Craidy *et al.*, 2001):

Embora os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) tenham sido publicados em 1998, eles constituem um referencial no território nacional em prol do norteamento correto e conciso, a fim de que se consiga chegar a uma educação de qualidade. Assim sendo, temos o dever de ficar precavidos quanto a tudo que nos é preconizado pelos Parâmetros Curriculares Nacionais no que tange aos temas transversais e à organização curricular do Ensino Fundamental I.

A Educação Básica (formada pela Educação Infantil, Ensino Fundamental e ensino médio), em relação principalmente ao EF (Ensino Fundamental I) tem sido prioridade da luta pelo direito à educação no Brasil, a vontade estatal de promovê-la tem se consolidado

enquanto fator de identidade nacional. Em decorrência, em nosso país, especialmente nas últimas três décadas, a organização e funcionamento do Ensino Fundamental I têm passado por inúmeras mudanças que se fundamentam nas perspectivas de melhoria de sua qualidade e de aumento de sua abrangência, reunidas e consolidadas em novas leis, normas, sistemas de financiamento, sistemas de avaliação e monitoramento (Brasil, 2013).

Certas mudanças se baseiam em programas de formação e capacitação de docentes de todas as disciplinas e, o mais relevante, em preocupações a cada dia que passa maiores no que tange à necessidade de uma revisão curricular e de novos PPPS os quais sejam capazes de sobrepujar os imensos desafios educacionais da atualidade.

No meio das mudanças contemporâneas mais expressivas, atenção especial passou a ser dada à ampliação do EF para 9 (nove) anos de permanência, por meio da matrícula obrigatória de crianças com 6 (seis) anos de idade, objeto da Lei nº 11.274/2006. A propósito desse assunto, o CNE (Conselho Nacional de Educação), em função dos esforços da CEB (Câmara de Educação Básica), tem lançado um conjunto de normas norteadoras para as instituições de ensino, seus docentes, discentes e seus entes familiares, bem como para os órgãos executivos e normativos dos sistemas e redes de ensino (Brasil, 2013).

Em todos esses norteamientos, o Conselho Nacional de Educação tem persistido na ideia que a implantação do Ensino Fundamental de 9 (nove) anos de duração implica na elaboração de um novo currículo e de um novo PPP. Além das necessidades que requerem soluções imediatas geradas por assinaladas mudanças, as vigentes DCNs (Diretrizes Curriculares Nacionais) destinadas ao EF (Parecer CNE/CEB nº 4/98 e Resolução CNE/CEB nº 2/98), em vigor desde o ano de 1998, já demandavam uma apurada revisão com embasamento na sua atualização contínua.

Nos seis meses iniciais de 2009, o Ministro da Educação filiado ao PT, Fernando Haddad, acadêmico e político brasileiro, requereu junto ao CNE e aos seus dirigentes que priorizassem esse trabalho, especialmente em relação ao comprometimento em revisar e atualizar o currículo, encarregando a SEB do Ministério da Educação (MEC) de elaborar um documento emergencial, ou seja, um referencial abrangendo as DCNs para o EF, reservado

a dar subsídio aos estudos de campo, pesquisas e discussões que se difundiram por todo o país (Brasil, 2013).

Diretrizes essas deliberadas em norma válida em nível nacional pelo CNE, ou seja, são direcionamentos que precisam ser basicamente fundamentados na preparação dos novos currículos e dos PPPs (projetos político-pedagógicos) das instituições escolares. Referida laboração é, entretanto, de encargo das instituições de ensino, seu professorado, administradores e demais colaboradores, com a imprescindível participação dos educandos e seus familiares.

É, além disso, responsabilidade dos dirigentes e órgãos normativos das redes e dos sistemas de ensino, respeitadas a independência e a responsabilidade adjudicadas pela legislação do Brasil a cada instância. O que se tem expectativa é que supramencionado referencial colabore na execução de ações com efeito para o sucesso total desse empreendimento e, conseqüentemente, em prol da melhora da qualidade do EF no Brasil, um direito de todos os brasileiros (Brasil, 2013).

O EF, de frequência compulsória, corresponde a uma conquista resultante da luta diária pelo direito à educação travada nas nações do ocidente no decorrer dos últimos duzentos anos por diferentes grupos sociais, entre os quais se sobressaem os segmentos populares e, sobretudo, os menos favorecidos. Supradito direito está profundamente associado ao exercício da cidadania, pois a educação enquanto processo de desenvolvimento do potencial humano assegura o exercício dos direitos civis, políticos e sociais.

Seja em face dos motivos políticos, seja em virtude de causas pertinentes ao cidadão, a educação foi tida de acordo com a história como um canal de acesso aos bens sociais e à luta política e, de modo inclusivo, um caminho ideal para a emancipação subjetiva. Devido ao grande leque de campos abrangidos pela educação, ela tem sido avaliada, de acordo com a visão dos diferentes grupos sociais, às vezes quadrando como conjunto dos direitos civis, políticos e sociais, em outras ocasiões fazendo parte de cada um desses direitos (Brasil, 2013).

O Ensino Fundamental foi, ao longo da do século XX, o exclusivo nível de escolarização a que conseguiu garantir acesso a maioria da população que residia no território nacional, sobretudo, a camada mais pobre da sociedade. No ano de 1989, já no final do último decênio, conseqüentemente, o número de matrículas efetivadas ainda representava mais de 75% do total de educandos atendidos pelos sistemas escolares instalados em território nacional em todas as etapas de ensino. Já em meados de 2009, o perfil seletivo da escola no Brasil havia se atenuado um pouco, com a expansão do acesso às diferentes etapas da escolaridade.

O conceito de qualidade da educação configura uma construção histórica que adquire várias significações em tempos e espaços diferentes é influenciado pelas localidades de onde vieram os sujeitos, os grupos sociais a que estão inseridos, os interesses e os valores que contribuam para a democratização da sociedade, além dos projetos sociais em jogo e as políticas públicas envolvidas em prol as transformações desejadas (Brasil, 2013).

Para a multiplicidade das pessoas, a educação é avaliada como a mola propulsora das mudanças educacionais significativas do Brasil. Entretanto, o que se averigua de fato é que problemas de ordem econômica e social repercutem na escola e entram o alcance de seus objetivos específicos.

A garantia do EF de qualidade com inclusão de todos os cidadãos brasileiros está profundamente conexa à natureza inclusiva da escola e à diminuição da pobreza e, por outro lado, também apresenta um papel importante nesse processo. As políticas educacionais apenas surtem efeito se articuladas a outras políticas públicas nas esferas da saúde, habitação, emprego, em meio a outros campos, pois tais políticas dependem umas das outras, pelo estreito relacionamento que cultivam entre si (Brasil, 2013).

A educação dentro do âmbito escolar, enfocada na igualdade de acesso ao conhecimento a todos e de maneira especial comprometida em assegurar esse acesso aos grupos da população mais pobre na sociedade, será uma educação com qualidade social e contribuirá para impedir totalmente as desigualdades de acordo com a história produzidas, garantindo, portanto, o ingresso, a permanência e o êxito de todos na escola, com a concludente diminuição da evasão escolar, da retenção escolar e das disparidades que ocorrem quando comparamos a idade dos alunos e o ano que estão frequentando (Parecer

CNE/CEB nº 7/2010 e Resolução CNE/CEB nº 4/2010, que define as DCNs (Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais para a Educação Básica).

### **1.9. Princípios norteadores da Educação Básica no Brasil no 1º ao 3º do Ensino Fundamental**

Os sistemas de ensino e as instituições escolares adotarão como elementos norteadores das políticas educativas e das ações pedagógicas os consequentes princípios:

- **Éticos:** de probidade, dependência recíproca, liberdade e independência; de consideração à dignidade da pessoa humana e de compromisso com a promoção do bem estar de todos, cooperando no sentido de lutar contra e suprimir quaisquer manifestações de preconceito (de origem, raça, sexo, cor, idade, língua, religião e quaisquer outros que possam surgir) e discriminação social, cultural, étnica, política, religiosa, sexual ou etária que levem à exclusão social;
- **Políticos:** de valorização dos direitos e deveres de cidadania, de reverência ao bem de todos e à salvaguarda da democracia e preservação dos recursos ambientais; de procura contínua da justiça no acesso irrestrito à educação de qualidade, equidade na saúde, no trabalho, no uso dos bens culturais registrados de natureza imaterial e demais benefícios; de exigência de tratamento justo quanto à meta de garantir a igualdade de direitos entre os educandos que apresentam diferentes necessidades básicas; de diminuição da pobreza e das desigualdades sociais e regionais;
- **Estéticos:** de capacidade de ter sentimentos favoráveis e paralelamente da produção de racionalidade; de evolução das formas de expressão e do exercício da capacidade criadora; de valorização das diversas criações e manifestações culturais expressas corporalmente, notadamente as da cultura nacional; de construção de identidades plurais e solidárias (Brasil, 2013).

Os objetivos específicos que a Educação Básica procura sempre atingir, tais como proporcionar o desenvolvimento do aluno, garantir-lhe a formação comum imperiosa para o exercício da cidadania e prover-lhe os meios no desígnio que ele possa progredir no trabalho e em estudos porvindouros, de acordo com o art. nº 22 da Lei 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação), assim como os fins dessa fase da escolarização (art. nº 32 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação), precisam convergir para os princípios mais amplos que orientam a população que reside em território brasileiro.

## **2. A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DA CRIANÇA**

O brincar representa uma atividade fundamental na vida de qualquer criança, algo que lhe é natural e vital para o seu desenvolvimento intelectual. As brincadeiras, na concepção da criança, são atividades elementares que acarretam excelentes benefícios quanto aos aspectos físico, intelectual e social e a forma como a ela brinca influencia em seu modo de pensar e agir.

Ao analisar o papel do jogo na vida cotidiana e acadêmica dos alunos implica em múltiplos questionamentos por parte da superioridade dos estudiosos que avaliam o uso do jogo como elemento pedagógico. O uso do material concreto como auxílio ao trabalho complexo do professor/educador fez com que os mesmos realizassem inúmeras experiências, tais como cartaz de prega, jogos de encaixe, quebra cabeça, material dourado e muitos outros (Kishimoto, 1994).

Segundo Brasil (2014):

É importante observar que o jogo pode proporcionar a construção de conhecimentos novos, um aprofundamento do que foi trabalhado ou ainda, a revisão de conceitos já aprendidos, servindo como um momento de avaliação processual pelo professor e de auto avaliação pelo aluno (p. 5).

Em se tratando de atividade lúdica, Souza (2012), explica a grande diversidade de aplicação do material concreto leva o professor realizar uma reflexão se esses são exemplos de jogos ou de materiais pedagógicos, como confirma a citação abaixo.

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 em que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais do bebê. Normalmente as primeiras atividades lúdicas dos bebês têm como característica 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 (p. 83).

É notório observar a relevância do lúdico como atividade de grande eficácia na construção do desenvolvimento da criança, por isso que o brincar origina um espaço para pensar, e que mediante este a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, constitui contatos sociais, entende o ambiente, atende aos seus desejos, desenvolve capacidades, conhecimentos e criatividade.

As relações mútuas nos momentos de brincar e jogar contribui para a superação do egocentrismo, que é natural em toda criança, adolecendo a empatia e a solidariedade, valorizando a equidade e o respeito. As competências e habilidades no que tange ao brincar possibilitam às crianças um espaço para resolução dos problemas que são deparados por elas em seu cotidiano, além disso, por intermédio da brincadeira, a criança reporta o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento (Souza, 2012).

Na óptica de Vygotsky (1984):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (p. 97).

Vygotsky explica, por intermédio do brincar origina-se na criança a ZDP (zona de desenvolvimento proximal) que se delibera por funções que até o momento não amaduraram, todavia que se encontra em processo de amadurecimento, funções que estão presentes nas crianças mesmo em estado embrionário. Por intermédio das atividades lúdicas, a criança reproduz a maior parte das situações vivenciadas em seu dia-a-dia, que pela imaginação e pelo faz-de-conta, são reorganizadas.

Já Rau (2011) faz a ressalva:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. Tais discussões estão presentes na percepção

de muitos educadores preocupados em organizar o trabalho pedagógico na sala de aula, de modo atraente e problematizador (p. 42).

Designada representação do dia-a-dia advém mediante a combinação entre experiências passadas e novas oportunidades de interpretações e reproduções do mundo real, conforme suas afeições, necessidades, vontades e paixões. Assinaladas ações são essenciais para a atividade inventiva do ser humano.

Na cabeça da criança, “brincar é viver”. Esta configura uma afirmação extremamente frequente e benquista, visto como a própria história da humanidade ratifica que as crianças antigamente brincavam e brincam até hoje, e com certeza, seguirão brincando. Compreendemos que a criança brinca porque gosta de brincar e que, no momento que isso não acontece algo parece estar errada, por exemplo, determinadas crianças brincam apenas por prazer, outras brincam para mitigarem angústias, sentimentos mal-intencionados (Santos 2011).

Partindo dessa concepção, a ludicidade vem para corresponder a uma configuração de linguagem que possibilita a criança manter um diálogo com o próximo, proporcionando a oportunidade não apenas da liberdade de expressão, todavia também da autonomia criativa, expandindo o seu conhecimento a propósito de a realidade e propiciando por decorrência seu desenvolvimento tanto emocional quanto social.

As brincadeiras são formas mais naturais que a criança encontra de se inteirar e de se apropriar do mundo que a cerca. É brincando que a criança interage com os outros e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode vir a ter, desenvolvendo a interação do aprender e ensinar e passando a dividir com os demais colegas seus aprendizados (Santos 2011).

É importante ressaltar que uma escola ludicamente inspirada não é aquela que realiza as todas as atividades com jogos, mas sim, aquela em que as características lúdicas influenciam o modo de se do educador e interfere na organização do ambiente, assim como na seleção das atividades propostas a partir da proposta pedagógica da escola.

## **2.1. Aspectos históricos do lúdico no primeiro ciclo do Ensino Fundamental I**

Os aspectos históricos do lúdico na educação segundo Dias (2013), são alterações constituídas em meio a todas as interações intrínsecas e extrínsecas associadas ao aprendizado na Primeira Fase do Ensino Fundamental, utilizando para tanto as brincadeiras lúdicas, bem como a concepção de atitudes sociais como o respeito mútuo, a relação social, a colaboração em prol da construção do conhecimento e que instigam suas relações sociais, físicas, psicomotoras, afetivas e cognitivas.

Sendo assim, com o suporte de atividades lúdicas na interação com as brincadeiras a criança terá grandes chances de desenvolver sua personalidade e seu caráter, além de formular seus conceitos, atitudes, opiniões, inventar, inovar, aprender e ensinar, num processo de colaboração e compreensão, mesmo que a criança se encontre em plena etapa de desenvolvimento mental.

Em seus estudos Roloff (2010) afirma:

O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para a socialização, observação de comportamentos e valores (p. 1).

O lúdico como um componente da cultura, de vital importância para o equilíbrio do ser social, cultural e psíquico em quaisquer formas de organização social, das mais primitivas às mais sofisticadas.

O lúdico traz uma função de grande significância para o ser humano, isto é, assegura que a essência do lúdico não é material, pois supera os limites da realidade física, contém um determinado sentido, indo muito além das necessidades básicas da vida conforme descreve o professor e historiador (Huizinga, 1980).

Entende-se que em seu enredo a representação da matéria e natureza (vida real) recriada de modo metafórico. A brincadeira em sua ação é de suma importância tanto para o

desenvolvimento sensorial como para o desenvolvimento motor e representativo na cognição das inteligências múltiplas.

Albuquerque (2016) também contribui no estudo da ludicidade onde afirma:

A escola não pode deixar de reconhecer o caráter formativo da ludicidade e de buscar incorporá-la em seu currículo. Ressalto que apesar de atividade lúdica de estudo não ser se apresentarem as mesmas propriedades, ambas têm uma característica comum: a aprendizagem (p. 102).

As escolas podem e devem amparar-se nos jogos com escopo geral de estimular as crianças o suficiente para levá-las ao aprendizado. Deste modo, não devem se fundamentar simplesmente no lúdico, no imaginário, pois podem de tal modo, acabar isolando o homem do mundo real, permitindo-lhe viver num mundo imaginário e repleto de fantasias (Albuquerque, 2016).

No escopo de se desenvolver um trabalho pedagógico lúdico e atraente, é importante que os professores tenham uma concepção mais ampla, coeva e frequente atinente à sociedade e continuem sempre atualizados a respeito de as informações que circulam e das novidades que passam a existir.

De acordo com Valle, (2010) relata que:

Independentemente do tempo histórico; o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória. (p. 22) .

Na opinião de Antunes (2000), o processo de aprendizagem se dá “pela transformação, pela ação facilitadora do professor, do processo de busca do conhecimento, que deve sempre partir do aluno”. Isto é, no discernimento do pesquisador científico, o aprendizado do educando enquanto atividade articulada depende dele próprio, entretanto com a ajuda do docente na função de mediador do seu conhecimento educacional (p. 36).

Os educandos por seu turno precisam distinguir cada passo do processo e dos fins educacionais dos quais fazem parte, que estes sejam, de forma clara, verbalizados em sala de aula e com a participação de todos os aprendentes, além do mais, é de suma importância que o docente se agregue a esse processo em diferentes momentos e enfatize o assunto em meio às disciplinas curriculares.

Entretanto, não se nega a importância da ciência, contudo aponta a importância da sua natureza de procura contínua, por um processo que consecutivamente encontrar-se-á sujeito a erros e ilusões e, logo, ao mesmo tempo se torna transitório, passível de reformulações (Antunes, 2000).

O lúdico proporciona ao praticante de jogos e brincadeiras um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais verdadeira. De acordo com Luckesi (2005): “*Quando a criança brinca, sua brincadeira tem a profundidade de quem se dedica a construir e cuidar do mundo, o mundo que é significativo para si*” (p.21).

## **2.2. A ludicidade como motivação na aprendizagem**

As atividades lúdicas são aquelas que promovem a imaginação e especialmente as transformações do sujeito no que diz respeito ao seu objeto de aprendizagem, provocando a interação da criança com o objeto do ensino.

A comunidade escolar precisa defender o brincar em todas as suas formas, realizando uma pretensão remota, isto é, a da valorização da ludicidade natural do ser humano e a democratização das atividades lúdicas, porém para tanto as brincadeiras necessitam ser vistas como um meio, um direito e um dever da criança (Haetinger, 2005).

O jogar e brincar traz uma magia e, portanto, despertam o interesse da criança acendendo maior participação e interação entre os aprendentes e os conhecimentos adquiridos durante o processo de aprendizagem, o lúdico surge com o intento de gerar um desenvolvimento integral da criança.

Os jogos e as brincadeiras têm como função primária oferecer múltiplas chances de ação e exploração e cabe aos professores dentro de suas possibilidades presentirem o

momento ideal para intervir no jogo no propósito de estimular a reflexão da criança e permitir abertamente a expressão de suas ideias (Haetinger, 2005).

O profissional da Educação necessita se precaver quanto à faixa etária compreendida e às necessidades básicas de seus aprendizes na acepção de escolher e disponibilizar os materiais correspondentes que devem ser suficientes, tanto na quantidade como pela variedade, pelo interesse que desperta e pelo material de que são fabricados, advertindo consecutivamente sobre a relevância de respeitar e priorizar a criatividade das crianças.

Na concepção de Souza (2012):

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 em que eles utilizam o lúdico como suporte para o desenvolvimento físico e para as construções mentais do bebê. Normalmente as primeiras atividades lúdicas dos bebês têm como característica a repetição de ações apenas por prazer (p. 83).

No momento em que o ensinante consegue, por meio de uma aula de caráter lúdico, desestabilizar um aluno, encontrar-se-á proporcionando ao mesmo a probabilidade de procurar atingir o ponto de equilíbrio, porém há de se enfatizar que o equilíbrio consiste em uma condição pela qual lutamos cotidianamente. A atividade lúdica não dá prioridade à concorrência, todavia sim, a concretização de uma tarefa propendendo à diversão do participante.

A atividade lúdica não pode ser avaliada excepcionalmente como entretenimento, brincadeira ou para gastar energia, o desenvolvimento da criança evolui por meio do lúdico no propósito de favorecer o desenvolvimento físico, emocional, cognitivo, afetivo e moral da criança. Inclusive, sob a óptica do o brincar há uma dimensão evolutiva com as crianças nas distintas faixas etárias, com particularidades específicas e modalidades diferenciadas de brincar (Piaget, 1998).

### **2.3. A ludicidade e a prática docente no primeiro ciclo do 1º ao 3º do Ensino Fundamental**

O professor precisa em meio a sua práxis proporcionar formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas a fim de que seus aprendentes sintam o gosto pelo pensar. Isso denota que a criança não pode meramente expor uma tendência natural no sentido de gostar de uma apontada área de conhecimento e por esse motivo não se aplica devidamente (Souza, 2012).

Por conseguinte, é evidente diante de tais circunstâncias a necessidade de planejar atividades lúdicas de maneira prévia em âmbito escolar. O uso de jogos no espaço da sala de aula dentro da concepção de processo inovador e opção no intuito de desenvolver capacidades e o raciocínio lógico idealiza um meio primoroso que leva o educando ao desenvolvimento cognitivo devido ao seu próprio desempenho. A importância do ato de brincar para o desenvolvimento físico, motor e cognitivo da criança e que é por intermédio da brincadeira que se origina na criança a ZDP (Vygotsky, 1978).

Na intuição do pesquisador, a brincadeira estabelece para as crianças uma ZDP, que não é outra coisa senão o distanciamento entre o nível de desenvolvimento real, estabelecido em função da capacidade inata que a mesma possui de solucionar um problema sem qualquer ajuda, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por meio da resolução de um problema com o norteamento de uma pessoa adulta ou colaboração de outra criança mais capaz.

A brincadeira enquanto meio pelo qual a criança satisfaz uma parcela de suas necessidades básicas, constituindo igualmente um caminho viável de aprendizagem, de desenvolvimento da reflexão, da abrangência da realidade, do domínio de regras e da construção de uma situação imaginária, alicerce para o pensamento abstrato adulto (Vygotsky, 1991).

O brincar consiste em uma atividade conatural da criança, a capacidade do brincar desenvolve o pensamento e as ações, o raciocínio lógico, o convívio social, a independência, o respeito mútuo, a superação, as capacidades, estimulando deste modo para um aprendizado significativo.

O jogo, enquanto atividade lúdica, promove a auto expressão, estimula a concentração, desenvolve a coordenação motora, visual, olfativa, auditiva, noções de número (quantidade), o encadeamento ou classificação de fatos e de ideias. Destarte, averiguamos que o jogo configura uma forma de desenvolver a imaginação, o pensamento abstrato, e suas regras deprecia da criança certo nível de atenção, respeito, controle e raciocínio.

O educador preocupado em promover mudanças, terá a oportunidade de encontrar na proposta do Lúdico uma extraordinária metodologia, que contribuirá no propósito de reduzir os elevados índices de fracasso e evasão escolar apurada nas instituições escolares [...] a utilização de atividades lúdicas nas escolas, pode contribuir para uma melhoria nos resultados obtidos pelos alunos [...] poderiam auxiliar na busca de melhores resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças. As atividades lúdicas conviriam enquanto mediadoras de avanços e contribuiriam quanto a transformar a sala de aula em um ambiente alegre e propício (Neves, 2010).

Creio que a aplicação mais frequente do lúdico pelo professorado auxilie a despertar, a aprimorar, a desenvolver e a avaliar mais dinamicamente seus educandos. Jogos e brincadeiras possibilitam explorar diferentes capacidades do educando, no meio delas, porque não, sua aptidão em mostrar que aprendeu de forma espontânea e dinâmica.

O lúdico associado com a educação torna a aula bem mais atraente e prazerosa, contudo muitas pessoas, não percebem que assinalada interação é indissociável uma da outra, presentemente as duas caminham juntas, percebendo-se que ocorre um desenvolvimento integral nos envolvidos, entretanto os educadores devem ter cuidado para trabalhar o lúdico no sentido de que traga conhecimentos, sempre que for trabalhado os jogos necessita conter a intenção de aprendizado, caso contrário não terá sentido (Santos, 2014).

Portanto, percebe-se claramente que a ludicidade faz com que o aluno exteriorize o discurso interior e interiorize o discurso externo desenvolvendo suas capacidades múltiplas e com inclusão, seu próprio pensamento. Logo, as atividades lúdicas são promotoras das competências, habilidades e potenciais dos alunos, conseqüentemente devem ser inseridas em ambiente de sala de aula, já que o ato de brincar oportuniza a investigação, a compreensão do mundo em que vivemos e que interagimos.

Através do brinquedo eles deixam que inúmeros complexos e problemas sejam sanados, devido à naturalidade com que se processa. Isso se nota quando a criança vence uma brincadeira, pois vem reforçar o prazer de brincar, animando, estimulando e dando confiança em si (Santos, 2014).

A atividade lúdica conduzida pelo profissional docente contribui em prol do desenvolvimento da criança, pois o ensinante propõe jogos e brincadeiras (atividades) as quais apresentam determinado conteúdo significativo para as crianças.

Com a inclusão o educador deve nortear a criança a fim de que ela consiga apresentar autonomia ao desempenhar a atividade, porém ele não tem que apenas gerir, contudo do mesmo modo precisa analisar minuciosamente de que forma as crianças participam de jogos e brincadeiras, por intermédio da aplicação do lúdico, segundo expõe (Leite, 2010).

É fácil notar que o jogo educativo configura um recurso que pode ser vastamente produtivo, entretanto não adianta ter em mãos o mais perfeito jogo educativo se o educador não apresentar a habilidade de estimular as crianças, ou seja, é indispensável tornar o seu emprego significativo e fazer com que as crianças sejam estimuladas a participar das atividades sugeridas pelo profissional.

Na acepção de que o jogo ser verdadeiramente eficiente o profissional da educação necessita primordialmente participar durante o desenvolvimento da atividade lúdica, sendo que deve advir à mediação entre a atividade lúdica e o nível de aprendizagem que ela trará. Além do mais, supramencionada mediação pode ser efetivada por meio de agentes (como o educador, a mãe ou um colega), de objetos e artefatos, pois a mediação é relevante para os processos educativos, segundo alega a estudiosa (Kishimoto, 2011).

O lúdico não se sintetiza a somente jogos e brincadeiras, a ludicidade é muito mais, pois ela possibilita à criança criar situações ilusórias e imaginárias, aguçando sua inteligência. Conseqüentemente, jogos e brinquedos consistem em materiais que auxiliam e colaboram bastante no desempenho do educador e do educando em sala de aula, no entanto

o que traz ludicidade vai muito além do que uma “atitude” lúdica do professor e dos alunos, a harmonia, sensibilidade entre o adulto (ensinante) e a criança.

Por seu turno, na faixa etária dos 7 aos 12 anos, é imprescindível disponibilizar às crianças brinquedos os quais propiciem o desenvolvimento da habilidade abstrata, são adequados brinquedos como: jogo de cartas, quebra-cabeças mais complexos, ferramentas designadas para construção de brinquedos, videogame, jogos de montar que sejam desafiantes, boliche, dentre outros (Maluf, 2009).

Com a utilização de supraditos brinquedos, as crianças passaram a relacionar fatos e tirar conclusões, refletindo acerca de suas ações, questionando tais situações. Para tanto, é cogente destacar que os jogos são extremamente necessários nesse período e que sejam diversificados com o desígnio de acrescer o desenvolvimento do educando. Assinalada etapa da vida da criança constitui na prática o enfoque do atual trabalho.

Cabe aqui destacar que o profissional da educação deve ter noção do tipo de brinquedo que deve oferecer à criança em apontada etapa da vida. Por isso que, se não for adequado à idade escolar induzirá a criança ao não desenvolvimento de suas potencialidades, e ao mesmo tempo poderá desestimulá-la. O brinquedo representa a principal peça da brincadeira, pois sem ele na prática o brincar não se desenvolve (Maluf, 2009).

A criança somente é motivada a brincar se tem um estímulo, um objeto que a faz inventar uma modalidade de brincadeira. Assinalados objetos podem ser qualquer material, podem ser contornados, congelados, o importante é que quando ele for motivo para uma ação, transforma-se na sua visão em um brinquedo. O que pode representar para a pessoa adulta um simples objeto, sem qualquer valor agregado, é visto pela criança como algo de extrema relevância nas suas brincadeiras.

Os professores precisam perceber que o lúdico traz a probabilidade de ser um parceiro seu na complexa empreitada de gerir o processo de aprendizagem. É indispensável entender que o processo educativo não se restringe tão-somente a transmitir informações. Se faz cogente trabalhar em sala de aula com atividades que permitam o florescimento do lúdico desde a educação pré-escolar, uma vez que é participando de jogos e brincadeiras que a

criança vai adquirindo vontade de fazer novas descobertas e aprendendo com mais prazer (Maluf, 2009).

Os docentes devem entender a grandeza da prática lúdica como maneira de dar mais vida a sua ação pedagógica, percebendo que os jogos e as brincadeiras representam uma necessidade do ser humano. O educando que está sendo trabalhado por intermédio de aulas lúdicas desenvolve sua capacidade criadora, transforma-se em sujeito do processo pedagógico, é induzido a despertar o desejo de adquirir conhecimentos variados e demonstra a alegria de participar dos jogos e brincadeiras. Conseqüentemente, a instituição escolar encontrar-se-á contribuindo em prol da formação de uma pessoa adulta mais completa e feliz.

O ensinante não importando o contexto precisa antes de qualquer coisa organizar suas atividades a fim de que tragam real sentido para o aprendiz. O professor deve produzir condições em prol de um trabalho coletivo ou individual, promovendo seu desenvolvimento. Isso somente é possível porque é no lúdico que a criança ganha a possibilidade de conhecer regras, além da perspectiva de mudanças, inovação, novas formas de aprender conforme suas necessidades, melhorar seu raciocínio lógico e sua linguagem, entretanto há de se enfatizar que para tanto o educador precisa realizar um projeto pedagógico (Pinto e Tavares, 2017).

Como se constata facilmente, o mestre dentro do contexto escolar tem como dever determinar as funções importantes para o aprendizado do discípulo, seja para execução em coletivo ou individual mediante condições que aprimore o seu processo de aprendizagem por meio de jogos ou brincadeiras. Ademais, com a integração do lúdico a criança se depara com as condições de obedecer a regras, leis, favorece a promoção de mudanças, recriações, isto é, estudar e entender em função de suas necessidades de aprendizagem, o que transforma seu pensamento e sua dicção.

Por intermédio do lúdico a criança assimila conhecimento no desejo de abordar suas principais dificuldades, transformando sua realidade, gerando satisfação liberando suas emoções, fantasias, procurando continuamente conhecer as adversidades do mundo, por meio da leitura, do processo de aprendizagem, desenvolvendo a imaginação e aprimorando o conhecimento das coisas. Por conseguinte, a aplicação do lúdico nas atividades de cunho

pedagógico torna-se crucial e precisa para o direcionamento do aprendizado das crianças (Pinto e Tavares, 2017).

#### **2.4. Tipos de atividades lúdicas como o brincar e o jogar na forma de educar**

As brincadeiras, jogos e músicas continuamente permaneceram presentes nas atividades humanas, tornando-as, conseguintemente mais divertidas e fáceis no atinente aos processos de ensino e aprendizagem.

Para Roloff, (2010) é fato:

O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende (p. 4).

O jogo nada mais é que a construção do Saber e as crianças, desde quando cada uma delas era um bebê, estruturam seu espaço e tempo mediante a interação com os diversos objetos, assim como desenvolvem a noção de causalidade, alcançando a capacidade de representação em função da combinação mental e, por fim, suas habilidades cognitivas e lógicas (Piaget, 1976).

Segundo Pozas (2011) afirma a seguinte concepção sobre a brincadeira:

A brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mais também com menos riscos, e requer a tomada de decisão, para as crianças a brincadeira não é inata, não é natural, porque produzem relações entre elas próprias com outras crianças e supõe-se que tenha uma aprendizagem social. (p. 36).

As crianças se sentem mais motivadas quanto a fazerem uso da inteligência, já que anseiam jogar bem e, portanto, se esforçam no sentido de suplantar obstáculos, tanto cognitivos como emocionais. O utilizar a inteligência permanecem mais motivadas no decorrer do jogo, ficam ao mesmo tempo mais ativas mentalmente, (desenvolvem seu intelecto) consequentemente acabam por desenvolver seus raciocínios e lógicas.

O lúdico consiste em um excelentíssimo recurso didático, o qual não aparece simplesmente para contribuir com o profissional da Docência, mas também em prol dos processos de ensino e aprendizagem, tanto no aspecto individual quanto coletivo (Pozas, 2011).

No entendimento de Kishimoto (1998) os brinquedos devem ser comprados conforme a faixa etária, as competências e habilidades aparentes, além de considerar a área de interesse para criança, também categoriza os brinquedos como da seguinte forma:

- **Brinquedos pedagógicos:** costuma-se titular *brinquedo pedagógico* ao que foi produzido contendo o escopo geral de propiciar certos aprendizados, por exemplo, cores, formas geométricas, números, letras, em outras. Aplicar o jogo no universo da educação, expressa levar para a esfera do ensino e da aprendizagem as condições ideais no caminho de promover a construção do Saber, inserindo no campo educacional as características do lúdico e do prazer, além das competências e habilidades relativas à ação motivadora.
- **Brinquedos de construção:** Estes modelos em especial apresentam grande valor no sentido de enriquecer a experiência social, despertando em definitivo a capacidade criadora e ampliando capacidades múltiplas na criança. No ensejo de se compreender o nível de importância das construções é indispensável considerar tanto a fala quanto a ação da criança e, além disso, ponderar as ideias captadas em expressivas representações, de que forma as crianças conseguem pensar em tais assuntos e como a realidade na qual cada uma está inserida contribui para a sua construção.
- **Brincadeiras tradicionais:** São as perfilhadas no folclore, avaliadas como parte da cultura popular por constituir um elemento folclórico, a brincadeira clássica adquire particularidades de obscuridade e tradicionalidade, seus fundadores são anônimos. Existem evidências

em várias fontes disponíveis, que comprovam as previamente citadas práticas cotidianas de abandono por parte do público adulto, encontradas principalmente em meio a contos, poesias, mitologias, práticas rituais e religiosas. Serve na realidade de manifestações livres e espontâneas da cultura popular, a brincadeira tradicional eterniza a cultura além de ampliar formas de convívios sociais e possibilitar o encanto de brincar.

A criança vai adquirindo um desenvolvimento emocional, particularmente das relações de gênero, uma vez que por intermédio do contato direto com o brinquedo a criança alcança pouco a pouco um senso de compostura e respeito próprio. Impetrando designado nível de credibilidade e segurança, a criança mostra ser capaz de aceitar e respeitar o próximo dentro de seu universo interior, perdendo o medo de si própria (Sampaio, 2010).

Por conseguinte, é constitucional ter ciência que os brinquedos apresentam igual importância ao brincar quanto um livro ao estudar. Na compreensão dos estudiosos do tema aqui tratado, as crianças às quais mantêm contato direto com o brinquedo desde muito pequenas ficam maduras mais rapidamente do que quando comparadas às que não tiveram assinalado contato. E exatamente por isso que com suporte do mesmo as crianças desenvolvem noções de dimensão, formato, textura e, de modo inclusivo, descobrem como funcionam as coisas, além de desenvolver na interação com o seu entorno.

Para Sampaio (2010) o lúdico está voltado para a aprendizagem conforme cita abaixo:

O brincar direcionado para a aprendizagem – ludicidade – pode ser o meio tão almejado pelos educadores na busca da melhoria do ensino em sala de aula; com essa metodologia de formação do alunado, poderemos tanto sensibilizá-los, propiciando o ensino com apreensão, vivência e encantamento, quanto prepará-los para o futuro em sociedade (p. 31) .

Categoricamente todos os jogos para as crianças são sérios e devem ser considerados como tal pelos adultos. Por exemplo, brincamos de pintar, de rimar, de esconder, de jogar dominó ou xadrez e, hoje em dia, existem vários jogos online ou não disponíveis no computador e via Internet. Além do mais, por intermédio do jogo, abre-se a possibilidade de

abdicar do mundo de nossas necessidades e de nossas técnicas e criar universos mágicos e utópicos.

O corpo físico e o ambiente, a infância e o universo cultural dos adultos integravam um único mundo, além do mais, os jogos representavam a própria cultura, a cultura caracterizava a educação e a educação por sua vez era motivo de sobrevivência. A educação desenvolvida pela prática lúdica esteve presente em todos os períodos históricos e nos argumentos de inúmeros autores, constituindo na atualidade, uma ampla rede de saberes não apenas em âmbito educacional, mas também da filosofia, psicologia, fisiologia, além das cognominadas disciplinas de conhecimentos gerais (Sampaio, 2010).

Logo, o brincar é abordado pelos especialistas tanto como fenômeno filosófico quanto sociológico, psicológico, inventivo, psicoterapêutico, pedagógico e ao mesmo tempo por diferentes ângulos de compreensão mais restrita e detalhada. Fundamentando-se em tudo o que já foi pronunciado no atual artigo a respeito de brincar dentro dos mais variados enfoques, nota-se claramente que ele é identificado facilmente em todas as dimensões da existência humana e, sobretudo, na vida das crianças. Logo, consegue-se ainda alegar que verdadeiramente brincar é viver, e as crianças brincam por ser a brincadeira uma necessidade básica do ser humano, do mesmo modo que a alimentação, o estudar, a saúde, a higiene, a moradia e a educação escolar.

A sociedade que vivemos passa por um tempo de canalização do lúdico, pois há um aumento constante nas práticas de lazer. Dessa forma, tornou-se urgente a educação de crianças para o lúdico, assim como das famílias, das associações culturais e/ou de outras instituições (escola, hospitais, casas de reclusão, etc.) (Vial, 2015).

O autor mostra que muitas vezes, a usar o jogo na escola pelo caminho do desenvolvimento de habilidades e competências motoras, cognitivas e/ou afetivas é um dos caminhos a ser feito para que a atividade não tenha um fim em si mesmo e sim uma abrangência total à sua volta.

A brincadeira do faz-de-conta oferece chances em prol da habilidade de expressão e preparação em forma simbólica de aspirações e conflitos interiores, ou seja, quanto mais rica

for à fantasia e a imaginação da criança, mais elevada será a probabilidade de adequação ao mundo que a cerca. Como exemplo de apontadas oportunidades pode se mencionar as bonecas, os fantoches, as mobílias infantis, os carrinhos, as fantasias, os teatrinhos e outros.

O brincar é amplamente produtivo para a criança, no concernente a sua formação e desenvolvimento integral, já que ela se forma e se desenvolve brincando. Pozas (2011) articula que “a brincadeira projeta a criança em um universo alternativo excitante, no qual ela não só pode viver em situações sem limitações, mais também com menos riscos” (p. 36).

A modo a acrescentar, garante, além disso, que a brincadeira demanda o domínio em termo de tomada de decisão, pois na visão das crianças a brincadeira não é algo natural, não é inata, pois estabelecem interações entre elas mesmas e com diferentes crianças, além da suposição de que exista uma aprendizagem social (Pozas, 2011).

O professor ostenta papel de grande valor no que concerne aos processos de ensino e de aprendizagem, uma vez que enquanto profissional disponibiliza espaço e materiais, além de participar de corpo e alma das atividades que ele mesmo propõe. O educador enquanto mediador dos processos de ensino e aprendizagem favorece automaticamente a construção de conhecimento do educando, desse que atualize sempre sua prática pedagógica.

Analisando as conjecturas de Jean Piaget e Lev Vygotsky, percebemos que torna-se imperativo refletir acerca do papel do professor ao prevalecer-se do lúdico enquanto recurso pedagógico que lhe propicia o conhecimento a respeito de a realidade lúdica de seus educandos, assim como a propósito de seus interesses e necessidades básicas. Ao mesmo tempo, dentro dos processos de ensino e aprendizagem o jogo deve ser considerado como uma forma viável de estimular o desenvolvimento cognitivo, social, afetivo, linguístico e psicomotor e de possibilitar aprendizados específicos (Orth, 2016).

Santos (2014) e simpatizantes problematizam que:

[...] mais do que organizar atividades lúdicas e jogos com o intuito de tratar conceitos, precisamos oferecer algo mais para que nossos alunos tenham um interesse maior em participar, formar grupos entre outros fatores, para que a aula seja mais participativa (p. 22) .

Não obstante de parecer algo simplório de se organizar, intuímos que, na prática, não é exatamente isso que ocorre. A atividade lúdica, se não for impecavelmente entendida, poderá passar a ideia de algo simples de ser realizado, sem qualquer significação. Também é difícil para a instituição de ensino e para a multiplicidade dos profissionais da educação idealizar o lúdico como elemento determinante dos processos de ensino e aprendizagem sem a precisão de escolher os momentos ideais de brincar.

Uma significativa parcela dos professores e colaboradores da educação desconhece o fato de o lúdico consistir em um fator de suma importância nos processos de ensino e de aprendizagem. Devido a essa razão não colocam em prática atividades lúdicas e se mantêm resistentes ao proferir que o trabalho com a ludicidade causa desorganização. Muitos profissionais da educação deixam de implementar práticas lúdicas por julgá-las impróprias a alguns grupos específicos de educandos (Pinto e Tavares, 2010).

É imperioso perceber que o Lúdico e a Ludicidade não são as ferramentas exclusivas capazes de proporcionar uma competente aula de Ciências e Biologia, ou seja diversas ferramentas e perspectivas igualmente complementam as possibilidades pedagógicas que proporcionam ao profissional docente condições de gerir de forma eficiente os processos de ensino e aprendizagem.

Uma instituição de ensino que inclui o brincar aos processos de ensino e de aprendizagem, permanece focada na formação de todo e qualquer indivíduo, isto é, sua objetividade, sua independência, sua capacidade criadora, suas funções sociais, o pleno exercício da cidadania e a atuação na sociedade da qual faz parte (Ayres; Sena, 2010).

A despeito de haver concepções e leis que defendem os direitos da criança no tocante à brincadeira, são evidentes as múltiplas situações contraditórias no contexto da Educação Infantil. Isso acontece em razão da falta de tempo destinado à ludicidade no ambiente escolar, pelo fato dos orientadores escolares sobrecarregarem as crianças com preocupações e conteúdos que propendem à preparação para o futuro, e as peculiaridades das crianças vão sendo a cada dia que passa menos reconhecidas e respeitadas.

Brincadeiras e jogos podem ser avaliados como um extraordinário laboratório, em que tanto as crianças como os adolescentes vivenciam novas formas de agir, de sentir e de

pensar. Brincando, a criança procura consecutivamente se adaptar de forma ativa à realidade onde vive, no entanto ao mesmo tempo emite juízos de valor, até mesmo acerca do que considera plausível em termos de melhoria futura (Oliveira, 2010).

Nessa direção, a atividade lúdica nos processos de ensino e de aprendizagem, configura a forma facilitadora para o desenvolvimento das competências e habilidades cogentes para o aprendizado do educando, pensando a criança como um todo, estimulando e aprimorando todos os fatores anteriormente relacionados nesse artigo, os quais são vitais para seu integral desenvolvimento.

No lúdico, manifestam-se as potencialidades das crianças e, ao observá-las, teremos a grande oportunidade de enriquecer seu aprendizado, provendo por intermédio dos jogos os “ingredientes essenciais” do seu desenvolvimento pleno. Ademais, brincando e jogando a criança terá probabilidade de desenvolver competências e habilidades imperiosas à sua futura formação e atuação no campo profissional, por exemplo, atenção, afetividade, concentração e outras capacidades perceptuais psicomotoras (Alves e Bianchin, 2010).

O lúdico representa de fato uma necessidade básica da individualidade, do corpo e da mente, ou seja, é uma peça fundamental dentro das atividades fundamentais da dinâmica humana. Por conseguinte, o emprego do lúdico na educação prevê, sobretudo, o uso de metodologias agradáveis e adequadas às crianças que façam com que o aprendizado sobrevenha naturalmente dentro do “seu universo”, das coisas que lhes são importantes e naturais de se fazer, que respeitam as características intrínsecas a cada criança, seus interesses, suas vontades e esquemas de raciocínio próprio (Baby e Castagini, 2015).

As atividades lúdicas oportunizam de modo inclusivo a resolução de problemas, fazendo com que a criança pense no que deve ser realizado no decorrer dos jogos e brincadeiras, sendo estimulada a buscar constantemente por alternativas e saídas diante de empecilhos deparados. De tal modo, a criança vai desenvolvendo e melhorando sua inteligência, pois passa a sobrepujar tais obstáculos.

### 3. MARCO METODOLÓGICO

#### 3.1. O problema

A prática docente é de suma importância na concretização da aprendizagem significativa e diante dessa afirmação ressalta-se que é fundamental a abordagem da ludicidade na construção de seres humanos completos.

Portanto, a intenção dessa pesquisa é analisar se os professores da escola Presidente Emílio Garrastazu Médici desenvolvem sua prática pedagógica através de atividades lúdicas, pois acredita-se que o lúdico quando bem aplicado facilita o processo de aprendizagem de todos os envolvidos. A ludicidade é apontada por vários autores como sendo uma estratégia capaz de facilitar e aprimorar tanto as práticas pedagógicas quanto o aprendizado dos alunos.

Com base nessas informações várias problemáticas surgiram ao longo desse estudo que serviram para formular a pergunta problema desse estudo. Dentre os vários questionamentos podemos citar alguns: Os jogos são considerados atividades lúdicas? É possível concretizar aprendizagem significativa através de atividades lúdicas? A ludicidade proporciona desenvolvimento lógico das atividades? Os alunos sentem-se motivados quando dispõem de aulas lúdicas? O estado lúdico pode advir de pequenas realizações, que nos dão prazeres e alegrias? É importante formação docente baseada nos princípios lúdicos? O professor tem acesso ao material pedagógico? Através da ludicidade é possível formar cidadãos conscientes e críticos de sua responsabilidade na sociedade? Todo jogo ou brincadeira pode ser considerado lúdico? A ludicidade pode ajudar nas dificuldades encontradas nas turmas de 1º ao 3º ano?

Esses questionamentos tornaram-se importante porque através deles foi possível formular a pergunta problema que norteou essa pesquisa que foi:

**De que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da escola Presidente Emílio Garrastazu Médici no município de Itaíba – Pernambuco – Brasil?**

O problema é uma das principais partes de uma pesquisa e também o ponto de início para toda investigação. Portanto de acordo com Campoy (2016):

O problema consiste em uma pergunta ou enunciado sobre a realidade ou sobre qualquer outra situação para qual não se encontra uma solução

satisfatória ou não dispusemos de uma resposta adequada. Todo problema de investigação tem uma origem que pode surgir das leituras, reflexões pessoais, experiências ou observação de situações (p. 47).

Bem assim, podemos aqui ressaltar que o problema dessa pesquisa surgiu de uma inquietação pessoal ao nos depararmos com situações que não eram satisfatórias ao desenvolvimento significativo dos alunos de 1º ao 3º ano, visto que, a partir de então percebemos que essa inquietação era um caso extremamente relevante para toda a sociedade.

O problema se estabelece em descrever as reais situações das práticas lúcidas nas turmas de 1º ao 3º ano da referida escola, visto que, de acordo com orientações de Campoy (2016) define os **tipos de problema de investigação**, no qual a nossa pesquisa se encaixa perfeitamente no seguinte:

Investigação descritiva: o investigar tem por finalidade descrever situações e eventos. Os estudos descritivos proporcionam características de pessoas, grupos, comunidades. Esse tipo de investigação requer conhecer a área que se investiga para poder formular as perguntas específicas que busca responder (p. 52).

Nesse sentido, devido à alta importância que se desenvolvem as práticas docentes a abordagem desse problema foi possível descrever com precisão em quais situações caminham as práticas docentes nessa escola, isto é, levando em conta a temática estabelecida por essa investigação.

## **3.2. Objetivos geral e específicos**

### **3.2.1. Objetivo geral**

Analisar de que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici no Município de Itaíba Pernambuco - Brasil.

### **3.2.2. Objetivos específicos**

- ✓ Identificar as ferramentas lúdicas que utiliza os educadores diariamente em sala de aula;

- ✓ Verificar as possibilidades e os limites das crianças a partir de trabalhos lúdicos que mobilizam a prática desenvolvida pelos professores;
- ✓ Observar de que maneira os professores do 1º ao 3º ano do Fundamental I compreendem a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem dos educandos.

### 3.3. Unidade de análise

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

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

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

**Figura nº 05 – Mapa- Localização da cidade de Itaíba**



[https://pt.wikipedia.org/wiki/Ita%C3%ADba#/media/File:Mapa\\_de\\_Ita%C3%ADba\\_\(2\).png](https://pt.wikipedia.org/wiki/Ita%C3%ADba#/media/File:Mapa_de_Ita%C3%ADba_(2).png)

**Figura nº 06 – Cidade de Itaíba**



Fonte: <https://www.ferias.tur.br/fotos/5292/itaiba-pe.html>

A economia de Itaíba está sustentada na exploração agropecuária, tendo na agricultura de subsistência a exploração do milho e feijão. Em 2010, o município de Itaíba foi o maior produtor de leite da Região Nordeste do Brasil e o décimo-terceiro maior do país. O comércio é caracterizado por estabelecimentos de pequeno e médio porte: 90% funcionam basicamente com mão de obra familiar. É diversificado com oferta satisfatória dos produtos considerados essenciais. No setor industrial, conta com fábricas de queijos, iogurtes, gesso, tijolos, doces, bolos e fardamentos.

O município de Itaíba se destaca também pelas grandes festas que realiza anualmente, como a grandiosa festa do leite, que reúne pecuaristas de toda região em uma apresentação do gado leiteiro.

Geograficamente falando, Itaíba possui uma área de 1.061,695 km<sup>2</sup>, onde a caatinga prevalece em toda região, sua população é composta por 26.256, destes, 8 735 vivem na zona urbana, e 18 064, na zona rural.

O município de Itaíba está localizado na mesorregião do Agreste Pernambucano, Microrregião do Vale do Ipanema, inserido no Planalto da Borborema, do qual destacam-se as serras do Culupi, Exu, Caldeirão, Salgadinho, Salgado e Serra dos Cavalos. As vias de

acesso são as rodovias BR-232 até Arcoverde, seguindo pela PE-270 ou a BR-423 até Águas Belas. O solo do município é do tipo argiloso, arenoso, pedregoso e rochoso.

Localizado no Vale do Ipanema e no Agreste do Estado, Itaíba caracteriza-se por um clima semiárido quente, com curta estação chuvosa, sendo esta mais intensa nos meses de março e abril. A temperatura média anual é 25 °C, e a precipitação pluviométrica média é de 680 mm. Grande parte da vegetação é de caatinga composta por espécies xerófilas que variam e de arbóreas de pequeno porte arbustivo, além de árvores com madeira de qualidade como o cedro, aroeira, ipê, baraúna, amburana, caibero, além de grande quantidade de plantas medicinais: capim-santo, bonome (*Maytenus rigida*), angico, sambacaitá (*Hyptis pectinata*) e outras.

Itaíba pertence a Bacia do Rio Ipanema, tendo como tributários pequenos riachos temporários como: Santa Maria, Mandacaru, Tapera, Pantas, Riacho do Mel e outros. Apresenta capacidade de armazenamento de água em barragens com volume acumulado de aproximadamente 476 457 metros quadrados. O abastecimento de água na sede do município, distrito de Negras e Povoados de Jirau e Salgadinho é realizado por poços artesianos perfurados no município de Tupanatinga/Moxotó, no lençol da bacia do Jatobá.

Após, nos centrarmos na unidade de análise dessa pesquisa, apontamos que a escola escolhida para a investigação é uma instituição de grande porte, que acolhe alunos do Ensino Fundamental I e II (1º ao 9º ano), Ensino médio e EJA. (Ensino de Jovens e Adultos).

Nesse caso, a Escola Municipal Presidente Emílio Garrastazu Médici, é uma instituição de grande porte, onde acolhe aproximadamente 3.000 (três mil) alunos, entre os turnos manhã, tarde e noite. A escola está composta por:

- ✓ 29 salas de aula
- ✓ 1 sala e AEE (Atendimento Educacional Especializado)
- ✓ 1 sala de professores
- ✓ 1 biblioteca
- ✓ 1 quadra de esportes
- ✓ 1 refeitório
- ✓ 1 cantina.

**Figura nº 07 – Escola Municipal Presidente Emílio Garrastazu Médici**



**Figura nº 08 –Funcionários da Escola investigada**



### 3.4. Tipo da Pesquisa

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

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

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

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

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

Nesse momento da pesquisa tivemos sempre a consciência que esse tipo de pesquisa não nos permite fazer nenhum tipo de avaliação sobre o objeto em estudo, pois seguimos as recomendações de Campoy (2016) quando nos atenta que *“o objetivo da etapa descritiva consiste em realizar uma descrição do fenômeno estudado, a mais completa possível sem realizar nenhum tipo de avaliação, que reflita na realidade vivida pela pessoa, seu mundo, sua forma de ver a vida”* (p. 245).

Todavia, a abordagem da pesquisa descritiva corresponde a descrição do fenômeno em estudo, não nos cabe explica-lo, ou demonstrar algo, o objetivo principal foi apenas mostrar a realidade relacionada a ludicidade como ferramenta de aprendizagem nas turmas de 1º ao 3º ano.

### 3.5. Enfoque da Pesquisa

Essa pesquisa trata-se de uma investigação social, nesse caso optamos por uma pesquisa de enfoque qualitativo, no sentido de responder aos questionamentos propostos pelos objetivos como também responder o problema central dessa pesquisa. Além disso, a abordagem desse enfoque nos permitiu a compreensão e a interpretação dos fenômenos em estudo, proporcionando uma compreensão múltipla da realidade sobre o lúdico como ferramenta facilitadora da aprendizagem.

Procuramos apoio teórico em Campoy (2016) sobre os princípios de uma investigação qualitativa:

- ✓ É dialética e sistemática;
- ✓ A realidade está formada por sistemas muito complexos;
- ✓ O principal objetivo é compreender os fenômenos;
- ✓ Planteia uma análise interpretativo (p. 232).

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

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

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

Entre meios, podemos dizer que a utilização do enfoque qualitativo nos permitiu atingir as perspectivas dessa pesquisa no sentido de que foi possível responder aos objetivos e ao problema propostos por essa investigação. Pois de acordo com (2011):

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais

profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis (pp. 21-22).

### 3.6. Participantes

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

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

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

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

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

**Tabela nº 01 - Participantes da pesquisa**

<b>Participantes</b>	<b>Quantidade</b>
<b>Professores do 1º ao 3º ano</b>	14
<b>Coordenadores pedagógicos</b>	3
<b>Total participantes</b>	17

Fonte: Elaboração própria

### 3.7. Técnicas e Instrumentos de coleta de dados

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

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

Nesse caso, abordamos todas as técnicas qualitativas possíveis para assim possuir a capacidade de responder a todos os questionamentos dessa investigação. Assim elegemos a entrevista em profundidade com os coordenadores de 1º ao 3º ano (**conforme apêndice nº 01**) no sentido de resgatar opiniões e crenças desses participantes com relação a temática estabelecida. Entendemos que esse instrumento nos daria um satisfatório retorno quanto aos dados obtidos por esse meio. Pois, ainda de acordo com Lakatos (2003):

A entrevista é um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional. É um procedimento utilizado na investigação social, para a coleta de dados ou para ajudar no diagnóstico ou no tratamento de um problema social (p. 195).

Esse encontro face a face, de maneira estritamente metódica, proporcionou resgatar verbalmente a informação necessária acerca do tema. Visto que, ainda segundo Lakatos (2003), “*alguns autores consideram a entrevista como o instrumento por excelência da investigação social*” (p. 196).

Assim diante da abordagem social dessa investigação a entrevista em profundidade conseguiu atender todas as expectativas e principalmente responder a todos os objetivos propostos.

Abraçamos orientações de Campoy (2016) na seleção dessa técnica, pois ele contribui com essa questão, quando nos revela as características da entrevista em profundidade:

- ✓ Pretende compreender más que explicar;
- ✓ Não se esperam respostas verdadeiras, sim objetivamente sinceras;
- ✓ As respostas são abertas;
- ✓ As respostas podem ser gravadas;
- ✓ Obtém informação contextualizada, entre outras características (p. 314).

Seguimos essas características, pois cremos que condizem com o método da investigação e responderiam satisfatoriamente o problema em questão.

Envolvidos pelas condições favoráveis do uso dessa técnica conhecemos mais sobre entrevista em profundidade seguindo mais uma vez orientações de Campoy (2016):

A entrevista é uma técnica de investigação científica que utiliza a comunicação verbal para recolher informações em relação a uma determinada finalidade. Porém na entrevista, o investigador é o instrumento de investigação e não um simples protocolo ou formulário de entrevista. Através dela se pretende compreender e conhecer como se define a realidade e os vínculos que se estabelecem entre os fenômenos que se estuda (p. 316).

Dando continuidade em possuir a capacidade de responder aos objetivos propostos nessa pesquisa, foi utilizado a técnica de observação (**conforme apêndice nº 03**) que de acordo com a afirmação de Campoy (2016):

Por nossa parte, entendemos por observação sistemática, também chamada de estruturada, a recorrida de informações previamente planejada e registro controlado de dados mediante codificação e análises com uma determinada finalidade para a investigação, sem que se aplique nenhum tipo de manipulação ou modificação (p. 317).

Optou-se por utilizar a técnica de observação no sentido de obter provas sobre as questões lúdicas na escola investigada, pois é sabido que, os processos observacionais permitem um contato mais direto com a realidade educacional.

Lakatos (2003), “ *do ponto de vista científico, a observação oferece uma série de vantagens e limitações, como as outras técnicas de pesquisa, havendo por isso, necessidade de se aplicar mais de uma técnica ao mesmo tempo*” (p. 191).

A observação foi utilizada com requisitos pré-estabelecidos para responder aos propósitos, ou seja, seguindo critérios sociais, estruturais e comunicativos, dessa forma essa técnica foi considerada extremamente relevante para obtenção de dados nessa pesquisa, pois acredita-se que para descrever as situações que as práticas pedagógicas lúdicas se encontram, essa técnica torna-se indispensável.

Em resumo, as três técnicas aqui apresentadas, foram satisfatoriamente capazes de responder aos objetivos e ao problema estabelecidos por essa pesquisa.

**Tabela nº 02 - Técnicas utilizadas na pesquisa**

<i>Objetivos da investigação</i>	<i>Técnica</i>	<i>Fonte de informação</i>
✓ Identificar as ferramentas lúdicas que utiliza os educadores diariamente em sala de aula;	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entrevistas em profundidade</li> <li>✓ Observação sistemática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Professores</li> <li>✓ Coordenadores</li> </ul>
✓ Verificar as possibilidades e os limites das crianças a partir de trabalhos lúdicos que mobilizam a prática desenvolvida pelos professores;	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entrevistas em profundidade</li> <li>✓ Observação sistemática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Professores</li> <li>✓ Coordenadores</li> </ul>
✓ Observar de que maneira os professores do 1º ao 3º ano do Fundamental I compreendem a importância do lúdico no processo de	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Entrevistas em profundidade</li> <li>✓ Observação sistemática</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Professores</li> <li>✓ Coordenadores</li> </ul>

ensino e aprendizagem dos educandos.		
--------------------------------------	--	--

Fonte: Elaboração própria

### 3.8. Validação dos Instrumentos

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

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

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

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

### 3.9. Lugar e tempo

Com relação ao procedimento de pesquisa podemos afirmar e detalhar lugar e tempo que escabelemos a nossa investigação.

Diferentemente da arte e da poesia que se concebem na inspiração, a pesquisa é um labor artesanal, que se não prescinde da criatividade, se realiza fundamentalmente por uma linguagem fundada em conceitos, proposições, métodos e técnicas, linguagem esta que se constrói com um ritmo próprio e particular (Minayo, 2001, p. 25).

Para tanto, o procedimento para coleta de dados procedeu-se através levantamento teórico com bases em conceituadas obras de autores renomados na temática abordada, como também, análises de teses, artigos e revistas conceituadas. Além disso, utilizamos técnicas de observação sistemática, aplicação de entrevistas aos coordenadores e aos professores.

A investigação foi iniciada em janeiro de 2016, com a fundamentação teórica e todas as informações foram coletadas e organizadas de forma sistemática, levando em consideração os objetivos investigativos da pesquisa. Em março de 2016, foi elaborado o guia de entrevista, levando em consideração: A problemática, objetivo geral e os objetivos específicos.

No mês de abril os instrumentos (Entrevistas) foram submetidos a validação de conteúdo mediante a 5 (cinco) doutores especialistas na temática abordada juntamente com a doutora orientadora desta investigação.

Após validação dos instrumentos fomos a campo. A primeira técnica aplicada foi a observação sistemática. Portanto, essa técnica sistemática foi feita todo o mês de julho conforme seleção de horário e turma previamente estabelecido por um cronograma juntamente com os professores dessas turmas.

Dando continuidade em estabelecer o tempo da pesquisa, aplicamos as entrevistas com os coordenadores na primeira quinzena de agosto. Em horário marcado com os coordenadores, nos reunimos na secretaria de educação e realizamos sem nenhum problema a aplicação dessa técnica. Desde já estabelecemos que não houve nenhum empecilho na concretização dessa técnica e todos os participantes selecionados responderam as entrevistas. Ressaltando que as informações foram guardadas em gravações para que não fosse perdido nenhum dado que fosse relevante para essa investigação.

Bem assim, as entrevistas foram aplicadas aos professores na segunda quinzena de agosto. Mais uma vez, aqui ressaltamos que todos os participantes responderam as entrevistas e não houve nenhum problema na aplicação desse instrumento.

Assim, após conclusão da aplicação das técnicas e instrumentos partimos para análise e interpretação dos dados. Os participantes dessa investigação serão identificados por códigos: Consideramos os professores como P1 ao P14. E os coordenadores C1 a C3. Visto que, esses códigos, garantirão total anonimato aos participantes dessa investigação.

#### **4. ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS**

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

Segundo Gil (2008):

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

Optamos por uma análise através de categorias, pois seguimos orientações de Minayo (2001) em retratar a tamanha importância desse tipo de análise.

A palavra categoria, em geral, se refere a um conceito que abrange elementos ou aspectos com características comuns ou que se relacionam entre si. Essa palavra está ligada à ideia de classe ou série. As categorias são empregadas para se estabelecer classificações. Nesse sentido, trabalhar com elas significa agrupar elementos, ideias ou expressões em torno de um conceito capaz de abranger tudo isso. Esse tipo de procedimento, de um modo geral, pode ser utilizado em qualquer tipo de análise em pesquisa qualitativa.

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

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

Fruto desse trabalho criamos as seguintes categorias:

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

Dessa forma iniciamos nossa análise aprofundando categoria a categoria.

#### 4.1. 1º Categoria: Recursos pedagógicos e tecnológicos

Mediante análise dessa categoria, onde abordamos os recursos pedagógicos e tecnológicos, ferramentas importantes ao desenvolvimento das aulas lúdicas, percebemos através das respostas que todos os professores apontam que essas ferramentas facilitam e contribuem com a aprendizagem dos alunos de 1º ao 3º ano. Visto que, facilitam a adesão de novas habilidades de uma forma que foge totalmente ao ensino tradicional. Assim, tomamos como base a afirmação do P1:

Esses recursos *“contribui na socialização e interação um com o outro”* (P1). Nos reflete pensar em uma abordagem Vygotskyana, no qual reflete uma educação pautada na interação, ou seja, de acordo com esse autor ninguém aprende sozinho.

Assim mesmo contribui o P3 que comunga da mesma opinião do P1, pois diz que esses recursos *“facilita a socialização no meio que ele está inserido”* (P3).

Enquanto uns professores apontam os benefícios da socialização como resultado positivo na utilização desses recursos, os professores P2, P4 e P5 relatam que esses meios contribuem com a melhor compreensão dos conteúdos em geral, associam o lúdico ao desenvolvimento significativo dos educandos. Com isso podemos afirmar através de suas falas:

*“Facilita o aprendizado, porque eles vão ter contato com o concreto, devido a forma de chamar atenção para facilitar o aprendizado”* (P2).

Na mesma abordagem destacamos uma opinião harmônica com o P2, quando o P4 se refere ao mesmo questionamento:

*“Ter melhor compreensão e aprendizado das crianças”* (P4).

Além disso o P5 diz que o acesso a esses recursos *“tornam mais fácil a compreensão dos conteúdos”*.

Levando em conta o enfoque sugerida pela primeira categoria, apontamos que a maioria dos participantes relacionam a utilização dos recursos pedagógicos e tecnológicos ao brincar, pois para eles o lúdico tem grande relação com o brincar. Nesse meio termo queremos apontar que o P6 diz que *“acredita que ele tem um desenvolvimento bem melhor depois que veio a ludicidade. Eles aprendem bem melhor. Quando brinca a criança interage bem melhor”*.

Intermediados pelo intuito do brincar temos também o P7 que contribui com essa mesma abordagem e destaca que a utilização desses meios contribui com a *“melhor compreensão, quando eles aprendem brincando. “Aprendem regras, aprendem atitudes, conhecimentos para ser vivenciado no dia. Quando executam uma brincadeira que tem regras aprendem a ganhar e a perder”*. Nós cremos que esse professor estimula nos educandos a competitividade e consegue com isso a participação de todos.

O P8 descreve que com isso os educandos *“compreendem a forma de escrita por meio dos objetos apresentados durante a aula”*.

Um ponto importante a destacar diante do uso de recursos lúdicos na sala de aula, é *“vivenciar o mundo da criança sem perder o foco”* (P14).

Destacamos através das falas dos participantes algumas ferramentas lúdicas utilizadas nas salas de 1º ao 3º. Podemos citar algumas ferramentas de uso dos professores: *“blocos lógicos, material dourados, jogos, brincadeiras e dinâmicas”* (P1).

*“Jogos do PNAIC, material que trazem de casa”* (P3).

*“Jogos confeccionados com materiais reciclados, brincadeiras e músicas”* (P5).

*“Contação de histórias, bingos, ditados de números com bingo”* (P7).

Muitos são recursos pedagógicos apontados pelos participantes na utilização em sala de aula, porém o P9 aponta para o recurso tecnológico como ferramenta lúdica na construção da aprendizagem: *“música, teatro, cinema, receita e jogos”* (P9).

Diante das constatações do P13 os únicos materiais utilizados para esse fim são que ela dispõe dentro da sala de aula, que são: *“material dourado, ábaco e as dinâmicas”* (P13).

Ainda diante da abordagem dessa categoria, tendo em vista o avanço da tecnologia, muitos brinquedos fazem praticamente tudo sozinhos, com isso cabe a nossa expectativa em saber se isso atrapalha a criatividade dos educandos. Diante da abordagem desse questionamento os professores em sua maioria apontam que sim, isso torna-se prejudicial para a criatividade dos educandos. Vejamos o que apontam os participantes desse estudo.

*“Em partes sim, pois impossibilita a atualização da prática para a criança ir em busca de resultados”* (P14).

*“Sim, porque a criança não quer pensar e acaba com a criatividade dos alunos”* (P13).

*“Acredito que em partes, na medida que fazem tudo sozinhos, exige outras competências das crianças”* (P12).

*“Sim, porque eles deixam de confeccionar usando sua criatividade para utilizar a tecnologia que muitas vezes deixam eles sem desenvolver a criatividade (P10).*

*“Pode, a tecnologia tem dois lados, positivo e negativo. Eles deixam as crianças acomodadas em racionar e ir em busca do que eles querem (P1).*

No entanto, alguns professores possuem opinião divergente das dos citados acima, pois acreditam que a tecnologia contribui e pode facilitar a interação como também a aprendizagem dos educandos, apenas necessita ser bem utilizado, ou seja, utilizar esses recursos com objetivos pré-estabelecidos. O P5 confirma isso quando descreve que: *“Não, dependendo da maneira como é usado facilita mais ainda”*.

Assim como os professores contribuíram para aprofundamento dessa categoria, os coordenadores foram alvos dessa investigação e também deram sua contribuição no que diz respeito a utilização desses recursos em sala de aula. Portanto eles denotam tamanha importância na utilização desses meios, pois acreditam que os benefícios são inúmeros na aquisição do conhecimento. Estamos embasados pelo (C3):

*“A secretaria confecciona material reciclado e repassa para os professores como: jogos e brincadeiras”*.

Podemos analisar através da fala do participante C3 e embasados pela fala dos demais participantes C2 e C1, que a secretaria de educação não disponibiliza recursos pedagógicos, mas, os que são utilizados pelos professores são os próprios coordenadores que confeccionam. São exemplos de jogos confeccionados: jogos, bambus, quebra cabeça, fantoches, brinquedos infantis.

No final da análise desse ponto categorial, é possível descrever determinadas situações que envolvem a opinião dos participantes. Os professores acreditam nas contribuições dos recursos pedagógicos e tecnológicos para facilitar a aprendizagem, visto que, apesar de não ser possível o acesso aos mais diversificados recursos pedagógicos e tecnológicos disponíveis atualmente, os professores e coordenadores fabricam artesanalmente esses materiais.

#### 4.2. 2º Categoria: Prática lúdica

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

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

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

Para o (P12) *“Primeiro meu comprometimento profissional, em seguida condições pedagógicas e materiais para tal”*.

O (P10) compartilha da mesma opinião: *“Falta recursos para nós, porque ainda está muito precário e temos que se virar com o que temos”*.

Como relatado anteriormente, vários professores apontam a mesma situação quanto a falta de materiais e recursos para assim desenvolver a ludicidade. O (P9) diz que *“para melhorar essa prática pedagógica utilizando a ludicidade falta recursos porque para trabalhar o lúdico tem que ter materiais necessários”*.

Em colaboração com esses professores está o (P2): *“Ter mais jogos, materiais para trabalhar a ludicidade”*.

Porém, além da falta de materiais, outros fatores foram apontados como indispensável para o desenvolvimento das práticas lúdicas e que infelizmente não estão disponíveis para os mesmos. De acordo com o P14, o número de alunos por sala de aula é muito grande e impossibilita o trabalho lúdico com os educandos. *“Diminuir o número de alunos em sala de aula”*.

Em mais uma abordagem diferente das demais, estão relacionadas a falta de formações contínuas que favorecem as práticas pedagógicas lúdicas. Dois professores analisam que as dificuldades em desenvolver práticas lúdicas estão relacionadas a falta de formações pedagógicas que abordem essa temática.

*“Capacitações que envolva a ludicidade”* (P11).

*“Capacitação para ensinar como trabalhar com jogos, brincadeiras em sala de aula”* (P8).

Para o P11 e P8 as formações contínuas favoreciam a desenvolver atividades de maneira conveniente e com certeza aperfeiçoaria suas práticas pedagógicas nesse sentido.

Analisando as constatações definidas pelos professores com relação a sua prática lúdica, quisemos saber se eles recebem formações continuadas para enriquecer suas práticas lúdicas. Diante da abordagem desse questionamento, focando primeiramente nas respostas do P11 e P8 porque haviam relatado que não dispunham de formações.

Eles relatam:

*“Pouca formação”* (P11).

*“Sim recebo, mas, teria que ensinar como trabalhar com jogos na sala mostrando o desenvolvimento e o passo a passo de cada jogo”* (P8).

Já analisando suas falas, é concebível suas reflexões, no momento em que entendemos que as formações existem, apenas necessitam ser também aprimoradas para abordar de maneira satisfatória essa temática.

Nesse momento, apontamos uma grande divergência de opiniões entre os participantes dessa pesquisa, uma vez relatado pelos P11 e P8 que não dispõem de formações com tema ludicidade, aqui descrevemos a opinião de vários professores que afirmam que participam de formações contínuas envolvendo ludicidade e ainda que os coordenadores instruem passo a passo de como realizar os jogos e seu determinado objetivo.

Afirmamos isso conscientes porque estamos embasados pelo P3 que nos diz:

*“Recebemos formações. As coordenadoras trazem um tema e baseados nessa temática trazem a ideia de como trabalhar e seus possíveis resultados”* (P3).

*“Sim. As coordenadoras passam as instruções de como se trabalhar o lúdico na sala de aula”*.

Essa é a mesma opinião do (P7): *“Sim, nos encontros pedagógicos e nas formações contínuas as coordenadoras levam material e o passo a passo de como desenvolver a ludicidade nos conteúdos”*.

No entanto nem todos os professores estão satisfeitos com a forma de repasse nas formações. Para o P2 apenas o básico está sendo repassado para eles e mesmo assim já tem uma grande contribuição. *“O básico do lúdico, mas esse básico está facilitando mais porque levam a ideia de como trabalhar”* (P2).

Os períodos das formações contínuas foram estabelecidos pelas participantes P6, P10 e P5. Já analisando a fala desses participantes, as formações ou reunião pedagógicas são

realizadas mensalmente e nesse momento são repassadas como se deve trabalhar o lúdico, como também levam materiais e ideais de como realizar esse trabalho.

Quisemos saber também dos docentes se eles tinham um horário específico para desenvolver atividade lúdicas com seus alunos, ou seja, se é necessário estabelecer um horário próprio. E diante das respostas que analisamos, existe uma variada de abordagem com relação a esse questionamento. Para a maioria dos professores, a ludicidade para melhor ser absorvida seus objetivos, é melhor desenvolvida quando aplica no primeiro horário.

O (P5) argumenta *“No primeiro horário, porque eles estão mais atentos na aula”*.

*“No primeiro horário onde vai inserindo os conteúdos, porque no segundo horário os alunos já estão desgastados”* (P10).

Essa é a mesma opinião do (P7): *“desenvolvo no primeiro horário porque as crianças estão mais calmas”*.

Ao analisar as falas dos professores, vários motivos são expostos para justificar a utilização do lúdico no primeiro horário de aula. Assim mesmo define o (P1): *“No primeiro horário porque eles estão de cabeça fria e o tempo é maior”*.

*“No primeiro horário porque o segundo horário é muito corrido”* (P8).

*“Sempre no primeiro horário para facilitar o aprendizado deles”* (P2).

Nos chamou atenção a fala do P2 ao estabelecer que trabalhar atividades lúdicas no primeiro horário facilita a aprendizagem.

No entanto, nem as opiniões correspondem a uma mesma ideia, para o P4 o lúdico é trabalhado em qualquer momento da aula, não existe um horário específico para isso. *“Trabalha-se o lúdico em qualquer horário. Se for no primeiro tudo bem, se for no segundo tudo bem também”* (P4).

Para alguns professores, precisamente o P3, o P14 e P12, atividade lúdicas são bem desenvolvidas quando trabalhadas no momento da acolhida.

*“Na introdução do conteúdo”* (P3).

*“Geralmente na acolhida ou na abordagem do assunto”* (P14).

*“Geralmente na introdução, seja uma atividade, uma explicação ou outro plano”* (P12).

Como falado anteriormente a ideia com relação a distribuição dos horários são muito diversificados e cada um com sua eficácia. Enquanto alguns professores relatam que o lúdico é melhor desenvolvido no primeiro horário o (P9) diz ao contrário: *“Sempre trabalho no segundo horário. Já se encontram casados para melhorar a autoestima”*.

A mesma coisa acontece com o (P6): *“Dependendo da disciplina, mas o segundo horário eles sempre interagem melhor”*.

Já para o P11, é interessante trabalhar o lúdico nas aulas de matemática. *“Geralmente nas aulas de matemática”* (P11).

O importante das atividades lúdicas é a interação entre educandos e também entre professor e aluno. Além do mais, o lúdico tem esse grande benefício, aproximar as pessoas e enriquecer os momentos de aquisição do conhecimento.

Nesse entremeio os professores proferem que muitas vezes não conseguem envolver todos os alunos nas brincadeiras ou jogos. Muitas vezes por timidez, outras vezes por não gostarem do que está sendo desenvolvido. Segundo o P1 *“Nem todos se envolvem, por vários motivos. Alguns deixam de participar por timidez, mas a gente faz o impossível para que eles participem”* (P1).

*“Alguns participam de forma satisfatória, outras infelizmente por problemas externos não conseguem se envolver com o mundo da ludicidade”* (P14).

*“Geralmente tem alguns alunos tímidos que ainda não se relacionam com os outros, mas aos poucos vão se encontrando e se envolvendo lentamente com os mais desenvolvidos”* (P9).

Com essa análise foi possível detectar que alguns professores ainda não conseguem envolver todos os alunos nas aulas voltadas para a ludicidade, entretanto tem os professores que relatam que conseguem com que todos os alunos participem e conseguem observar resultados satisfatórios nesses educandos. Vejamos suas afirmações:

*“Os educandos ficam radiantes com o novo”* (P11).

*“No início tem uns que ficam tímidos, mas depois eles inserem nas atividades contribuindo com o seu melhor”* (P10).

*“Todos participam”* (P4).

A abordagem dessa categoria contribui para nossa reflexão acerca da prática estabelecida na ludicidade, e mediante análise das respostas dos professores, que foram alvo desse ponto categorial, a falta de recursos pedagógicos e tecnológicos são apontados como o maior desafio para esse objetivo, como também ausência de formações que estabeleçam habilidades para aperfeiçoamento das práticas. No entanto, ficou perceptível algumas regras estabelecidas por esses docentes para o desenvolvimento de suas práticas, como também ficou claro para nós investigadores a satisfação dos alunos em participar de atividades lúdicas.

### 4.3. 3º Categoria: Aprendizagem lúdica

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

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

Segundo o P4 *“os educandos têm uma melhor compreensão dos conteúdos, por se tratar de uma linguagem simples e clara para eles”*.

As atividades lúdicas têm um grande benefício que é promover a interação de todos os educandos em um mesmo objetivo, e como dito anteriormente é algo que facilita o desenvolvimento cognitivo dos alunos. O (P7) *“Eu acho que o aprendizado é maior através de atividades lúdicas, além de apreenderem mais rápido”*.

Uma parte necessária a ser destacada nesse momento se refere a todos as opiniões favoráveis a essa prática motivadora da aprendizagem, pois *“os educandos se desenvolvem melhor diante dos conteúdos e aprende com mais facilidade”*. (P10).

Além disso, é notável para os professores o envolvimento e o interesse quando executados essas atividades. *“Os educandos se interessam demais quando tem uma atividade que tem jogos. Exemplos: jogos de formas geométricas, material dourado, jogos de boliche.*

Os avanços referentes a inserção dessas práticas realmente são perceptíveis diariamente. O (P9) diz que *“a gente ver uma aprendizagem mais avançada e que eles aprendem com mais gosto, com mais vontade e prazer”*.

O fato apresentado pela fala dos participantes docentes engrandece nossa análise no momento em que percebemos que o lúdico contribui com o desenvolvimento da aprendizagem desses educandos de forma simplificada e ágil. No entanto, nem todos os professores relatam sentimentos positivos em razão dessa proposta. De acordo com o (P11) *“Poucos alunos têm motivação para o lúdico”*.

Sabendo-se que para a maioria dos participantes confiam nos benefícios das práticas lúdicas quisemos saber de que forma isso pode contribuir na aquisição do conhecimento significativo dos educandos.

A partir da análise geral das respostas, o lúdico pode contribuir não só apenas na vida acadêmica, mas, também na socialização desses educandos com o mundo em que vive. A

construção crítica dos educandos muitas vezes é construída com bases em uma educação lúdica. Ou melhor, seus benefícios vão além da escola.

Afirmamos isso com base na fala dos respondentes. Vejamos:

*“Aprender regras, socialização e ser um aluno crítico” (P2).*

*“A formação de valores como o respeito um ao outro, a conscientização em ajudar aquele que sabe menos, a interação na escola e em sua vida social”. (P8).*

Para o (P7) o lúdico *“contribui na forma do conhecimento através da prática diária levando para sua vida social.*

Dessa forma, após contextualização das respostas, acrescentamos mais uma vez que o lúdico contribui na aquisição do conhecimento significativo pois *“Ele fixa melhor conhecimento, podendo ajudar a ser um cidadão crítico futuramente” (P10).*

*“O aluno adquirir o conhecimento que serve para sua vida” (P5).*

O (P9) segue a mesma linha de pensamento:

*“É importante, porque além do aluno aprender na escola eles levam o conhecimento para os familiares e assim com essa troca de conhecimentos a população vai ficando mais informada e consciente do valor de cada um. Os jogos tiram a timidez e desperta o convívio na sociedade”*

Esses argumentos expostos até aqui, mediante abordagem desse ponto, é uma opinião compartilhada também pelos participantes P13, P14, P4, no qual relatam que as contribuições são valiosas inclusive quanto o crescimento pessoal dos educandos no meio em que vive.

Para o P11 o lúdico *“pode trazer a criatividade do aluno”.*

Nesse ponto não abordamos como análise apenas a opinião dos docentes. Para aprofundamento dos resultados tivemos como contribuição também a participação dos coordenadores que puderam contribuir com esse ponto categorial.

Nesse sentido, abordamos junto aos coordenadores, a importância das atividades lúdicas para a vida dos educandos, não apenas aprendizagem relacionadas aos conteúdos acadêmicos, mas, principalmente aprendizagens significativas para sua vida na sociedade.

Assim, de acordo com (C2):

*“A ludicidade oportuniza uma aproximação dos conteúdos curriculares, além de aprofundar no cotidiano dele”.*

Para o participante C3 as contribuições vão muito além pois *“ajuda no comportamento, pois atividades regradas e com isso já é uma forma dele se adaptarem para interagir na sociedade”* (C3).

Dando continuidade à análise dos dados, existe uma grande apreensão com relação a aprendizagem dos alunos de 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, pois sabemos que essas séries é a base para as demais, com isso, ansiamos aos coordenadores se a prática envolvendo a ludicidade pode possibilitar diminuir esses índices que se encontram tão indesejáveis. Diante disso obtivemos as seguintes respostas:

*“Quando o professor tem um objetivo de trabalhar o lúdico, o aluno aprende com mais vontade e sem perceber vai ter mais vontade de vir para escola despertando para aprender. Eu acredito que sendo trabalhado dessa maneira pode diminuir o baixo rendimento”* (C2).

*“O lúdico é muito importante na sala de aula porque aproxima o estudante do mundo da fantasia ao mundo real* (C1).

*“Uma vez que se trabalha o lúdico e o aluno está aprendendo com mais facilidade, sem dúvida alguma o mesmo diminui sua dificuldade de aprendizagem”* (C3).

A opinião dos três coordenadores participantes reflete em um mesmo e único caminho: o de facilitadora do conhecimento significativo. Não existem divergências entre suas opiniões, eles confiam que a adesão dos momentos lúdicos em sala de aula contribui indistintamente para um grande avanço da aprendizagem acadêmica como também pessoal.

No entanto, ao final dessa categoria, torna-se importante relatar a importância da ludicidade segundo opinião de professores e coordenadores participantes. De acordo com eles, as finalidades são inúmeras e satisfatórias para a vida de todos os envolvidos.

Ao decorrer dessa análise foram descobertas valiosas informações acerca dos benefícios da aprendizagem lúdica. Pois, os professores em sua maioria apontam que a adesão do lúdico em sala de aula alavanca os processos que antes parecia difícil. Além de tudo os educandos se mostram mais envolvidos pelas aulas lúdicas, pois são aulas que envolvem jogos e brincadeiras, tornando-se dinâmicas e fugindo totalmente do tradicional.

#### 4.4. 4º Categoria: Desafios para a prática lúdica

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

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

Assim, o (P3) diz que *“a indisciplina. Além disso, o professor sozinho para quantidade de alunos de alunos é mais difícil conseguir os objetivos, pois tenho ao todo 37 alunos”*.

No mesmo senso comum apoia o (P13): *“A quantidade de alunos, no momento estou com 36 alunos e o espaço que temos é muito pequeno”*.

Embasados por esses questionamentos, retratamos também posicionamento do (P10): *“O espaço é muito pequeno e a quantidade de alunos é muito grande”*.

*“O número de alunos na sala que é uma grande quantidade de alunos. A sala é superlotada”* (P7).

Ainda podemos apontar o P2 que destina seu pensamento para o mesmo caminho apontados por esses outros. *“Espaço da sala a superlotação de alunos com 37 alunos para trabalhar o lúdico é demais na sala de aula”* (P2).

Já analisando a fala dos participantes, o principal fator exposto por eles está definitivamente ligado a superlotação das salas de aula. Para tais participante é praticamente impossível desenvolver aulas lúdicas em uma sala que possui em média 37 alunos em um espaço minúsculo. Portanto aqui analisamos que essa dificuldade foi uma das mais citadas por eles.

Com isso, para dar prosseguimento, esse não foi a única dificuldade apontada pelos participantes professores. Outro ponto bem discutido nessa questão, são a falta de materiais concretos para desenvolver aulas com essa finalidade.

*“Falta de materiais para todos”* (P14).

Outro participante define suas dificuldades em não saber aplicar os jogos de maneira correta de acordo com seu objetivo pois não dispõe de formações para essa finalidade.

*“Sinto dificuldade como trabalhar alguns materiais, por exemplo: jogos. Como vou trabalhar se eu não entendo aquele jogo. O espaço da sala de aula também é muito pequeno (P8).*

Em nossa análise destacamos um item muito citado pelos professores como uma grande dificuldade, várias vezes esteve presente nas falas dos participantes como o espaço em sala de aula.

*“O barulho e o comportamento dos alunos, além disso o espaço em sala de aula” (P1).*

Acerca dessas dificuldades são encontrados outros empecilhos que denotam dificuldades para desenvolvimentos das práticas pedagógicas lúdicas como a distorção de idade/série.

Para o P4 esse é um grande desafio na sala de aula. *“Vai depender da sala. Existe a distorção idade/série e também os pais que acham que brincar na hora da aula eles não vão aprender” (P4).*

Para além do que foi estabelecido até agora, queremos aqui fazer uma profunda análise na fala do P11. Ele diz que *“A falta de autoestima do aluno, pois eles não têm interesse por brincadeiras” (P11).* Nessa intenção, o professor define que os educandos não são suficientemente auto motivados para participar das atividades lúdicas.

No entanto, nem tudo são dificuldades e angustias. Para os P5 e P6 *“não existem dificuldades quanto a essa proposta”.*

Para seguir com a credibilidade requisitada por essa pesquisa, seguimos com a análise dessa categoria tão importante para nossa investigação. No decorrer das aulas os professores identificam que alguns alunos não conseguem acompanhar o ritmo dos demais educandos, assim questionamos junto aos professores se esses limites são devidamente respeitados por eles.

Para todos os professores, o limite das crianças tem a obrigação de serem respeitados, entendidos e conseqüentemente resolvidos dentro de suas possibilidades.

Com isso podemos apresentar a fala do (P3): *“Sim. Principalmente quando se tem alunos com deficiência”.* Relatamos aqui a preocupação em incluir essa clientela de alunos nas atividades lúdicas.

Para o (P13) *“sim, eu trabalho de acordo com o limite do aluno. Uma aprendizagem forçada não adianta, pelo contrário bloqueia o aluno”.*

*“Sim, porque cada aluno tem seus limites para desenvolver sua criatividade” (P10).*

Essa linha de pensamento está sendo compartilhada por todos os participantes dessa investigação. Em nenhum momento os professores citaram que havia necessidade de ultrapassar os limites das crianças ou forçar alguma participação nesses momentos de ludicidade.

*“Sim, porque cada criança tem seu tempo de aprendizagem”* (P14).

*“Sim porque temos que respeitar a capacidade de cada um”* (P4).

*“Sim porque nós temos que deixar muito à vontade. Se a aula tornar-se uma bagunça tem que ter o manejo do professor”* (P9).

As falas dos participantes retratam preocupação quanto ao limite das crianças, sem colocá-los em uma situação de opressão, pois de acordo com eles isso não ajudaria em nada o desenvolvimento dos alunos e sim haveria um grande bloqueio de interação, como também o bloqueio da aprendizagem.

Porém para o P11 os limites das crianças devem respeitados em todos os momentos e não apenas durante as aulas lúdicas. *“Sim, todo tempo, não apenas nas aulas lúdicas”* (P11).

Ao final dessa categoria apontamos dados verídicos acerca das dificuldades enfrentadas pelos docentes da escola investigada, visto que, nos aproximou bastante da realidade das práticas lúdicas contribuindo com nosso entendimento com relação a esses fatores.

No que tange essa abordagem categorial, as grandes dificuldades estão relacionadas ao grande número de alunos em pequenos espaços e sem materiais disponíveis aos níveis de ensino. Os professores relatam que as salas superlotadas dificultam a interação e o controle dos alunos para um bom desempenho das tarefas propostas.

Ao término desse ponto, enfatizamos também, apesar das dificuldades serem definitivamente angustiantes, esses docentes ainda são capazes de prover meios de atenuar os problemas de interação dos alunos que por diversos motivos não conseguem participar efetivamente das aulas lúdicas.

#### 4.5. 5º Categoria: Desenvolvimento das atividades lúdicas

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

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

*“Através de jogos, brincadeiras envolvendo alunos, enquanto eles se envolvem aprendem mais. Nós entregamos jogos para os professores utilizarem nas aulas”* (C2).

*“Eles procuram agregar ao conteúdo atividades lúdicas para facilitar a compreensão”* (C1).

Outro ponto discutido junto aos coordenadores foi justamente saber se está inserido no currículo atividades lúdicas para organizar o trabalho dos professores. Segundo o posicionamento dos coordenadores o currículo abrange esse fator e dar toda importância e ênfase a essa proposta.

*“Está em todo planejamento mensal as atividades lúdicas”* (C3).

*“Está inserido atividades lúdicas na matriz curricular”* (C2).

Nessa discussão, a análise nos permitiu saber que as atividades estão presentes no currículo, e com tamanha importância no planejamento dos docentes. Essa informação torna valiosa para nossa análise.

Mesmo conscientes do currículo escolar, se tornou importante para nós investigadores saber qual o objetivo das atividades lúdicas na visão dos coordenadores.

Para o (C1): *“Proporciona ao aluno vivências que facilitam sua aprendizagem”*.

Já para o (C2): *“É muito importante para despertar o interesse para a aprendizagem”*.

*“Fazer com que o aluno interaja mais e facilite aprendizagem dele”* (C3).

Para os coordenadores as atividades lúdicas possuem importante função, principalmente está relacionada a facilitadora da aprendizagem. E assim aprofundamos nossa análise ao questionar como são sugeridas as atividades lúdicas para o professor ou para o aluno.

*“Através de oficinas: jogos e brincadeiras”* (C3).

*“Através de encontros ou reuniões onde são repassados os jogos, as brincadeiras e gincanas” (C2).*

*“Em formas de sugestões pedagógicas” (C1).*

Os coordenadores repassaram com grandiosidade a maneira que sugeri as atividades aos docentes, nesse momento não foram relatados os caminhos que são sugeridas para os alunos.

Os professores relataram na categoria anterior a dificuldades referentes ao pequeno espaço da sala de aula para desenvolver atividades lúdicas. Agora nesse momento, questionamos junto aos coordenadores como é o espaço para realização das atividades lúdicas.

O C3 se refere ao espaço da escola como sendo incapaz para esse fim. *“Por enquanto a escola não oferece lugar adequado para realização das atividades, aí está sendo realizado no pátio ou na própria sala de aula”.*

Já o C2 e C1 se referem ao lado exterior como o mais adequado para essas práticas pois a sala de aula é pequena.

*“Temos um espaço amplo com quadra, pátio de recreação. Os alunos também são levados a outros espaços onde realizam atividades lúdicas” (C1).*

*“Temos um grande espaço arejado onde pode realizar todas as atividades. São realizadas na quadra na escola” (C2).*

Como relatado anteriormente pelos professores e agora confirmado pelos coordenadores o espaço em sala de aula é muito pequeno obrigando os professores a procurar outros ambientes para desenvolver essas atividades.

A partir do momento em que conhecemos a escola através das falas dos participantes, quisemos saber dos coordenadores como ele articula com os professores a questão do brincar por brincar sem intencionalidade educativa.

Eles refletem da seguinte forma:

*“Na verdade, o brincar por brincar acontece na hora do recreio. E o brincar com intencionalidade educativa é para desenvolver as habilidades cognitivas do aluno objetivando aprendizagem mais prazerosa” (C2).*

Para isso ser bem estabelecido o (C1) acredita que a melhor maneira de fazer o professor compreender o verdadeiro motivo das atividades com intencionalidade só *“mostrando que há diferentes finalidades entre a importância da brincadeira no contexto de sala de aula” (C1).*

Foi importante para essa análise sabermos a opinião dos coordenadores a respeito do desenvolvimento das aulas lúdicas no momento em que abordamos diversos questionamentos sobre esses fatores apontados acima.

Esta categoria encerra nossa análise dos dados com a certeza que atingimos nossos objetivos propostos por essa investigação. Os participantes atribuíram reflexões extremamente importante para esse estudo.

## CONCLUSÕES

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

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

Desde já, concluímos que os resultados obtidos por meio das técnicas utilizadas confirmam com nossas observações e podemos afirmar que as mesmas corresponderam as nossas expectativas e nos permitiram conhecer sobre as práticas lúdicas que permeiam o meio educativo nessas turmas investigadas.

Concluímos que o lúdico ainda é visto de forma muito ampla e diferenciada e existe muitas contradições sobre as suas contribuições e seus objetivos. Toda via, é um tema bem acolhido pelos professores e coordenadores investigados, e é algo que está presente na fala de todos os participantes, porém, diante dos momentos de observação não foram presenciadas práticas ou atividades lúdicas.

Diante da fala dos participantes percebemos que o município é carente quanto aos recursos pedagógicos e tecnológicos que contribuem com as práticas lúdicas, no entanto, mesmo com essa carência, eles confeccionam jogos e brincadeiras que são utilizadas nesse momento de ludicidade em sala de aula.

Outra conclusão que podemos extrair desse estudo se refere ao espaço proveniente para a prática de atividades lúdicas. Pois a escola em si é muito grande, mas, as salas de aulas além de pequenas estão superlotadas, no que dificulta o desenvolvimento das atividades

lúdicas. O espaço reservado para essas atividades é a quadra de esportes ou até mesmo o pátio. Mas, no momento de aula em que a ludicidade é de extrema importância, é dificultada por esses fatores.

Entretanto, podemos apontar que os professores desse município dispõem de formações contínuas que envolvem essa temática. Os coordenadores propõem mensalmente reuniões pedagógicas, no qual, o cronograma dessas reuniões está pautado em práticas que envolvem a ludicidade.

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

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

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

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

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

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

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

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

## Sugestões

Após nosso aprofundamento teórico, embasados pelos dados obtidos na aplicação das técnicas instrumentais fomos capazes de expor nossas devidas conclusões e assim apontar nossas sugestões que servirão de bases para novos estudos que surgirão com base nessa temática aqui estabelecida.

A inserção da ludicidade no contexto do Ensino fundamental I nas turmas do 1º ao 3º ano na Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici, pudemos observar a relevância da ludicidade.

Diante da minha experiência profissional tanto como para os professores e coordenadores, para que seja aprimorado as práticas docentes sugerimos que:

- ✓ Formação continuada para que os docentes desenvolvam habilidades para trabalhar com as ferramentas lúdicas;
- ✓ Trabalhar o conhecimento prévio dos alunos e sistematizar com o conhecimento científico;
- ✓ É necessário que o educador pense nos alunos e imaginar o que lhes chamaria atenção, que seria prazeroso de se realizar para eles aprendam mais motivação;
- ✓ Proporcionar a troca de experiência entre professor e alunos;
- ✓ Propor meios de interação entre professor/aluno como forma de aprimorar as relações afetivas e conseqüentemente melhorar a aprendizagem significativa.

## REFERÊNCIAS

- Alves, L., e Bianchin, M. A. (2010). *O jogo como recurso de aprendizagem*. Revista Psicopedagogia, 27(83), 282-287.
- Sena, S., e Ayres da Silva, J. (2010). *A importância do lúdico na educação Infantil: Fundamentação Teórica*. trivium–revista eletrônica multidisciplinar, 81.
- Albuquerque, C. C. B. (2016). *Ludicidade, Formação de Professores e Educação Matemática em Diálogo*. Appris Editora e Livraria Eireli-ME.
- Antunes, C. (2000). *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. 8ª ed. Petrópolis, R.J: Vozes.
- Baby, S. M.; Castagini, F. S. (2015). *O Lúdico na Educação Infantil*. Disponível:< <http://www.Importancia%20do%20ludico%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil/LUDICO%20TCC.pdf> >. Acesso em: 10 ago. 2017
- Bomtempo, E. (2011). *A brincadeira de faz de conta: lugar do simbolismo, das regras e do imaginário (Org.)*. 14. Ed-São Paulo: Cortez, 2011.
- Brasil. (1998ª.). *Ministério da Educação e do Desporto. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF, v.1.
- Brasil, M. E. C., e Dicei, S. (2013). *Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica*. Brasília: MEC, SEB, DICEI.
- Brasil. (2014). *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional*. – Brasília: MEC, SEB, 72 p.
- Brasil. (2012b). *Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Brincadeiras e interações nas diretrizes curriculares para a educação infantil: manual de orientação pedagógica: módulo 1 / Brasil. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica*. – Brasília: MEC, SEB.
- Campoy, T. (2016) *Metodología de la investigación científica*. Ciudad del Este (py) U.N.C. del Este.
- Cordazzo, S. T. D.; Vieira, M. L. (2007). *A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento*. Estudos e pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro, ano 7, n. 1, p. 89-101, jan. /julho.
- Costa, S. (2005). *A formação do professor e suas implicações éticas e estéticas*. Psicopedagogia on line. Educação e saúde mental. 28 de junho de 2005.
- Coura, A. S. (2005). *Princípios fundamentais da educação em Rousseau*. Universidade Federal de Campina Grande. Anais do II Colóquio Rousseau.

- Craidy, C. M., e Kaercher, G. E. (2001). *Educação infantil: pra que te quero?*. Artmed Editora.
- Crepaldi, R. (2010). *Jogos, brinquedos e brincadeiras*. Curitiba: IESDE Brasil S.A., 188 p.
- Dias, E. (2013). *A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na Educação Infantil*. Revista Educação e Linguagem – Artigos. Vol. 7, n ° 1, 2013. ISSN 1984 – 3437. Disponível: <<http://www.ice.edu.br/TNX/index.php?sid=266>>. Acesso em: 07 de agos. 2017.
- Francisco, L.S. (2011). *O papel da atividade lúdica no desenvolvimento infantil: contribuições de Elkonin*. Universidade Estadual de Maringá. Paraná/PR. 2011.
- Freitas, E. (2017). *Origens do Povo Brasileiro*. Brasil Escola. Disponível em <<http://brasilecola.uol.com.br/brasil/as-origens-povo-brasileiro.htm>>. Acesso em 07 de agosto de 2017.
- Freire, P. (2016). *Pedagogia da autonomia*. Editora Paz e Terra -54ª edição.
- Freud, S. (1990). *Além do princípio de prazer*. Rio de Janeiro e RJ: Imago.
- Fujishima, M. F. D. S. (2009). *Aprender brincando: A História do Lúdico como instrumento facilitador no ensino aprendizagem*. Disponível em 2009: <<http://www.soartigos.com/articles/1994/1/Aprender-Brincando-A-Historia-do-Ludico-como-instrumento-facilitador-no-ensino-aprendizagem/Page1.html>>. Acesso em: 02 mai. 2017.
- Gil, A. C. (2002). *Como elaborar projetos de pesquisa*. Atlas.
- Gil, A. C. (2008). *Métodos e técnicas de pesquisa social*. Atlas.
- Haetinger, M. G. (2005). *Jogos, Recreação e Lazer*. Unidade I. Curitiba: Editora IESDE Brasil S.A.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (1994). *O jogo e a educação infantil*. Perspectiva.
- Kishimoto, T. M. (1998). *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira.
- Kishimoto, T. M. (1999). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo: Cortez.
- Kishimoto, T. M. (2000). *Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação*. 4ª ed. São Paulo: Cortez, 2000.
- Kishimoto, T. M. (2002). *O brincar e suas teorias*. São Paulo: Pioneira Thonson Learning.
- Kishimoto, T. M. (2011). *Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental*. Educ. Pesqui. São Paulo, v. 37, n. 1.

- Kishimoto, T. F. A. (2012). *Brinquedos e brincadeiras de creches*. Ministério da Educação, BRASÍLIA. Ministério da Educação.
- Lakatos, E. M., & Marconi, M. D. A. (2003). *Fundamentos da metodologia científica*. In *Fundamentos da metodologia científica*. Altas.
- Leite, A. M. (2010). *Caixa de brinquedos e brincadeiras: uma aliada na construção de atitude lúdica para a resignificação da prática pedagógica do movimento na educação infantil*. São Paulo.
- Lopes, V. G. (2006). *Linguagem do Corpo e Movimento*. Curitiba: FAEL
- Luckesi, C. *Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna*. (2005). Disponível em: <<http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>>. Acesso em: mar. 2017.
- Luckesi, C. (2014). *Ludicidade e a formação do pedagogo*. Revista entre ideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul. /dez.
- Maluf, A. C. M. (2014). *Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas*. 2. ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Minayo, de S. M. C. (2001). *Pesquisa social: teoria, método e criatividade*. Editora Vozes Limitada.
- Neves, L. O. R. (2010). O lúdico nas interfaces das relações educativas. *Leitura e Linguagem: Discursos de Letramentos*, 319-330.
- Oliveira, V. B. D. (2010). *Brincar: caminho de saúde e felicidade. Brincar com o outro: caminho de saúde e bem-estar*. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Orth, A. C. (2016). *A importância da ludicidade no trabalho com crianças na educação infantil*. *Ágora Revista Eletrônica* Ano XII Nº 23 Dezembro. Páginas 10-23. ISSN 18094589.
- Palangana, I. (2015). *Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social*. São Paulo: Summus, 2015. 176 p.
- Pinto, C. L., e Tavares, H. M. (2010). *O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender*. *Revista da Católica, Uberlândia*, 2(3), 226-235.
- Poletto, R. C. (2005). *A ludicidade da criança e sua relação com o contexto familiar*. *Psicologia em Estudo*. Maringá, v. 10, n. 1, p. 67-75, jan. /abr.
- Pozas, D. (2011). *Criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil*. Rio de Janeiro: Senac. P. 31- 41.
- Piaget, J. (1971). *A Epistemologia Genética*. Petrópolis: Vozes.

- Piaget, J. (1982). *O nascimento da inteligência na criança*. 4º ed. Rio de Janeiro: Zahar.
- Piaget, J. (1976). *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar.
- Pinto, C. L.; Tavares, H.M. (2010). *O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender*. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, jan. /jun..
- Rau, M. C. T. D. (2011). *A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica*. Curitiba: Ibpex.
- Brasil. (1999). *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil*. Brasília: MEC/SEF. v.2.
- Roloff, E. M. (2010). *A importância do lúdico em sala de aula*. In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: Edipucrs. p. 1-9.
- Sampaio, A. T. L. (2010). *Pedagogia vivencial humanescente: educação para o sentipensar a condição humana. Pedagogia Vivencial Humanescente: para pensar os sete saberes na educação*. Curitiba: CRV, 17-28.
- Santos, S. M. P. (2011). *O brincar na escola: Metodologia Lúdica vivencial, coletâneas de jogos, brinquedos e dinâmicas*. 2º ed. Petrópolis, RJ: Vozes.
- Santos, V. R. *Jogos na escola: os jogos nas aulas como ferramenta pedagógica*. Petrópolis: Vozes, 2014.
- Santos, S. M. P. (2016). *O brincar na escola*. Editora: Vozes.
- Silva, A. G. (2011). *Concepção de lúdico dos professores de Educação Física infantil*. Universidade estadual de Londrina. Londrina: SC.
- Souza, P. C. (2012). *O lúdico e o desenvolvimento infantil*. Revista do NUPE (Núcleo de Pesquisas e Extensão) do DEDC I/UNEB. Universidade do Estado da Bahia. vol. 01. n. 01. 2012.
- Tezani, T. C. R. (2012). *O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos*.
- Triviños, A. N.S. (2006). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas.
- Valle, L. L. D. (2010). *Jogos, Recreação e Educação*. Curitiba: Editora
- Vial, J. (2015). *Jogo e Educação: as ludotecas*. Tradução de: Ferreira, Maria. Petrópolis: Editora Vozes.
- Vygotsky, L. S. (1984). *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes.

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

Vygotsky, L. S. (1998). *A formação social da mente*. 6. ed., São Paulo: Livraria Martins Fontes, 1998.

Vygotsky, L. S. (2007). *Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Vygotsky, L. S. (2010). *Aprendizagem e desenvolvimento na Idade Escolar*. In: *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. Vygotsky, L. Luria, A. Leontiev, A.N. 11ª. Edição. São Paulo: Ícone, p. 103-116.

Vygotsky, L. S. (2011). *A Formação Social de Mente*. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes. (pg 127).

Vygotsky, L. S. (2011). *O desenvolvimento dos conceitos científicos na infância*. Cap. 6. *Pensamento e linguagem*. 2011, p. 93-95. Versão para e-book eBooksBrasil.com. Disponível :< [www.jahr.org](http://www.jahr.org)>. Acesso em: 10 de ago. 2017.

Wallon, H. (2004). *A constituição da pessoa na proposta de Henry Wallon*. Edições Loyola São Paulo,

## **APÊNDICE**

**APÊNDICE Nº 01 – Técnicas – Entrevistas aplicado aos coordenadores**

**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ASUNCIÓN**

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y LA EDUCACIÓN**

**MAESTRIA EN EDUCACIÓN**



**Entrevista: O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem da Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici de 1º ao 3º ano no Município de Itaíba Pernambuco Brasil.**

Prezada coordenador (a) pedagógico (a)

Solicito o preenchimento desse questionário que é parte da pesquisa para a minha dissertação de mestrado.

O objetivo é Analisar de que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da Escola Presidente Emílio Garrastazu Médici de Itaíba Pernambuco- Brasil. .

Sua participação é voluntária e muito importante. As respostas serão sigilosas. Agradeço, desde já, a sua contribuição.

Risolene Maria da silva

<i><b>Perfil do coordenador pedagógico</b></i>	
Sexo: Masculino <input type="checkbox"/> Feminino <input type="checkbox"/>	Tempo de magisterio (em anos): <input type="checkbox"/> entre 0 e 5 <input type="checkbox"/> entre 5 a 10 <input type="checkbox"/> mais de 10
Há quantos anos trabalha na Educação? <input type="checkbox"/> entre 0 e 5 <input type="checkbox"/> entre 5 a 10 <input type="checkbox"/> mais de 10	
Qual a sua idade? <input type="checkbox"/> entre 20 e 30 anos <input type="checkbox"/> entre 31 e 40 <input type="checkbox"/> mais de 40	
Qual seu nível de escolaridade? <input type="checkbox"/> Formação de professores <input type="checkbox"/> Especialização <input type="checkbox"/> Doutorado <input type="checkbox"/> Graduação <input type="checkbox"/> Mestrado	

***Entrevista coordenador pedagógico***

1- Que tipo de ações desenvolvem os coordenadores pedagógicos com os professores?

---

---

2- Os professores participam de capacitação continuada para trabalhar a ludicidade?

---

---

3- Quais são os materiais didáticos que a Secretaria de Educação disponibiliza para que o professor desenvolva atividades lúdicas?

---

---

4- Qual a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico capaz de desenvolver no aluno aprendizagens significativas para a sua vida na sociedade?

---

---

5- Como é realizado o trabalho do professor nas aulas de atividades lúdicas?

---

---

6- Você acha que desenvolver atividades lúdicas pode ajudar a diminuir o baixo rendimento escolar no ensino fundamental do 1º ao 3º ano?

---

---

7- Alguns pais de alunos e educadores ainda não tem esclarecimento sobre ludicidade. O que a coordenação pode contribuir nesse sentido?

---

---

8- A Secretaria de Educação apresenta proposta para elaboração do cronograma de atividades lúdicas para 2017?

---

---

9- Está inserido no currículo atividades lúdicas para organizar o trabalho dos professores?

---

---

10 – Para você, qual o objetivo das atividades lúdicas?

---

---

11- Como são sugeridas as atividades lúdicas para o professor ou para o aluno?

---

---

12- Como é o espaço da escola para realização das atividades lúdicas?

---

---

13- Como você articula com os professores a questão do brincar por brincar com intencionalidade educativa?

---

---

**APÊNDICE Nº 02 - Técnicas – Entrevistas aplicado aos professores**



**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ASUNCIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRIA EN EDUCACIÓN**

**Entrevista: O lúdico como ferramenta facilitadora no processo ensino aprendizagem na Escola Municipal Padre Malaquias de 1º ao 3º ano no Município de Itaíba Pernambuco Brasil.**

Prezado (a) professor (a)

Solicito a participação nessa entrevista que é parte da pesquisa para a minha dissertação de mestrado.

O objetivo é Analisar de que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da Escola Municipal Padre Malaquias no Município de Itaíba Pernambuco- Brasil.

Sua participação é voluntária e muito importante. As respostas serão sigilosas. Agradeço, desde já, a sua contribuição.

Risolene Maria da silva

<i>Perfil do professor</i>
Sexo: Masculino <input type="checkbox"/> Feminino <input type="checkbox"/>
Que ano você leciona? _____
Qual a sua idade? _____

1 - Para você o que significa ludicidade?

---

---

2- Quais as contribuições das atividades lúdicas para o desenvolvimento das crianças?

---

---

3 – Quais as ferramentas lúdicas que você utiliza em sala de aula?

---

---

4 - Hoje, com as novas tecnologias, os brinquedos fazem praticamente tudo sozinhos. Isso é prejudicial e pode acabar com a criatividade da criança?

---

---

5 – O que é necessário para você melhorar a prática pedagógica pautada na ludicidade?

---

---

6 - Quais são as principais dificuldades em inserir ferramentas lúdicas nas aulas?

---

---

7 – Você recebe formação continuada para enriquecer suas práticas lúdicas?

---

---

8 – Como você observa o desenvolvimento cognitivo dos alunos diante do trabalho com atividades lúdicas?

---

---

9 - De que forma a ludicidade pode contribuir na aquisição do conhecimento significativo?

---

---

10 – Em que momento da rotina costuma desenvolver atividades lúdicas com as crianças?

---

---

11 – Os limites e as possibilidades das crianças devem ser respeitadas diante das aulas lúdicas?

---

---

12 – Como vocês observam o envolvimento das crianças ao desenvolver as práticas lúdicas?

---

---

### APENDICE Nº 03 – Roteiro de Observação Sistemática



**UNIVERSIDAD AUTONOMA DE ASUNCIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y LA EDUCACIÓN**  
**MAESTRIA EN EDUCACIÓN**

Nome da professora: \_\_\_\_\_

Período: \_\_\_\_\_ turno: \_\_\_\_\_

Nº de alunos: \_\_\_\_\_

1). Descrever e analisar o espaço físico da sala observada para o desenvolvimento da brincadeira quanto ao:

- **Ambiente** (limpo, espaçoso, ventilado, segurança)
- **Mobília** (se está em boas condições, disposição geral do espaço)
- **Materiais** (revista, lápis de cor, papéis, jogos, revistas, jornal)
- **Paredes** (cartazes, trabalhos das crianças, mural, chamada)

2) Descrever o que foi observado em

- A disposição do material para o desenvolvimento das brincadeiras
- Descrever como estão organizados as salas e os espaços externo ex: pátio, quadra esportiva e outros.
- Descrever como transcorrem as atividades realizadas pela professora
- Descrever o tempo disponibilizado para as brincadeiras
- Registrar quais brincadeiras aconteceram no período da observação se tem participação ou não da professora nas brincadeiras realizadas na sala de aula
- Descrever as brincadeiras que promovem a valorização lúdica do educando
- Hora do recreio
- Se tem brincadeiras dirigidas, participação da professora, se os alunos interagem com os outros alunos.

# **ANEXOS**

## ANEXO Nº 01 - ALGUMAS BRINCADEIRAS LÚDICAS

Figura nº 09 - Diversas atividades lúdicas



Fonte: Disponível: <https://www.google.com.br/search?q=Tipos+de+atividades+1%>>. Acesso em: 07 Junh. 2017.

Figura nº 10- Brincadeiras com bambolê



Fonte: Disponível: <https://www.google.com.br/search?q=Tipos+de+atividades+1%>>. Acesso em: 07 Junh. 2017.

**Figura nº 11 - Brincadeiras com dados**



Fonte: Disponível: <https://www.google.com.br/search?q=Tipos+de+atividades+1%>>.  
Acesso em: 07 h  
Junh. 2017.

**Figura nº 12 - Brincadeiras de amarelinha**



Fonte: Disponível: <https://www.google.com.br/search?q=Tipos+de+atividades+1%>> .  
Acesso em: 07 Junh. 2017.

**Figura nº 13 - Brincadeiras com garrafas, bolinhas e cores**



Fonte: Disponível: <https://www.google.com.br/search?q=Tipos+de+atividades+1%>>. Acesso em: 07 h Junh. 2017.

**Figura nº13 - Brincadeiras com bexigas**



Fonte: Disponível: <https://www.google.com.br/search?q=Tipos+de+atividades+1%>>. Acesso em: 07 h Junh. 2017.



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ASUNCIÓN**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANÍSTICAS Y DE LA COMUNICACIÓN**  
**DIRECCIÓN DE INVESTIGACIÓN**  
**MAESTRÍA EM CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**MESTRANDA: RISOLENE MARIA DA SILVA**

**ORIENTADOR: OLGA CARDOZO**

**Prezado (a) Professor (a), Doutor (a)**

Este formulário destina-se à **1ª fase da validação** do instrumento que será utilizado na coleta de dados em minha pesquisa de campo de mestrado em Ciências da Educação pela Universidade Autônoma de Assunção – UAA, cujo tema é: **O LÚDICO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM NAS TURMAS DE 1º AO 3º ANO DA ESCOLA PRESIDENTE EMÍLIO GARRASTAZU MÉDICI ITAÍBA PE**. Esta pesquisa tem como objetivo geral: Analisar de que maneira o lúdico é utilizado como ferramenta metodológica para diminuir o baixo rendimento dos educandos do 1º ao 3º ano da escola Presidente Emílio Garrastazu Médici de Itaíba PE BRASIL. Os objetivos específicos que norteiam essa pesquisa: São; 1. Identificar as ferramentas lúdicas que utiliza os educadores diariamente em sala de aula. 2. Verificar as possibilidades e os limites das crianças a partir de trabalhos lúdicos que mobilizam a prática desenvolvida pelos professores. 3 Observar de que maneira os professores do 1º ao 3º ano do fundamenta compreendem a importância do lúdico no processo de ensino aprendizagem dos educandos.

Para isso, solicito sua análise no sentido de verificar se há **adequação entre as questões formuladas e os objetivos referentes a cada uma delas**, além da **clareza na construção** dessas mesmas questões. Caso julgue necessário, fique à vontade para sugerir melhorias utilizando para isso o verso desta folha.

As colunas com **SIM** e **NÃO** devem ser assinaladas com **(X)** se houver, ou não, coerência entre **perguntas, opções de resposta e objetivos**. No caso da questão ter suscitado dúvida assinale a coluna **(?)** descrevendo, se possível, as dúvidas que a questão gerou no verso da folha. Sem mais para o momento antecipadamente agradeço por sua atenção e pela presteza em contribuir com o desenvolvimento da minha pesquisa.

Entrevista com coordenador	COERÊNCIA			CLAREZA		
	SIM	NÃO	?	SIM	NÃO	?
1- Que tipo de ações desenvolvem os coordenadores pedagógicos com os professores?						
2- Os professores participam de capacitação continuada para trabalhar a ludicidade?						
3- Quais são os materiais didáticos que a Secretaria de Educação disponibiliza para que o professor desenvolva atividades lúdicas?						
4- Qual a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico capaz de desenvolver no aluno aprendizagens significativas para a sua vida na sociedade?						
5- Como é realizado o trabalho do professor nas aulas de atividades lúdicas?						
6- Você acha que desenvolver atividades lúdicas pode ajudar a diminuir o baixo rendimento escolar no ensino fundamental do 1º ao 3º ano?						
7- Alguns pais de alunos e educadores ainda não tem esclarecimento sobre ludicidade. O que a coordenação pode contribuir nesse sentido?						
8- A Secretaria de Educação apresenta proposta para elaboração do cronograma de atividades lúdicas para 2017?						
9- Está inserido no currículo atividades lúdicas para organizar o trabalho dos professores?						
10- Para você, qual o objetivo das atividades lúdicas?						
11- Como são sugeridas as atividades lúdicas para o professor ou para o aluno?						
12- Como é o espaço da escola para realização das atividades lúdicas?						
13- Como você articula com os professores a questão do brincar por brincar com intencionalidade educativa?						

Entrevista com professor	COERÊNCIA			CLAREZA		
	SIM	NÃO	?	SIM	NÃO	?
1- Que tipo de ações desenvolvem os coordenadores pedagógicos com os professores?						
2- Os professores participam de capacitação continuada para trabalhar a ludicidade?						
3- Quais são os materiais didáticos que a Secretaria de Educação disponibiliza para que o professor desenvolva atividades lúdicas?						
4- Qual a importância das atividades lúdicas como recurso pedagógico capaz de desenvolver no aluno aprendizagens significativas para a sua vida na sociedade?						
5- Como é realizado o trabalho do professor nas aulas de atividades lúdicas?						
6- Você acha que desenvolver atividades lúdicas pode ajudar a diminuir o baixo rendimento escolar no ensino fundamental do 1º ao 3º ano?						
7- Alguns pais de alunos e educadores ainda não tem esclarecimento sobre ludicidade. O que a coordenação pode contribuir nesse sentido?						
8- A Secretaria de Educação apresenta proposta para elaboração do cronograma de atividades lúdicas para 2017?						
9- Está inserido no currículo atividades lúdicas para organizar o trabalho dos professores?						
10 – Para você, qual o objetivo das atividades lúdicas?						
11- Como são sugeridas as atividades lúdicas para o professor ou para o aluno?						
12- Como é o espaço da escola para realização das atividades lúdicas?						
13- Como você articula com os professores a questão do brincar por brincar com intencionalidade educativa?						

**DADOS DO AVALIADOR**

Nome completo:

---

Formação Dr:

---

Instituição de Ensino:

---

Assinatura do Avaliador:

---