

**UNIVERSIDADE DO ESTADO DO AMAZONAS
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

SILVIA LETICIA MÜLLER

**BRINCADEIRA NO ENSINO FUNDAMENTAL: TRANSFORMANDO O
CONHECIMENTO NA ESCOLA MUNICIPAL PROF.^a MARIA BATISTA LOPES**

**Tabatinga – AM
2022**

SILVIA LETICIA MÜLLER

**BRINCADEIRA NO ENSINO FUNDAMENTAL: TRANSFORMANDO O
CONHECIMENTO NA ESCOLA MUNICIPAL PROF.^a MARIA BATISTA LOPES**

Trabalho apresentado para obtenção de nota parcial da disciplina Pesquisa e Prática Pedagógica II – TCC Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Tabatinga da Universidade do Estado Do Amazonas.

Orientadora Prof^a. Ma. Darcimar Souza Rodrigues

**Tabatinga – AM
2022**

SILVIA LETICIA MÜLLER

**BRINCADEIRA NO ENSINO FUNDAMENTAL: TRANSFORMANDO O
CONHECIMENTO NA ESCOLA MUNICIPAL PROF.^a MARIA BATISTA LOPES**

Trabalho apresentado para obtenção de nota parcial da disciplina Pesquisa e Prática Pedagógica II – TCC Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Estudos Superiores de Tabatinga da Universidade do Estado Do Amazonas.

Aprovado em _____ de _____ de 2022

BANCA AVALIADORA

Orientadora Prof^a Ma. Darcimar Souza Rodrigues
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga - UEA

Avaliadora 1 - Prof^o. Ma. Iatiçara Oliveira da Silva
Centro de Estudos Superiores de Tabatinga - UEA

Avaliadora 2 - Prof^o. Esp. Ana Paula Bonifácio Barroso Tenazor
Intituto Federal do Amazonas - IFAM

**TABATINGA – AM
2022**

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Sistema Integrado de Bibliotecas da Universidade do Estado do Amazonas.

M958bb Müller, Silvia Leticia Brincadeira No Ensino Fundamental: Transformando o Conhecimento Na Escola Municipal Professora Maria Batista Lopes: Brincadeira No Ensino Fundamental: Transformando o Conhecimento Na Escola Municipal Professora Maria Batista Lopes / Silvia Leticia Müller. Manaus: [s.n], 2022. 47 f.: color.; 1 cm.

TCC - Graduação em Pedagogia - Licenciatura - Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2022. Inclui bibliografia Orientador: Darcimar Souza Rodrigues

1. Brincadeira No Ensino Fundamental. 2. Transformando o Conhecimento. 3. Escola Municipal Professora Maria Batista Lopes. I. Darcimar Souza Rodrigues (Orient.). II. Universidade do Estado do Amazonas. III. Brincadeira No Ensino Fundamental: Transformando o Conhecimento Na Escola Municipal Professora Maria Batista Lopes

Elaborado por Jeane Macelino Galves - CRB-11/463

RESUMO

O presente trabalho apresenta sobre o brincar, utilizando-a como meio de transformar conhecimento em benefícios maiores aos alunos do Ensino Fundamental, é por meio das brincadeiras que é possível despertar maior interesse nos alunos, devido que a prática é algo que gera resultados, mas cabe ao professor aplicar em sua aula para que motive as crianças durante o processo de aprendizagem. As brincadeiras, os jogos são ferramentas utilizadas durante o lúdico, na qual está tem objetivos e finalidades a serem alcançadas, a aula teórica por mais que leve ao aluno absorver tais informações tem seus defeitos, sendo a aula monótona, chata, desmotivante para a maioria das crianças, já na prática lúdica através dos jogos e brincadeiras, a criança sente-se motivada, disposta, e interessada em participar, aumentando seu desempenho, o único defeito é quando perde o foco do conteúdo e fica somente na diversão. Diante disso, o objetivo teve focado sobre as práticas lúdicas, as brincadeiras como fonte de desenvolvimento no processo de aprendizagem das crianças do Ensino Fundamental, pois a prática relacionada ao conteúdo teórico, gera resultados e aumenta o desempenho do aluno, levando a adquirir e desenvolver suas habilidades, cognitivas e motoras. Para ter a pesquisa do trabalho concluída, foi optado por realiza-la na Escola Municipal Prof.^a Maria Batista Lopes, na qual a turma acompanhada foi o 5º ano, do Ensino Fundamental, através da pesquisa de campo e da descritiva, com a abordagem qualitativa, e os instrumentos através de questionário, observação, acompanhamento, foi a metodologia que possibilitou alcançar os resultados esperados e inesperados. O que notou-se, é que os professores sentem a dificuldades com os materiais pedagógicos, a falta de recursos que promovam um ensino de qualidade para as crianças, mas que mesmo com esse defeito, optam por gastar do próprio bolso para oferecer uma aula melhor aos alunos, mesmo que isso seja aplicado poucas vezes, tais recursos são destinados a aplicação de jogos lúdicos criando um ambiente de prazer e aprendizagem. Vale lembrar, que a busca por aderir a ludicidade é algo que permeia diversas pesquisas, pois é um caminho que colabora no desenvolvimento da criança, mas que é aplicada poucas vezes devido os recursos, nisto, cada professor tem a chave de buscar as melhores maneiras para o ensino-aprendizagem dos alunos, basta ter o equilíbrio necessário na maneira de desenvolver as aulas.

RESUMEN

El presente trabajo presenta sobre el juego, utilizándolo como un medio de transformar el conocimiento en mayores beneficios para los estudiantes de primaria, es a través de los juegos que se logra despertar mayor interés en los estudiantes, pues la práctica es algo que genera resultados, pero es hasta al docente aplicarlo en su clase para motivar a los niños durante el proceso de aprendizaje. Los juegos, los juegos son herramientas utilizadas durante la lúdica, en la cual tiene objetivos y propósitos a lograr, la clase teórica por mucho que le tome al estudiante absorber dicha información tiene sus defectos, siendo la clase monótona, aburrida, desmotivadora para la mayoría de los niños, ya en la práctica lúdica a través de juegos y juegos, el niño se siente motivado, dispuesto e interesado en participar, aumentando su rendimiento, el único defecto es cuando pierden el foco del contenido y se quedan solo en la diversión. Por lo tanto, el objetivo se centró en las prácticas lúdicas, el juego como fuente de desarrollo en el proceso de aprendizaje de los niños de la escuela primaria, ya que la práctica relacionada con los contenidos teóricos genera resultados y aumenta el rendimiento de los estudiantes, llevándolos a adquirir y desarrollar sus habilidades cognitivas y motrices. Para tener concluido el trabajo de investigación, se decidió realizarlo en la Escola Municipal Prof. María Batista Lopes, en la que se acompañó al grupo de 5to año de la Enseñanza Fundamental, a través de una investigación de campo y descriptiva, con el enfoque cualitativo. quanti, e instrumentos a través de cuestionario, observación, seguimiento, fue la metodología que permitió alcanzar los resultados esperados e inesperados. Lo que se percibió es que los docentes sienten las dificultades con los materiales pedagógicos, la falta de recursos que promuevan una educación de calidad para los niños, pero que aún con ese defecto, optan por gastar de su propio bolsillo para ofrecer una mejor clase. a los alumnos, aunque se aplique pocas veces, dichos recursos se destinan a la aplicación de juegos lúdicos creando un ambiente de placer y aprendizaje. Vale recordar que la búsqueda por adherirse a la lúdica es algo que permea varias investigaciones, ya que es un camino que colabora en el desarrollo del niño, pero que se aplica pocas veces debido a los recursos, en esto cada docente tiene la clave para buscar los mejores caminos para la enseñanza-aprendizaje de los alumnos, basta con tener el equilibrio necesario en la forma de desarrollar las clases.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO I – CONTEXTO DO BRINCAR E SUA APLICAÇÃO LÚDICA NA ESCOLA	13
1.1 O conceito do brincar e da ludicidade	13
1.2 O contexto histórico dos jogos lúdicos	17
1.3 A importância do brincar no cotidiano da criança.....	20
1.4 A importância da brincadeira na prática pedagógica do professor no cotidiano escolar	21
1.5 O uso da brincadeira como motivação para o desenvolvimento da aprendizagem dos conteúdos escolares.....	26
CAPÍTULO II – METODOLOGIA E CAMINHO PERCORRIDO	29
2.1 Método da pesquisa	29
2.2 O método de abordagem	30
2.3 As técnicas e os instrumentos da pesquisa	32
2.4 O local da pesquisa	34
2.5 Os caminhos percorridos para o desenvolvimento da pesquisa (procedimentos) ..	35
CAPÍTULO III – RESULTADO E DISCUSSÃO	38
CONSIDERAÇÕES	42
REFERÊNCIAS	44

INTRODUÇÃO

O momento de brincar tem levado ao desenvolvimento das crianças ao longo dos séculos, é uma parte da vida em que ela consegue despertar a sua habilidade de imaginação, criatividade, fazendo com que cria sua própria diversão, além disso, possibilita-a viver nossos momentos além de se desenvolver através da brincadeira. O momento em que a criança parte para a brincadeira em grupo, o cenário é totalmente diferente, neste ela interage com as demais crianças, conhece a personalidade da outra, aprende a manter relação interpessoal, obtendo um novo aprendizado, mostrando que o resultado de interação com outros gera uma brincadeira mais divertida do que brincar sozinha.

No contexto escolar as práticas de atividades tem sido a maior parte teoria, com atividades escritas e orais, deixando as aulas monótonas, levando a criança ter um desempenho ruim e sem interesse pelo conteúdo. Com a implementação do brincar no cenário escolar, o resultado de uma parcela de alunos foi melhorando, os conteúdos foram sendo assimilados, ou seja, a brincadeira promoveu um aprendizado.

Através do lúdico, aulas práticas tem finalidades e objetivos a serem alcançados, o foco são os alunos, por intermédio da prática é possível que absorvam e assimilem as aulas que foram repassados. Ainda não é possível optar o brincar como parte pedagógica de ensino-aprendizagem devido que perde o foco, do ensino escolar, mas o que muitos deixam de notar é que, o lúdico, seu processo de brincar serve como complemento que beneficiem e mudem o resultado dos alunos, de negativo para positivo, mas cabe a cada professor optar e utilizar os métodos que acharam mais cabíveis.

O respectivo trabalho apresenta o objetivo de modo geral, pesquisar como a prática da brincadeira pode desenvolver o conhecimento de crianças do Ensino Fundamental na Escola Municipal Prof.^a Maria Batista Lopes na cidade de Tabatinga, devido que as práticas lúdicas, os jogos e dinâmicas possibilitam o desempenho dos alunos, que através das práticas de brincadeiras a diversão e aprendizagem estão sendo desenvolvidas para um ensino cada vez melhor. Mediante isso, complementa-se que conhecer quais práticas de brincadeiras são usadas pelos docentes na sala de aula para o desenvolvimento da aprendizagem

das crianças do Ensino Fundamental anos iniciais, serviriam para, identificar as dificuldades encontradas pelos professores durante o uso do lúdico em sala de aula, assim também como verificar a importância da prática do brincar como prática pedagógica em sala de aula, que por intermédio disto, muitos alunos conseguiram apresentar desenvolvimento de aprendizagem, levando-os a fixar o conteúdo.

O conteúdo de trabalho veio para incrementar as práticas pedagógicas que estão sendo inovadas dentro de sala de aula no Ensino Fundamental anos iniciais, mas que a necessidade de proporcionar a qualidade de ensino/aprendizagem que envolve a diversão e participação é algo que precisa ser estabelecido e planejado, na qual o ensino educacional brasileiro por enquanto não tem aberto medidas de tempo para os professores, pois os mesmos se sobrecarregam em aulas e aulas, levando a pouca prática.

As brincadeiras e os jogos quando aplicado de maneira correta dentro da sala de aula com os objetivos e finalidades para serem alcançadas, podem contribuir significativamente com o processo educacional, levando a criança a ter uma aprendizagem mais saudável e prazerosa. O processo pedagógico entre aprender brincando favorece a criança, levando a ser estimulada em diversos aspectos, mas principalmente no cognitivo, a ludicidade é um recurso muito favorável no âmbito escolar, pois capta a atenção da criança, levando-a a se desenvolver tanto fisicamente, como mentalmente, assim como prepara-la para a sociedade, sendo o lúdico gerador de participação, trabalho em equipe, estratégia, discussão de ideias, e crítico, uma formação pessoal do cidadão.

Ainda necessita a compreensão de que o lúdico pode ser utilizado como recurso pedagógico, principalmente no Ensino Fundamental anos iniciais, não somente ser vista como atividade recreativa, mas como um potencial recurso didático para o processo de aprendizagem. Os educadores do fundamental anos iniciais precisam ainda entender o quão importante o lúdico pode se tornar na educação, pois a fase da criança é um processo em que estão aptas para assimilarem os conteúdos, mas necessita de estímulo por parte do educador.

No que tange o sistema educacional, por intermédio deste trabalho, resgatar o lúdico no ambiente escolar é algo que precisa ser posto em prática todas as vezes, levando a despertar interesse dos alunos em aprender e ter aulas mais dinâmicas e atrativas que o deixem confortáveis, além disso, no brincar que a criança aprende novos conceitos, como a socialização, a conviver com diferentes ideias, a perder, a

ganhar, a questionar o resultado. É no lúdico e nas dinâmicas que a criança descobre novas experiências e novas atitudes, alcança novos desempenhos e desenvolve suas habilidades cognitivas e motoras, de qualquer modo, o processo de aprendizagem estará imposto.

Realizar o trabalho com as crianças pode parecer agradável, porém, é necessário que haja dedicação e atenção por parte do corpo docente e pedagógico, as crianças estão cheias de energia, isso deve ser explorado para favorecer um ensino de qualidade, assim como promover o aprendizado dos mesmos.

No que ressalta Pereira e Souza (2015) a escola do ensino fundamental anos iniciais é um espaço onde a criança recebe estímulos para desenvolver suas habilidades, tem a oportunidade de aumentar seu convívio social e despertar novas capacidades. O ensino de qualidade vai depender bastante da capacidade do professor em proporcionar novos métodos de trabalho, procurando as melhores maneiras que promovam o aprendizado dos alunos.

Segundo Cartola (2011) a presidente da Organização Mundial para o Ensino Básico de São Paulo (Omep/SP), afirma que o Ensino Básico tem avançado muito em relação a legislação, diretrizes e propostas pedagógicas, que tem o objetivo de garantir um ambiente adequado e seguro. Com um objetivo significativo, ainda encontra-se com um problema ligado à falta de preparo dos educadores: "Esses professores não sabem trabalhar com a família, com a comunidade, e isso reflete no espaço em que a criança passa a maior parte do tempo", afirma. A especialista ressalta os problemas no ambiente aos quais os alunos são expostos: "As instituições têm pouco material estimulante, poucos equipamentos adequados e hoje está sujeita a se tornar muito acadêmica. Isso porque o professor não tem uma visão prática das atividades que devem realizar em sala de aula".

Diante do exposto que é notável por autores que será explanado mais adiante, o questionamento que se teve: De que maneira a brincadeira pode transformar o conhecimento das crianças no ensino fundamental? Quais os benefícios das brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem de crianças do ensino fundamental? Quais as dificuldades encontradas pelos professores para o desenvolvimento do lúdico em sala de aula? Os professores desse nível escolar estão preparados profissionalmente para trabalhar com o público de crianças em sala de aula de forma lúdica? Porque a prática do brincar não é usada como prática

pedagógica em sala de aula, sendo ela possibilidade da transformação do conhecimento no Ensino Fundamental?

Tais questionamentos serviram como base para o desenvolvimento do tema, pois ainda é diverso os resultados, a grande variação depende da turma com a qual se trabalha e do comportamento dos alunos e do professor, mas o que pode ser perceptível é o resultado positivo que o lúdico gera nos alunos, principalmente em seu desenvolvimento cognitivo, promovendo o desenvolver de habilidades e compreensão dos assuntos de aula.

Na escola em questão, ainda é possível notar dificuldades que os professores tendem em enfrentar, pois a grade curricular brasileira deixa o professor com carga cheia, apenas focando na parte teórica dos assuntos, aplicando pouca atividade prática, além disso, a cidade não possibilita recursos que beneficiem a escola, deixando à mercê na falta de recursos.

O ensino educacional na escola escolhida, mostra que a aprendizagem focaliza no ensino teórico, alguns casos de crianças tendem em ter um rendimento de aprendizagem abaixo da média, pois as dificuldades em assimilar o conteúdo é uma dificuldade própria do aluno, o que deixa o professor a optar por novos métodos de ensino que facilitem e promovam a aprendizagem dos alunos com dificuldades. A aplicação das atividades lúdicas, torna-se um complemento no processo da aprendizagem dos alunos, pois além de facilitar a aprendizagem dos conteúdos, possibilita despertar habilidades, e a escola mostra que esse método é utilizado poucas vezes, mas que apresentam resultados favoráveis.

As brincadeiras que são implementadas no Ensino Fundamental, independente da área, colabora com a aprendizagem dos alunos, o método de inserir as brincadeiras é para favorecer que os alunos tenham um desempenho maior e melhor, levando a despertar suas habilidades de concentração, estratégia, pensamento rápido para resolver e encontrar a solução, pois o brincar através do lúdico, gera resultados positivos, assim como o aluno aprende, o professor aprende junto.

O estudo deste trabalho servirá para as demais pessoas entenderem que não basta apenas ensinar pela teoria, é preciso praticar, pois ambos são essenciais. No meio acadêmico servirá como fonte para futuras pesquisas, na qual venham comparar ou continuar os estudos, do mesmo modo para a equipe científica o qual possibilitará contribuir com os estudos sobre educação e seus métodos de ensino, e

como cada modo tem resultados variados, no que tange ao brincar pelo lúdico, ainda há um longo caminho a percorrer, mas com persistência será notável como parte do ensino pedagógico.

CAPÍTULO I – CONTEXTO DO BRINCAR E SUA APLICAÇÃO LÚDICA NA ESCOLA

Este capítulo apresentará as ideias dos mais diversos teóricos que estiveram no mesmo campo de estudo, sobre a busca dos jogos e brincadeiras lúdicas, práticas que levam ao aluno compreender conteúdos que antes teria dificuldades de assimilar.

O que será abordado, vai desde os conceitos do brincar e da ludicidade à prática do lúdico como motivação para a aprendizagem, pois ainda é apenas uma parte que completa o ensino e não como método de ensinar, além disso, entender a concepção de cada autor e explanadas se estas, ainda assemelham com o cenário contemporâneo.

1.1 O conceito do brincar e da ludicidade

O conceito de brincar, para Winnicott (1985), é universal, com uma gama de possibilidade que gera crescimento, seja pessoal, cognitivo, psicomotor, além de inserir a criança aos relacionamentos interpessoais, convivendo com diferentes pessoas e grupos, e facilitando a comunicação com as outras crianças com quem irá conviver, durante o período escolar. Complementando a ideia, outros teóricos apresentam que Winnicott, obteve outros significados através dos estudos sobre espaços potenciais e os objetos transicionais, estudo de resultados de sua própria experiência psicanalítica, na qual será abordado mais adiante. (KEPPELER; SARTORI, 2011).

Quando Brougère (2001) afirma sobre a brincadeira, explanando suas ideias concordamos com seu pensamento, na qual a interpretação depende dos atores sociais que estejam envolvidos na prática do brincar. “A brincadeira não é um comportamento específico, mas uma situação na qual esse comportamento toma uma significação específica” (Brougère, 2001, p. 100). O autor ressalta ainda sobre a liberdade que a brincadeira acarreta, da necessidade de escolher, do querer brincar, a “magia do jogo” varia das diferentes situações e ambientes, o momento em que a criança sente vontade deve ser praticada, basta apenas querer.

O momento do brincar, faz parte da história de como o ser humano se desenvolve, é por este motivo que tornou-se uma característica que constitui a

educação infantil. As crianças vão aprendendo bastante através das brincadeiras, pois possibilita desenvolver seu cognitivo e suas habilidades que muitas das vezes ainda não estão despertas.

Brincar é o modo da criança mudar, transformar, modificar, o mundo. A areia que se transforma num bolo, num castelo, numa montanha, num lago, num 'papel' para rabiscar ruas etc. A maleabilidade da terra, do barro, da areia faz desses os materiais básicos do desenvolvimento da criatividade nessa faixa etária de idade. [...] Criatividade no sentido de formar, de dar forma, de reformar e transformar. [...] A possibilidade de construir e de destruir são também importantes pelo que representam como elaboração dos sentimentos. (BUITONI, 1988, p. 25-26).

É no brincar que há um aumento potencial da criatividade, o cognitivo da criança vai adquirindo novos conhecimentos e se modelando conforme a vivência, dando força para o conhecimento que ela tem de mais precioso, a criatividade.

Os conceitos de brincar são sempre caracterizados por adultos, na qual ficam observando o brincar das crianças e depois caracterizam e conceituam, dando um significado que represente, o que esquecem é que também tiveram uma história e uma vivência social com as brincadeiras com um cenário totalmente distintos das crianças que estão observando, ou seja, a variação de conceitos é dada conforme o tempo em que o ser humano se encontra.

O conceito lúdico tem um outro termo no que tange a questão cultural, pois seria “conjunto de regras e significações próprias do jogo que o jogador adquire e domina no contexto do seu jogo”, Brougère (2002, p. 23), explica que a brincadeira não pode ser isolada, separada das influências do mundo, pois não se limita apenas em atividade interna, mas em algo maior com uma significação social. Para entender isso, basta prestar atenção nas brincadeiras do nosso tempo e dos tempos passados, notar quais as especificidades da cultura lúdica contemporânea e das mudanças que ocorreram ao longo tempo.

A ludicidade é abordada de conceitos variados, apresentado uma gama de significados, cada autor tem uma visão diferente, seus argumentos sobre a ludicidade são mostrados conforme o que puderam notar durante seus estudos, tanto nas características, finalidades e os resultados quando são aplicados, variando conforme o contexto e cenário.

Santin (1994, p. 03) tem o posicionamento de que a ludicidade gera uma promoção em “ações vividas e sentidas, não definíveis por palavras, mas

compreendidas pela fruição, povoadas pela fantasia, pela imaginação e pelos sonhos que se articulam com materiais simbólicos”. De acordo com seus argumentos, os jogos lúdicos não se resumem no que a maioria das pessoas pensam e acabam generalizando, ou seja, os prazeres estereotipados, mas deixam de notar a definição do que se trata a ludicidade, sendo um encontro baseado no que o sujeito vivência, mostrando durante o processo aquilo que teve vivência.

A ludicidade, embora tenha um sentido amplo, ainda assim, está associada ao prazer e a alegria da diversão, mas no processo de aprendizagem, deve estar focando nos objetivos que desejam alcançar e nas características que podem ser despertadas, possibilitando ao aluno alcançar a experiência, flexibilidade, à valorização pessoal, liberdade de expressar-se e ao questionamento, seja a indagação de resultados, no modo de viver, ou outros, um modo de estar ativo o seu senso crítico.

No pensamento de Feijó (1992, p. 02), retrata: “o lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, fazendo parte das atividades essenciais da dinâmica humana caracterizada por ser espontânea, funcional e satisfatória”. No mesmo conceito que Feijó retratou, muitos outros autores concordam em que a ludicidade é essencial no desenvolvimento cognitivo e motor da criança.

Na prática lúdica não envolve somente as locomoções motoras, mas também o uso do cognitivo, tudo o que é realizado pelo corpo é pensado, muitas das vezes as ações inconscientes também realizados, como o respirar, o ouvir e outros, são funções que exercemos sem precisar procurar fazer, enquanto as outras práticas, realizamos conforme pensamos, é nesse sentido que conseguimos aprender e obter novos conhecimentos.

De acordo com Rizzi e Haydt (1998), ressaltam com suas ideias em que, os jogos lúdicos afeta a criança de maneira positiva, possibilitando ela, a aprender o significado do trabalho em grupo, sobre competição, colaboração e espontaneidade, além de outros significados que irá adquirindo durante o processo dos jogos lúdicos, mas que um dos focos, é a interrelação pessoal levando ao aluno a fortalecer laços com os outros e realizar trabalhos em equipes, não somente para vivência, mas para sua carreira profissional quando for adulto.

No que tange ao professor, os autores Rizzi e Haydt (1998), apresentam que a visão sobre o jogo lúdico do professor deve focar finalidades e metas, enquanto

desenvolve a prática, deve expor a teoria como um auxílio aos alunos favorecendo não somente a capacidade motora de realizar a prática, mas levando a utilizar o seu cognitivo e desenvolvendo conforme o avanço dos jogos aplicados. O processo de aplicação lúdica, é um momento em que o professor poderá também ter a oportunidade de identificar os pontos fortes e fracos dos alunos, levando a planejar medidas que caibam de acordo com a turma para o seu aprendizado.

No entendimento de Santos (1999), ressalta que a ludicidade é uma forma de ligar o indivíduo com o meio, fazendo-o expressar-se e sentir-se como parte do ambiente que o cerca, levando a adquirir conhecimento natural das coisas, assim como os valores, conhecimento das demais áreas, desenvolver seu comportamento e aprimorar suas habilidades motoras, enquanto a parte cognitiva vai se adaptando com os diversos assuntos absorvidos durante o processo prático. O processo de desenvolvimento lúdico leva a criança a tomar suas responsabilidades com o que irá realizar, modela seu comportamento e aprimora suas habilidades, pois tomar decisões por conta própria leva-o a ter resultados, seja positivo ou negativo, tudo conforme a decisão a ser tomada.

Do mesmo modo que Santos (1999) afirma a relação que o indivíduo estabelece com o meio, adquirindo conhecimento e desenvolvendo seu comportamento, os autores Castellar e Vilhena (2010) retratam o mesmo pensamento, complementando nas vantagens que os jogos lúdicos podem trazer durante a aprendizagem das crianças, sendo que a ludicidade é um dos muitos caminhos para um ensino de qualidade.

Os jogos e as brincadeiras são situações de aprendizagem que propiciam a interação entre alunos e entre alunos e professor, estimulam a cooperação, contribuem também para o processo contínuo de descontração, auxiliando na superação do egocentrismo infantil, ao mesmo tempo em que ajudam na formação de conceitos. Isso significa que eles atuam no campo cognitivo, afetivo, psicomotor e atitudinal. (CASTELLAR; VILHENA, 2010, p.44).

Por ser considerado como um processo, a ludicidade é uma ferramenta benéfica para as diversas áreas do conhecimento escolar, na Educação é um complemento no ensino-aprendizagem dos alunos, que podem assimilar os conteúdos através dos jogos lúdicos, durante as brincadeiras a criança pode desenvolver seu cognitivo, suas habilidades psicomotor, afetivo e atitudinal.

O professor não deve esquecer que a percepção espacial de cada sujeito ou sociedade é resultado, também, das relações afetivas e de referências socioculturais. Despertar e manter a curiosidade dos alunos deve ser sempre a primeira tarefa da escola e um desafio constante para os professores cujo trabalho é prazeroso, mas os resultados nem sempre são imediatos. A maior vitória do professor é a vitória interna, aquela de alcançar a satisfação em ser professor no dia-a-dia. (CASTROGIOVANNI, 2007,p. 46).

Por mais que a ludicidade promova o desempenho melhor dos alunos, não devemos esquecer o papel do professor, este também consegue se desenvolver, aprendendo mais sobre cada aluno e sobre si próprio, como um profissional da educação que está apto para inovar e acrescentar mais com o seu conhecimento adquirido ao longo de sua aprendizagem. O foco disto é que tanto o aluno, como o professor acabam obtendo conhecimento com as práticas lúdicas, mas o melhor de todos é o papel que o professor tem em buscar melhorar a capacidade de aprendizagem de cada aluno.

1.2 O contexto histórico dos jogos lúdicos

Ao longo do tempo as brincadeiras vieram sofrendo mudanças, desde as brincadeiras tradicionais, aos lúdicos e jogos contemporâneos, mostrando que a que as gerações e seus modos de brincar variou com o tempo, assim como também dependeu da cultura e avanço da sociedade.

Atualmente as pesquisas tem mostrando a importância dos jogos tradicionais no processo educativo e socialização da criança, afinal, os jogos tradicionais possibilitam a relação com outros, estabelecendo vínculos sociais, contribui com a aceitação da participação de outras crianças com os mesmos direitos, levando ao progresso de trabalho em grupo. Continuamente, a interação leva a obedecer às regras traçadas pelo grupo, cada brincadeira tem suas regras, assim como pode modifica-las, além disso irá aprender a ganhar e perder, conceitos que gera sentimentos de alegria e outro de frustração.

De acordo com Amado (2001, p. 11) mostra que o lúdico foi e continua sendo “uma introdução ao mundo... nunca uma lição... mas uma descoberta”, enquanto a maioria pensa em ser apenas um instrumento para a criança aprender e habilitar suas competências, o próprio autor compreende de outra forma, não sendo

uma simples imitação dos adultos, mas como um universo de magia, imaginação sem limites.

As ideias dos autores, Cascudo (1984) e Kishimoto (1999), explanam e concordam, os jogos tradicionais infantis são considerados uma parte da cultura, expressando a produção espiritual de um povo, numa época histórica, além disso, os povos antigos passavam através da oralidade, tais conhecimentos vão se transformando pelo tempo, adquirindo novas características de acordo com cada geração.

As brincadeiras tradicionais estiveram ligadas ao folclore, com características culturais, uma tradicionalidade de conservar a cultura, transmitindo para outros e sempre mantendo viva, nesse sentido as brincadeiras e jogos, se fazem presente dentro do contexto cultural e os mais velhos ensinavam as crianças utilizando o método para que pudessem desenvolver-se e a conviver socialmente em grupo com os demais.

No período da Idade Média, os jogos e brincadeiras tiveram um cenário diferente, na qual neste cenário estiveram associados às idades da vida, ou seja, brinquedos tinham um limite de idade, como, o cavalo de pau privilegiando as crianças entre 3 à 7 anos, o pião, correspondendo aos rapazes que necessitavam de força e agilidade para participar do jogo. Foi um período que teve um modelo diferenciado ao modo de brincar, mas que isso variou da cultura.

Ariès (1981), apresenta os brinquedos e jogos que, atualmente, são considerados típicos de criança: jogo de pedrinha, amarelinho, pião, cabra-cega, entre outros, em épocas antigas estas mesmas brincadeiras eram compartilhadas com o mundo dos adultos, estes praticavam estas mesmas brincadeiras como distração.

Numa tapeçaria do início do século XVI, alguns camponeses e fidalgos, estes últimos vestidos de pastores, brincam de uma espécie de cabra-cega: não aparecem crianças. Vários quadros holandeses da segunda metade do século XVII representam também pessoas brincando dessa espécie de cabra-cega. Num deles aparecem algumas crianças, mas elas estão misturadas com os adultos de todas as idades: uma mulher, com a cabeça escondida no avental, estende a mão aberta nas costas. Luiz XIII e sua mãe brincavam de esconde-esconde. Brincava-se de cabra-cega na casa de Grande Mademoiselle, no Hotel de Rambouillet. Uma gravura de Lepeautre mostra que os camponeses adultos também gostavam dessa brincadeira (ARIÈS, 1981, p.50).

As atividades lúdicas no processo de aprendizagem das crianças, tanto os jogos como as brincadeiras, são investigados há muito tempo por diversos estudiosos, na qual tiveram perspectivas distintas, abordando a importância, origem, características na vida do ser humano, especificamente, da criança.

Na perspectiva histórico-cultural, encontramos Johan Huizinga que ao fazer a integração do conceito jogo com a cultura para que pudesse compreender se possuía caráter lúdico, ressalta que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 1993, p.2). Numa outra vertente, desta vez socioantropológica, o autor Gilles Brougère (1994, 1995, 1998), considera o lúdico como atividade complementar para o enriquecimento cultural, uma maneira de implementar a cultura do povo ao aprendizado da criança, além disso favorece um enriquecimento cultural para que não se perca com o tempo, mas sim, que continue sendo repassado de maneira lúdica.

Já na perspectiva psicológica, existem diversos teóricos que apresentam o aprendizado da criança, dentre eles, Jean Piaget (1970) e Lev Vygotsky (1988, 1999), Bruno Bettelheim (1988) e Cipriano Luckesi (1998), mostrando o processo que a criança leva para absorver o que aprendeu, no que tange a prática lúdica educativa, os dois primeiros são referência central para o processo de aprendizagem através da ludicidade.

Mediante aos estudos epistemológico genético, trata-se da atividade lúdica como uma fonte para o desenvolvimento e aprendizagem da criança, Lev Vygotsky, em sua concepção, vê nessa atividade um recurso dialético que faz a criança lançar mão em busca de sua aprendizagem e inserção cultural, levando ao desenvolvimento. Para Bruno Bettelheim (1988, p. 164) compreende o brincar como “ponte para a realidade no processo de construção da identidade da criança”. Enquanto para Cipriano Luckesi (1998), a ludicidade abrange uma forma mais ampla, baseando-se nas experiências vividas em suas ações, o cotidiano de suas tarefas diárias.

Por mais distintas que sejam essas abordagens sobre a criança no processo lúdico com as respectivas épocas e maneiras que eram vistas, mostram que as concepções tiveram semelhanças, na qual, o lúdico é utilizado como um meio para o processo educativo, uma maneira de ensinar e a criança aprender, isto foi sendo repassado ao longo do tempo, até chegar à atualidade, onde o lúdico é aplicado

dentro de sala, para o aprendizado, socialização, interação e construção da individualidade da criança.

1.3 A importância do brincar no cotidiano da criança

Segundo Keppeler e Sartori (2011) o espaço potencial é como o lugar onde o brincar se desenrola e o desempenho das habilidades diversas da criança desperta. Os espaços são de importância, devido que promove as relações afetivas, a relação interpessoal que a criança estabelece com os outros ocasionando o desempenho de suas habilidades, mas precisa que o mesmo esteja disposto a participar no brincar, na qual a finalidade a ser alcançada é o ensino-aprendizagem do seu desenvolvimento.

De acordo com (OGDEN, 1995), o espaço potencial, sendo um dos mais importantes introduzidas por Winnicott, é um termo utilizado para mencionar uma área intermediária do experienciar que encontra-se entre a fantasia e a realidade, um espaço que gera um desenvolvimento dinâmico no psicomotor da criança, levando-a a ser criativa e invente novas brincadeiras, além de que pode ser explorado para ser utilizado como fonte de aprendizagem escolar.

O objeto, qualquer tipo que seja, quando é utilizado pelo bebê é chamado por Winnicott de objeto transacional, sua importância e significado promovem o bem estar da criança e os pais sabem da importância que o objeto tem na vida de seus filhos, nisso o bebê irá levar o objeto consigo, sendo uma parte importante. A mãe, em muito dos casos, permite que o objeto permaneça sujo para que não ocorra ruptura de continuidade na experiência do bebê mantendo o significado e o valor do objeto. (OGDEN, 1995).

O objeto transacional representa para o bebê a separação de sua mãe, separando o elo de permanecer na dependência total, desmanchando a unidade mãe-bebê e passando para o estado do processo de independência, uma relação que fará com algo externo e separado. Partindo do estudo sobre fenômenos transacionais de Winnicott, na qual construiu novo conceito ao significado de brincar, ressaltando “Para (a criança) controlar o que está fora há que fazer coisas, não simplesmente pensar ou desejar, e fazer coisas toma tempo. Brincar é fazer”. (WINNICOTT, 1975, p.63).

A simplicidade que a criança tem de criar brincadeiras, usando a imaginação e a criatividade, assim como encontrar os objetos para seu uso, é evidenciado por (WINNICOTT, 1975), na qual complementa que as brincadeiras físicas e/ou emocionais geram à criança, momentos de prazer, momentos que a brincadeira proporciona para liberar as tensões de ódio, raiva, agressão e até mesmo de angústias que a criança possa estar sentindo.

É por intermédio das brincadeiras e das fantasias que a criança adquire experiências, usa sua criatividade, estabelece relações interpessoais com outras crianças e adultos, assim como contribuem na troca de conhecimentos entre elas, aprendendo e absorvendo o que aprendeu com outra criança, e vice-versa. Primeiramente a criança brinca com sua mãe ou sozinha com seus objetos (brinquedos), após, e por causa de sua imaginação que elas permitem que outras crianças participem de seu mundo. (WINNICOTT, 1985).

Apesar do distanciamento entre adultos e crianças, algo que foi implementado pela sociedade moderna durante os séculos e da crescente dificuldades que as crianças tem ao acesso dos elementos culturais como era há alguns séculos atrás, (WÜRDIG, 2007) e (Gouvêa, 2011), enfatizam que o papel da criança, embora tenha se distanciado do acesso a cultura, não fica totalmente passiva, mas agindo com intensidade, levando a configuração dos valores e modos de ser relativos ao brincar.

1.4 A importância da brincadeira na prática pedagógica do professor no cotidiano escolar

Antes da criança começar a frequentar a escola, traz consigo uma bagagem de conhecimento adquiridos no seio familiar, além das informações que obteve por meio das mídias, durante as aulas o professor tende em repassar o conteúdo teórico deixando a aula monótona, fazendo que o aluno fique entediado, mediante isso, o professor deve adotar diferentes metodologias, que possibilitem o maior aproveitamento dos conteúdos.

A prática do lúdico é um desses processos, uma estratégia que tem sido utilizada por muitos professores, pois não é somente uma prática que leva ao desempenho de aprendizagem, mais também ao desenvolvimento de novos

habilidades e/ou aprimoramento do que já tem, aumentando seu progresso pessoal e alcance dos objetivos institucionais.

Ao longo da história muitas pessoas conseguiam se desenvolver por meio da prática que realizavam, antes mesmo de seguir a educação, as pessoas se aprimoravam com as práticas daquilo que executavam, sempre conseguiam aplicar e repassar esses conhecimentos para as novas gerações. Com a educação os conhecimentos passaram a ser transmitidos somente na teoria e colocada em prática poucas vezes, assim, com a ludicidade é possível aprender os diversos conteúdos de várias áreas, pois é um complemento que auxilia no desenvolvimento do aluno podendo ser aplicado no ensino de línguas, matemática, estudos sociais, ciência da educação, entre outras.

O processo da prática lúdica como um complemento de ensino que auxilia os mais diversos campos do conhecimento, deve estar relacionada a didática utilizada, não basta somente aplicar, é preciso criar uma finalidade, estabelecer critérios e objetivos, para que o professor tenha a vantagem de saber o motivo de estar desenvolvendo a ludicidade diante do tema exposto. Neste mesmo contexto, Libâneo (1994, p.27) demonstra a didática para os que trabalham na educação: "(...) a Didática se caracteriza como mediação entre as bases teórico-científicas da educação escolar e a prática docente. Ela opera como que uma ponte entre 'o que' e o 'como' do processo pedagógico escolar".

Na atualidade, o professor tem a árdua tarefa de buscar alternativas que despertem interesses nos alunos, mas a falta de recursos que a escola tem e o curto espaço de tempo dos professores, mostra que o modelo educacional ainda tem a deficiência muito grande em sua aplicabilidade de qualidade, especificamente nas escolas públicas com baixo investimento de recursos. O sistema educacional brasileiro, apresenta essa dificuldade, uma delas é que o professor, muitas das vezes, não possui tempo suficiente para estabelecer o planejamento e executar atividades fora do ambiente escolar, o mesmo é diante de práticas lúdicas que levam mais tempo do que uma única aula. Dentro do cenário apresentado, ocorre a insatisfação:

(...) uma série de dificuldades surge quando uma atividade não comum tenta ser colocada em prática (...) mas a necessidade de procurar caminhos para trabalhar de uma forma mais criativa é tão importante para o professor quanto para os alunos (...) (CALVENTE, 2008, p. 02).

As dificuldades ainda são notáveis no processo educacional, mesmo com a falta de recurso, a possibilidade de desenvolvimento de aulas criativas tornam-se possíveis, devido que tais medidas colaboram na aprendizagem dos alunos, ainda que não estejam acostumados sentiram animo com o novo método aplicado para explanar o conteúdo. O professor ainda sente essa dificuldade de adotar novos métodos, mas que deve haver mudanças em sua rotina de aula para que haja resultados melhores diante da situação precária da falta de materiais pedagógicos.

A rotina com a prática de jogos e brincadeiras no meio escolar ainda não é perceptível, o professor limita seu acesso a novos conhecimentos optando por ficar com o mesmo método, levando o ensino-aprendizagem como uma rotina que já foi estabelecido.

É evidente que existem maneiras interessante de aprender e que, se desenvolvidas em sala de aula para alunos de qualquer nível, independente de conteúdos que se expõe, pode constitui-se em uma aprendizagem agradável, interessante e o que é mais importante, significativa e capaz de se mostrar autônoma, permitindo o aluno o uso desses saberes para conquista de muitos outros. (ANTUNES, 2002, p.33).

Cada professor tem a sua própria didática, aplicando seu método de ensino, sua criatividade, mostrando uma gama de possibilidades de aulas diversificadas, mas isto é algo que varia entre professor para professor, pois a prática de ensino é que possa favorecer a aprendizagem dos alunos e que os mesmos tenham o ânimo em estar nas aulas. A prática do lúdico, é uma das ferramentas complementares que possibilita ao aluno desenvolver-se e aprender na prática, de modo que aceite aquilo que aprendeu, levando-o a se desenvolver e aprimorar-se cada vez mais.

Desta forma, torna-se importante a utilização dos jogos para melhorar a aceitação e fixação dos conteúdos. Por meio dessas atividades o indivíduo é convidado a participar e trabalhar de maneira envolvente, igualmente em grupo desenvolve novas habilidades, trazendo para dentro da sala de aula elementos que remonte ao seu cotidiano. (SOUZA; YOKOO, 2013, p.2).

À medida que a criança aprende com os jogos lúdicos, os conteúdos estão sendo assimilados, levando a capacitar-se, tudo que aprende na escola, é relacionado com seu cotidiano, as informações de seu dia a dia se assemelham com os conteúdos em sala, é na prática que é mais perceptível de entender e notar. O autor Firmino (2010, p.57) apresenta a ludo educação “é a forma eficiente de

entrelaçar uma atividade agradável e motivadora com o conteúdo educacional que desejamos e necessitamos transmitir”.

A forma de transmitir o conteúdo é que gera determinados resultados, quando adotado o brincar, utilizando o lúdico como parte pedagógica tende a ocorrer a ludo educação, levando o agradável ao ensino e motivar os alunos é o dever do professor, pois este é quem guia a criança no seu processo escolar.

A variedades das atividades lúdicas e dinâmicas em sala de aula devem fazer parte do aluno nos quesitos: fazer, ser e do pensar, levando-o, independente da disciplina desenvolver a prática executando-a, ser aquilo que é capaz de realizar e pensando de como concluir a atividade lúdica, além disso, se obter ótimo resultado, o professor utilizará como material pedagógico para explanar o resultado da turma.

É nos jogos e dinâmicas que são visíveis resultados maiores e positivos, como abordam Verri e Endlich (2009, p.67), “Por meio do jogo, liberam-se tensões, desenvolvem-se habilidades, criatividade, espontaneidade, o indivíduo acaba jogando não como uma obrigação, mas como algo livre, surge, pois, o prazer”.

Quando o aluno é instigado a desenvolver-se, focando nas habilidades, sua capacidade sobressai melhor, gerando um prazer em estar aprendendo e ao mesmo tempo se divertindo com o lúdico do tema abordado dentro de sala de aula, fazendo-o criar seus argumentos, sua própria ideia, preocupado com as questões sociais, levando a se tornar adulto preparado para viver, competir, cooperar com a sociedade na qual está inserido. O docente deve estar focado não somente ensinar o conteúdo, e sim buscar ir além, levando o que ensina para o seu cotidiano, na sua ludicidade aplicada que será uma amostra de que existe várias formas de ensinar, aprender e construir a aprendizagem.

Diante das alternativas que são colocadas buscando capacitar os alunos, ainda existem muitas dificuldades com a características de cada aprendiz, pois todos são diferentes e tem ritmo de aprendizagem e comportamentos distintos. Os autores Ronca e Escobar (1984, p.65-67), ressaltam: “O aluno inseguro, que não tem confiança em si mesmo, desconfia das suas intuições. Por sua vez o jogo habilita o aluno a correr riscos, desenvolvendo a coragem e aumentando a autoconfiança”.

Devido muitos alunos sentir-se desconfortáveis em alguns momentos, o professor tem o papel de orientar, apresentando o verdadeiro significado de competir, levando os discentes a desenvolver valores sociais como: honestidade,

cooperação, respeito e trabalho em grupo. No trabalho em grupo muitos ainda tem dificuldades, assim como a competição é bastante acirrada, levando ao resultado diferente, é compreensível que as crianças apresentem certos comportamentos diante de tais resultados. No ensino fundamental, a prática lúdica tem pouca aplicabilidade, mas quando desenvolvida gera outro comportamento nos alunos, despertando o interesse no conteúdo, além disso, o sentido de trabalhar em grupo e a distribuição de tarefas para cada integrante promove no desenvolvimento pessoal que será útil no trabalho da sociedade.

De acordo com Libâneo (1994, p. 81), “ensino e aprendizagem são facetas de um mesmo processo. O professor planeja, dirige e controla o processo de ensino, tendo em vista estimular e suscitar a atividade própria dos alunos para a aprendizagem”. No processo de aprendizagem o professor atua como mediador do jogo, mostra como vai se proceder a brincadeira com relação ao tema explanado, isto ele exerce o ensinamento, a prática leva ao aprendizado favorecendo ao aluno estimular sua capacidade de interação e assimilação do conteúdo.

O docente tem o dever de relacionar a teoria com o modo de vida dos alunos, algo com o qual já estão cientes, mostrando a realidade do que vivenciam pela prática exposta pelo professor, para que os alunos venham a ter ciência do quão diferente as realidades são, levando-o a desenvolver o seu senso crítico, a criar maneiras de mudar os cenários, pois o conhecimento que adquirido na escola vai ser útil na vida adulta quando estiver contribuindo com a sociedade.

“Para ter eficácia, o processo de aprendizagem deve, em lugar, partir da consciência da época em que vivemos. Isto significa saber o que o mundo é e como ele se define e funciona, de modo a reconhecer o lugar de cada país no conjunto do planeta e o de cada pessoa no conjunto da sociedade humana. É desse modo que se podem formar cidadãos conscientes capazes de atuar no presente e de ajudar a construir o futuro”. (SANTOS, 1993, p.121).

O processo pedagógico imposto na escola tem levado rendimentos variados entre as disciplinas escolares, o professor sente a dificuldade de contribuir e apresentar uma aula de qualidade, pois a baixa falta de recursos o deixa de mãos atadas, fazendo-o optar por opções mais cabíveis. A prática que o professor tem utilizado bastante são os jogos e brincadeiras lúdicas, além de dar o prazer aos alunos pela diversão, possibilita ao professor alcançar seus objetivos, que é promover o aprendizado do conteúdo, além de moldar o cidadão capazes de ter

senso crítico diante de assuntos que possam surgir, levando-os a contribuir com o futuro melhor da sociedade.

1.5 O Uso da Brincadeira como Motivação para o Desenvolvimento da Aprendizagem dos Conteúdos Escolares

A brincadeira como já foi explanada faz parte da cultura dos povos, devido que ajudava as crianças a se desenvolverem, além disso possibilitava estar em contato direto com os deveres do povo, contribuindo com algum tipo de função, pois entendiam que aquilo era o certo a se fazer contribuir e colaborar para o bem estar de todos.

Ao longo disto, o modo de ensino passou a ser sistêmico, com novas maneiras e práticas de ensinar, mesmo assim a utilização da brincadeira como meio de ensino é notável. “A criança que for bem trabalhada, que puder brincar usando sua sensibilidade, e que for estimulada sensorial e afetivamente, não terá dificuldade de acompanhar qualquer tipo de ensino, do tradicional aos mais livres e/ou avançados”. (BUITONI, 1988, p. 52). Por mais que o tempo avance as práticas lúdicas ainda possibilitam o desenvolvimento das crianças, no cenário escolar, quando o mediador foca tanto o objetivo como o desenvolvimento pessoal da criança, a mesma não terá dificuldades com outros ensinamentos.

A criança é estimulada durante as brincadeiras, levando a se adaptar e melhorar seus sentidos, tanto que ficam aguçados, assim como as habilidades sociais, afetivas, emocionais, psicomotoras, algo que leva a criança a dominar seus próprios sentimentos e impulsos, constrói sua imagem e vai adquirindo conhecimento sobre as coisas existentes desde mundo.

Conforme (SANTIN, 1994) explana, a neurologia, através de muitas pesquisas, defende que a criança tem seu desenvolvimento cognitivo através das práticas lúdicas e brincadeiras, a criança aprende fazendo, adquire experiência com tudo aquilo que vivencia durante sua infância. Na área pedagógica o processo de ensino/aprendizagem, a aplicabilidade de jogos lúdicos favorece a criança, levando a despertar o interesse pelos conteúdos, assim como o desenvolvimento de suas funções, seja motora, cognitiva ou pessoal, além de preservar a criatividade e o imaginário.

O momento da brincadeira deixa a criança mais acessível ao desenvolvimento e aprendizagem, este é o lugar onde ela consegue usar sua criatividade para executar brincadeiras que a mesma elabora. No brincar a criança aproxima da vida adulta de maneira amena, que não sinta medo ao adentrar essa idade. Muitas crianças no contexto escolar levam seus brinquedos na qual são apegados, o objeto tem uma simbologia, isso é algo que somente o ser humano consegue fazer, a capacidade de “simbolizar”, pois define como ato de atribuir sentido a algo ou alguma coisa.

A simbologia que o ser humano cria de algo o leva a ter uma noção de socializar tal coisa dando-lhe atributo, no caso, a pomba que pode ser símbolo de paz, uma associação que o ser humano atribuiu. No mesmo contexto, o brinquedo que a criança tem consigo tem essa simbologia, o ser humano nasce com essa capacidade, para que favoreça o seu desenvolvimento, consiga ter relações interpessoais com outras pessoas, levando a saber conviver em grupo com outras. A criança no contexto escolar desenvolve-se pelo convívio com as outras, ela chama as outras crianças para participarem, levando a ter um convívio saudável em grupo, assim como lidar com diferentes personalidades. (SANTIN, 1994).

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constituem uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Mais ainda, o jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga, antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem e a maneira como o professor, após o jogo, trabalhar suas regras pode ensinar-lhes esquemas de relações interpessoais e de convívios éticos. (ANTUNES, 2014, p. 14).

O educador tem o papel importante, além de conhecer os jogos para aplicá-los, necessita aproveitar o momento para refletir sobre as regras que cada brincadeira e jogo exige, mostrando aos alunos a importância delas, para que favoreça a construção da autonomia dos educandos. A motivação que as brincadeiras tem proporcionado leva não somente a conhecer os conteúdos, mas na aprendizagem do desenvolvimento ético.

O sentido dos jogos e brincadeiras torna-se cooperativo no processo de ensino e aprendizagem tanto cognitivos como ético, o professor além de repassar os conteúdos de aula, tem que fazer a criança compreender o que é respeito, o saber esperar, o tratamento de respeito a todos, saber falar com os colegas e respeitá-los

em sua diferença, além de várias outras atitudes que devem ser postas na escola como para a vida toda, no cotidiano.

Ao que diz respeito ao processo avaliativo da criança, é necessário que haja compreensão do trabalho pedagógico imposto, especificamente quando aplicado o lúdico, pois as brincadeiras e jogos devem proporcionar a aprendizagem na qual o professor aplicou com objetivo a ser alcançado. Na concepção de Barbosa e Horn (2008), trabalho com as crianças do Ensino Fundamental, é preciso estabelecer uma relação de conhecimento sobre os alunos, tanto a cultura, o cotidiano, o que gostam de fazer, do que gostam de brincar, as características que ela carrega leva ao seu comportamento atual, mas que pode ser trabalhado.

As crianças ao longo de sua aprendizagem desenvolvem-se de maneira individual, pois cada uma aprende de forma particular, absorvendo os diversos conhecimentos que adquire no seu cotidiano e aquilo que lhe é ensinado na escola.

Saber ensinar a criança através do brincar, é algo que a leve ter motivação para aprender, ter o hábito de estudar e contribuir com o seu conhecimento. O professor é um mediador dentro da escola que conduz e ensina a criança fazendo-a entender o seu papel na sociedade, para que ela cresça humanamente com todos os atributos de uma boa educação profissional e pessoal, objetivando trabalhar em conjunto, em prol do bem comum, um verdadeiro cidadão, é por isso que o professor deve sempre buscar motivar a criança mesmo que o brincar seja a didática fundamental para isto.

CAPÍTULO II – METODOLOGIA E CAMINHO PERCORRIDO

O capítulo apresenta a metodologia do trabalho, como ocorreu o progresso da pesquisa durante o seu desenvolvimento teórico e prático, mostrando que tipo de pesquisa utilizado até como a coleta de dados foram obtidos.

Está dividido em cinco subtópicos separadas de formas específicas, a primeira, 2.1, apresentando o método de pesquisa utilizado, na qual foi utilizado o método descritivo e o tipo de pesquisa a de campo. O segundo subtópico, 2.2, apresenta o método de abordagem, na qual foi adotado o método qualitativo, devido os instrumentos que poderiam ser utilizados.

No subtópico 2.3, são mostrados as técnicas e os instrumentos adotados para a realização da pesquisa, sendo a observação direta com a participação do pesquisador no campo da pesquisa, sem ter uma envolvimento direta com o objeto de estudo, além disso, o questionário, a entrevista foram os instrumentos utilizados durante a coleta de dados.

O subtópico 2.4, apresenta o local da pesquisa onde o trabalho e a coleta de campo se realizaram, trazendo algumas informações do local. Enquanto no último subtópico, 2.5, é detalhado o procedimento da pesquisa que ficou dividido em quatro momentos, e divididas em sete passos no segundo momento retratando a observação e pesquisa de campo de como procedeu.

O terceiro momento do mesmo subtópico é a realização da análise dos dados e informações coletadas sobre o objeto de estudo, no quarto momento é o resultado e discussão, além de apresentar o resultado da pesquisa realizada.

2.1 Método da Pesquisa

O método a ser utilizado é a maneira de apresentar o que foi utilizado no decorrer do trabalho, ressaltando as partes que foram importantes, além dos cominhos e ideias que foram adotadas para que fosse possível ter uma base durante os procedimentos.

Segundo a concepção de Gil (2008, p. 26) “o método pode ser entendido como o curso percorrido para se chegar um fim, o conjunto de procedimentos intelectuais e técnicos adotados para se atingir o conhecimento”. Por mais que um trabalho venha ser desenvolvido, é obrigatório que este adote um método, técnicas,

procedimentos para atingir seu objetivo, favorecendo um processo planejado do conseguir os resultados esperados.

A investigação a ser utilizada será de campo, juntamente com a pesquisa descritiva, possibilitando adquirir maior quantidade de dados, porque estar presente, vivenciado a rotina será possível conhecer os pontos positivos e negativos do brincar, principalmente o uso do lúdico que tem a finalidade de contribuir com o assunto teórico, facilitando a aprendizagem do aluno.

A pesquisa descritiva, segundo Gil (2008, p. 44) tem “objetivo primordial a descrição das características de determinada população por apresentar observação, registro, análise, descrição e correlacionar fatos da realidade em que a pesquisa está sendo desenvolvida”, é uma forma de apresentar os resultados de forma contundente, em suas peculiaridades, mostrando aquilo que foi vivenciado no trabalho de campo durante o processo de coleta de dados.

A pesquisa para realização dos procedimentos, está embasado na pesquisa de campo, pois é de suma necessita está inserido na realidade do objeto de estudo, isto, se dará numa determinada escola municipal, que contenha Ensino Fundamental anos iniciais, na cidade de Tabatinga, AM. Basicamente a pesquisa de campo se dará por meio da observação direta das atividades, das práticas expostas, do resultado obtido, mostrando a realidade para que haja uma explicação diante do cenário encontrado diante da pesquisa.

Outro autor apresenta sobre a pesquisa de campo, sendo “aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema para o qual se procura uma resposta, ou de uma hipótese que se queira comprovar” (MARCONI; LAKATOS, 2011, p 69). Mediante a citação é notável por que se faz necessário realizar a pesquisa de campo, sendo uma fonte inesgotável de coletar dados, possibilita entender a realidade, além da possibilidade de intervir, criar maneiras que ajudem na situação a qual está presenciando.

2.2 O Método de Abordagem

Sobre as abordagens utilizadas, serviram como abordagens de coletar dados cabíveis, possibilitando entender e tirar as dúvidas que foram levantadas durante o processo do trabalho, com o curto espaço de tempo, a abordagem adotada foi qualitativo, tanto a abordagem qualitativa como a quantitativa foram de

suma importância para ter resultados, as fontes que cada uma contém ajudaram durante o processo, seja, pela pesquisa de campo, observações, questionários, entrevista direta e indireta, foram fontes que levaram a qualidade e dados quantificados.

Através da pesquisa qualitativa a abordagem utiliza-se dos valores, crenças, hábitos, atitudes, representações, opiniões e ajusta-se a complexidade de fatos, processos particulares e específicos, procurando aprofundar nos assuntos de cada indivíduo. (GIL, 2008).

Enquanto isso, (MARCONI; LAKATOS, 2011), explanam que a abordagem qualitativa procura tratar como premissa, os dados, de forma que venham ser analisadas, interpretadas de maneira profunda, descrevendo a complexidade do comportamento humano diante do exposto objeto de estudo, fornecendo análises mais detalhadas sobre o assunto em investigação, atitudes e tendências que mostrem como o ser humano lida com a situação a sua frente. Notadamente isso dá ênfase a pesquisa qualitativa, ou seja, seus processos e significados.

A autora Minayo (2010), apresenta seu conceito sobre a abordagem qualitativa:

... é o que se aplica ao estudo da história, das relações, das representações, das crenças, das percepções e das opiniões, produtos das interpretações que os humanos fazem a respeito de como vivem, constroem seus artefatos e a si mesmos, sentem e pensam. Embora já tenham sido usadas para estudos de aglomerados de grandes dimensões, as abordagens qualitativas se conformam melhor a investigações de grupos e segmentos delimitados e focalizados, de histórias sociais sob a ótica dos atores, de relações e para análises de discursos e de documentos (MINAYO, 2010, p. 57).

Outra vertente qualitativa, é a pesquisa-ação adotada, por ser “um tipo de pesquisa social com base empírica [...] concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo” (THIOLLENT, 1998, p. 14). É através desta vertente que não somente os envolvidos participantes estão direcionados, mas o próprio pesquisador, pois contribui em fazer parte da pesquisa realizada.

Na abordagem quantitativa, seguindo a concepção de Richardson (1989), este método caracteriza-se pela quantificação, tanto na coleta das informações

quanto no tratamento dessas, utilizando a técnica estatística, desde as mais simples até as mais complexas.

A abordagem quantitativa possui um diferencial da qualitativa, a intenção de garantir a precisão dos dados, os resultados de maneira contundentes, mostrando detalhes e dados com poucas chances de erros ou distorções.

Além disso, a abordagem quantitativa tem suas vertentes, segundo (DIEHL, 2004), as correlações de variáveis ou descritivos, que por meio de técnicas estatísticas procuram explicar o grau da relação e o modo como estão operando, outro, é o estudo comparativo casual, na qual o observador parte de ser isento para a prática facilitando o descobrimento dos resultados antecedentes, outra variável são os estudos experimentais, que proporcionam maneiras para testar as hipóteses da pesquisa.

Os dados coletados por esta abordagem geralmente são por questionários e entrevistas que apresentam distinções e relevâncias, com dados que serão convertidos e apresentados por tabelas e gráficos.

2.3 As Técnicas e os Instrumentos da Pesquisa

A técnica e os instrumentos se tornaram complementos para o desenvolvimento e continuidade do trabalho, através das observações direta e participante, possibilitou um contato pessoal e estreito com o objeto pesquisado, levando ao favorecimento da proximidade com os indivíduos que viriam a fazer parte do processo do trabalho, pois “à medida que o observador acompanha in loco as experiências diárias dos sujeitos, pode tentar apreender a sua visão de mundo.” (LÜDCKE; ANDRÉ, 1986, p. 25).

Baseado na concepção do autor, a observação permitiu-me realizar três operações, indissociáveis para entender o fenômeno: diagnosticar os conhecimentos dos integrantes que presenciam diariamente a prática do brincar pelo lúdico, identificar o grau de participação e envolvimento diante do objeto estudado, e analisar como os alunos acolhiam, respeitavam e interagem com as práticas lúdicas educacionais que eram desenvolvidas em sala de aula.

A utilização da coleta por meio da observação direta que consiste na participação do pesquisador, que em alguns casos acaba incorporando no cenário de forma em demasia, ficando tão próximo quanto um membro do grupo estudado,

que participa das atividades normais desde, influenciando nos tanto nos resultados que poderia obter sem estar atuante com o objeto de estudo. (MARCONI; LAKATOS, 2011).

Por utilizar a técnica da observação, ela está baseada na atuação de observadores profissionais que atuam para coletar informações sobre os resultados processos, impactos, e variáveis que podem surgir diante da pesquisa realizada. Observações em fases iniciais tendem ser de caráter não estruturada, no caso de projetos, após o seu processo e ação, a observação passa a ser estruturada com mais especificidades e procedências. (BARBOSA, 2008).

Complementando, a observação direta varia de cada observador da sua habilidade em captar informações através dos cinco sentidos, registrando-as com fidelidade sem interferência, mantendo fiel os dados, assim como os registro das respostas e posicionamentos dos participantes, seja fatos ou pessoas que estejam envolvidos. A vantagem desta técnica, o pesquisador não se preocupa nas limitações, principalmente, as limitações das pessoas em responder às questões. (BARBOSA, 2008).

A observação foi a mais utilizada, pois possibilitou estar acompanhando os envolvidos durante o processo, além disso a pesquisa campal possibilita estar envolvido com os integrantes do estudo, o autor Günther (2006) ressalta que é através da observação que pode incluir registros de comportamento e estados subjetivos, registrando manifestações humanas observáveis.

No trabalho de Paterson, Bottorff e Hewat (2003, p. 31), explanam algumas dificuldades que a observação apresenta como, “analisar comportamentos descontextualizados, comportamentos simultâneos e comportamentos não verbais, que são difíceis de observar e analisar em tempo real”, além disso, reduz os dados e as distorções de análise.

Apesar da observação ser acompanhada de forma unanime com o objeto de estudo existe pouca literatura sobre os efeitos e as variações da mistura de métodos de observação na pesquisa qualitativa (PATERSON; BOTTORFF; HEWAT, 2003), apesar disto, o trabalho envolve a abordagem quantitativa, possibilitando obter vantagem dos resultados que a observação proporcionará.

Tradicionalmente, a observação participante tem estado na divergência entre a entrevista e análise documental, na qual a observação participante, o foco são os

fatos e a relação das pessoas com o ocorrido, mas que atualmente tem mudado e apresentado dados coletados muito além da observação e das entrevistas.

Com relação ao trabalho de campo o instrumento de pesquisa foi o questionário, aplicado com os professores, composto por questões sobre a formação acadêmica, o tempo de sua atuação de magistério, vivências ao brincar dos alunos, seu conceito sobre o significado do brincar, os benefícios e dificuldades que enfrentam durante a prática do brincar lúdico, além da percepção do professor em relação ao lúdico, se o brincar possibilita transformar o conhecimento.

Por mais que a utilização do instrumento, questionário tenha apresentado alguns limites, tem a vantagem de coletar dados específicos que possibilitam análises quantificáveis, com relação ao limite, afirma Michelat (1987, p. 192), "[...] numa entrevista por questionário, existe estruturação completa do campo proposto ao entrevistado, este só pode responder as perguntas que lhe são propostas nos termos formulados pelo pesquisador [...]". a opção de ter adotado este instrumento, foi devido a possibilidade de realizar um levantamento de dados mais abrangente em curto espaço de tempo, além de contribuir com a escolha da escola em que foi realizado as observações e aplicação do questionário, com os sujeitos aos quais participariam da entrevista.

Assim como há limites na aplicação do questionário, "evidentemente ocorre o mesmo com todos os métodos, tendo cada um deles uma especificidade." (MICHELAT, 1987, p.193), se o instrumento utilizado fosse somente o questionário, o problema seria maior para a coleta de dados, pois teria um limite de informações, no caso deste trabalho, foram utilizados outros instrumentos e mecanismos que complementem o levantamento de informações, como, a observação e as entrevistas.

2.4 O Local da Pesquisa

A local da pesquisa deu-se na Escola Municipal Prof.^a Maria Batista Lopes, localizado no endereço rua Coronel Berg, número 06, bairro Portobrás, na cidade de Tabatinga, Amazonas. A escola foi fundada em 04 de setembro de 2018, possibilitando o aprendizado de várias crianças e adolescentes, com os níveis de ensino, pré escola, Ensino Fundamental anos iniciais e Ensino Fundamental.

Figura 01: Frente da Escola Municipal Prof.^a Maria Batista Lopes



Fonte: Sílvia Letícia Müller, 2022.

Sua estrutura básica, segundo o órgão INEP (Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira) com a análise no último senso, a escola não possuía água a ser consumida, mas que atualmente apresenta o básico. Com relação a energia elétrica, é utilizada a fonte de rede pública, o esgoto da escola é através da Fossa.

A escola possui banheiro infantis, especificamente adaptados às crianças, possibilitando uma estrutura apta para suas necessidades. A estrutura do local é de funcionamento pré escolar.

2.5 Os Caminhos Percorridos para o Desenvolvimento da Pesquisa (procedimentos)

A pesquisa foi feita pelo planejamento, conforme o cronograma estipulado para manter a linha de pesquisa sem sair do foco central que era entrar em contato com o objeto de estudo, sobre a ótica lúdico, brincar como meio de aprendizagem.

Para a realização do trabalho foram adotados passos, desde a elaboração do projeto, sua aplicação em campo, coleta e análises de dados, ao resultado e discussões do que foi coletado durante o processo de pesquisa.

No primeiro processo da pesquisa, elaborar o projeto foi o foco, além do tema que seria trabalhado, uma etapa importante para o pesquisador e para o seu

próprio desenvolvimento com a área escolhida. Nesta mesma etapa, houve a coleta de referencial bibliográfico dos estudos realizados, das dissertações, monografias, teses, tanto físicos como virtuais, gerando reflexões e especificidades de cada pesquisa, entendendo seus resultados e conclusões.

Neste primeiro momento, entrar em contato com os trabalhos dos diversos pesquisadores, evidencia-se que uma investigação sobre o brincar, deve, indissociavelmente, analisar a relação que envolvem a escola-criança-professores, pois esta tríade que compõe o momento lúdico de ensino-aprendizagem. É nítido que não se pode pensar a concepção, os tempos e espaços do brincar de forma separa entre as tríades.

O segundo momento, após a elaboração do projeto e sua avaliação de aprovação, o trabalho a campo foi realizado, contado com a abordagem quali-quantitativa, utilizando a observação, questionário e entrevistas, etapas que sucederam durante a pesquisa campal.

As vantagens da observação durante esta etapa, permitiu coletar informações de maneira direta sobre o objeto de estudo, aproximando a conhecer a realidade estudada. Nesse processo, utilizando a observação para entender melhor os tempos e espaços do brincar na turma do 5º ano do Ensino Fundamental, procurando aprender o que as crianças transmitem com suas expressões, falas e práticas durante o processo de acompanhamento e aplicação do lúdico.

O processo de trabalho campal, começou no dia 21 de março e terminou no dia 20 de abril de 2022, acompanhando, fazendo as observações, e coletando dados, as observações aconteceram apenas numa única turma devido o curto prazo de tempo, sendo o 5º ano do Ensino Fundamental, na Escola Municipal Prof.^a Maria Batista Lopes.

Através da pesquisa de campo, a técnica da observação teve que ser implantada, para Weller (2010), a técnica deve seguir sete passos para que sua aplicação obtenha dados fidedignos.

O primeiro passo é escolher as ações a serem observadas em função do que se quer investigar, foi o começo do planejamento. No segundo passo, é a comunicação com o sujeito que serão observados sobre o que se pretende, facilitando a interação e promover a prática lúdica com o cenário encontrado e com os envolvidos, tanto os alunos como os professores.

O terceiro, foi planejar como vai ser observado, o que deve ser construído com um roteiro a ser seguido. Enquanto no quarto passo, é preparar-se de como vai registrar a observação, seja por escrito (anotações) ou gravadas através de imagens, cada registro é importante, devido ser um dado coletado.

O quinto passo, foi a conduta do observador, na qual não se pode interferir diante da situação observada, ao mesmo tempo sua autoanálise de suas emoções e sentimentos, sua participação deve ser durante a intervenção da prática, seguindo este passo o registro do momento tanto dos alunos, quanto do professor e do observador são de extrema importância, devido que deve haver cuidado para não repassar o que sentiu, mas sim, o que observou.

O sexto passo foi ler o registro observado, transcrever caso haja necessidade, pois os dados obtidos serão analisados para chegar numa conclusão. Já o sétimo passo, foi o sujeito entender o motivo da observação e quais as finalidades diante das práticas que estiveram envolvidos, além de qual será o resultado e conclusão que o pesquisador chegará.

O terceiro momento do trabalho foi análise dos dados obtidos, dados coletados durante o trabalho de campo, na qual foram classificados, codificados e categorizados, além de ser quantificados, cada informação na busca de identificar o conteúdo atinentes ao lúdico, brincadeira e jogos, que possibilitaram o aprendizado dos alunos. Com isso pretendia ressaltar o benefício da aprendizagem dos alunos através do lúdico, além da aprendizagem dos professores em relação a inclusão da prática dos jogos no cotidiano pedagógico, levando a recuperação do significado da ludicidade e a importância do estudo e aplicabilidade dentro do cenário escolar para o desenvolvimento da aprendizagem dos alunos.

O quarto momento, foi a continuidade da produção da monografia, após os teóricos consultados para sustentar a ideia do tema, a coleta de dado realizado e com conteúdo bastante plausível, possibilitou gerar fontes inestimáveis para uma boa apresentação dos resultados. Mostrar e apresentar o que foi feito durante o trabalho de campo proporciona explicar o que os diversos autores estavam em busca, além de contribuir com mais um conhecimento na área educacional sobre as práticas pedagógicas, especificamente a questão lúdica.

CAPITULO III – RESULTADO E DISCUSSÃO

Durante o trabalho de campo os dados coletados possibilitaram compreender as perspectivas que os professores tem diante dos métodos adotados dentro de sala de aula, além disso, a observação realizada levou a notar o objetivo proposto neste trabalho, a dificuldade encontrada no cenário escolar, não somente no quesito de brincadeiras para o processo de aprendizagem, mas nos recursos pedagógicos que deveria estar disponível para os professores.

Além disso, antes da observação o cenário atual fez com que houvesse perdas e bastante baixa nos estudo e desempenho dos alunos, devido ao cenário pandêmico, o modo de ensino mudou drasticamente, levando as crianças e demais turmas de outros ensinios, a estudarem de forma online, ou seja, gerando no aluno uma possibilidade de ser autodidata, uma habilidade que poucas pessoas tem, mas que tem uma rentabilidade de aprendizagem alta.

O cenário pandêmico levou a mudança pedagógica, gerando no professor mudanças, adotando outros recursos para repassar aos seus alunos, tanto os alunos como os professores tiveram que aprender e se adaptar com a mudança, mas também isso, trouxe consequências péssimas, a falta de infraestrutura de muitas famílias, tanto os recursos financeiros e a escassez de internet ruim, influenciou a desistência de muitos alunos, a perda de interesse pelos estudos, o comprometimento em aprender foi se perdendo, devido nem todos terem os mesmos benefícios e igualdade social.

Com a volta as aulas de maneira híbrida, com 50% dos alunos por turma, além da variância dos dias de cada turma, são notadas a dificuldade para repassar o conteúdo de forma prazerosa, seja de forma teórica ou lúdica, pois o efeito que a pandemia causou foi bastante grande. Além disso, os alunos sentem dificuldades de acompanhar as aulas, a mente delas, a maioria das vezes fica vagando nas imaginações fora da sala de aula, enquanto elas pensam em sair para brincar o professor repassa o conteúdo sem perceber essa distração.

O trabalho de campo, tanto as observações realizadas e o questionário aplicado, além das entrevistas, mostraram que a escola apresenta dificuldades nos recursos pedagógicos, a falta de materiais deixa os professores desmotivados, mas que mesmo assim procuram dar o melhor para as crianças, pois como eles responderam na entrevista: “O nosso papel é promover o melhor ensino-

aprendizagem as crianças, nós como mediador para que elas tenham a motivação para continuar aprendendo cada vez mais!”

Durante o acompanhamento dentro de sala de aula após pandemia, foi observado que o professor estava passando revisão dos assuntos que já tinham estudado, uma maneira de lembrar e manter os alunos focados, enquanto na questão do brincar, a prática não foi exercida, a maneira lúdica aplicada pelo professor foi a aplicação de textos pequenos que continham trava línguas, com objetivo de melhorar e reforçar a leitura, devido que a maioria dos alunos apresentam uma leitura rasa, apesar de estarem no Ensino Fundamental, a dificuldade é grande.

Assim como abordado pelo autor Fortuna (2012), os momentos das brincadeiras não são abundantes quanto se esperava, o fato, só podemos brincar quando sobra tempo, mas durante o processo de observação isso era algo dificultoso de ver. As observações realizadas na escola diante do trabalho que exerço, o tempo destinado para as práticas lúdicas no brincar tornou-se fraca na escola, deixando os alunos numa situação de contenção de suas ideias, excluindo a prática de imaginação, levando ao retrocesso de aumentar o desempenho de aprendizagem.

Mesmo com o pouco tempo que os professores tinham para aplicar o método lúdico, a docente aplicava outro método, utilizando outro instrumento para ensinar os alunos, com a utilização do projetor de vídeo, a professora repassava os conhecimentos por videoaulas, onde era apresentado o conteúdo silábico para aperfeiçoar o domínio dos alunos diante dos conteúdos, pois, como já foi dito, o atraso diante do cenário ocorrido, provocou perdas na educação, atingindo o rendimento escolar dos alunos.

Através das videoaulas, as crianças foram obtendo um domínio maior, mas o processo é lento, nem todos tem o mesmo ritmo de aprendizagem. Enquanto o professor de sala, repassa videoaulas para acelerar os conteúdos atrasados, exerci o papel de intervenção, um meio de ajudar a professora com os conteúdos.

Após as observações realizados e notando as dificuldades que os professores tem, a intervenção pode ser executada na qual aplicou-se jogos lúdicos aos alunos na intenção de coletar dados do resultado diante do exposto, foi a maneira viável para comprovar a relação das abordagens teóricas com a realidade vivenciada atualmente. Aplicou-se trava línguas novamente e pequenos textos para

interpretação, devido à dificuldade de leitura que os alunos tinham, o resultado foi que uma parcela assimilou o conteúdo, enquanto outra parcela teve dificuldades de realiza-las, durante a execução do lúdico, notou-se que algumas delas estavam desmotivadas mesmo com a prática lúdica, ou seja, como foi citado por alguns teóricos, que possíveis fatores podem influenciar, como, emocionais ou psicológicos, podem ser a causa de não sentir interesse naquele momento prático.

A aplicação do lúdico através desta prática foi devido o tempo recebido do professor para executá-lo, pois o professor já tinha o plano do que realizaria durante o decorrer das aulas, mesmo que fosse na parte teórica. O lúdico que procuram aplicar, não tem sido realizado devido à falta de recursos, mas que a vontade de fazê-lo é bastante grande.

Na escola, há professores que procuram desenvolver seu trabalho utilizando o lúdico, levando a criança ao aprendizado prático, mudando um ensinamento tradicional para a prática pedagógica, mas isso não pode ser colocado como algo primordial, pois deve-se mesclar a prática com a teoria.

Se consideramos os espaços e o tempo que as crianças são permitidas para brincar, constatamos que a maior parte do tempo que passam no ambiente escolar elas estão envolvidas em atividades pedagógicas que estão distantes dos momentos lúdicos. Se a prática e o teórico estivessem uma correlação, além de ser colocado com importância na educação e fosse defendida por professores, pedagogos, pais e pela legislação, não teria a questão da priori, nem contradições, devido que entenderíamos que isto seria o melhor para o ensino-aprendizagem das crianças.

Os resultados através do questionário, mostraram que os professores tem realizado suas observações de aula, além da própria estrutura da escola e seus recursos, tanto que foi explanado que procuram exercer as práticas lúdicas oferecendo o melhor dos recursos didáticos para os alunos durante o processo de aprendizagem, mas que a falta de tais recursos na escola, diminui a brincadeira que gostariam de aplicar, e optam por algo cabível a turma, utilizando o seu próprio recurso financeiro para compra dos materiais.

A relação que o professor estabelece com os alunos é muito harmonioso, pois o professor compreende os alunos, e os mesmos compreendem ao professor, mostrando que a relação colabora e ajuda durante o processo ensino-aprendizagem. Ao adotar a prática lúdica, os professores levam as crianças a se desenvolverem, o emocional, já está feito, então basta relacionar com o psicomotor da criança

levando-a a estar aprendendo através da prática os conteúdos explanados, favorecendo a se tornar crítico, a ser responsável, ter suas próprias ideias, entre outros benefícios que a didática lúdica pode proporcionar.

Por isso que os professores buscam incrementar as práticas lúdicas no processo de ensino, devido que é uma ferramenta que leva a criança a se desenvolver de diversas maneiras, em diferentes aspectos, o que antes poderia ser visto como algo não fundamental para a educação, atualmente é um dos métodos mais importantes para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças em sua jornada escolar.

CONSIDERAÇÕES

Existem tantas formas distintas de tratar o brincar dentro da escola, assim como a mediação dos professores depende de alguns fatores que refletem a importância da utilização de brincadeiras dentro de sala de aula ou nas dependências da escola, seja materiais, espaços e tempo.

Tanto os dados coletados como as fontes teóricas, possibilitaram enxergar o que se passa dentro da sala de aula, como os professores tem atuado, seus métodos de ensino, além dos instrumentos que utilizam para dá um ensino de qualidade aos alunos, mostrando que a realidade é totalmente diferente daquilo que é apresentado nos livros e/ou nas pesquisas dos diferentes autores citados.

A realidade na Escola Municipal Prof.^a Maria Batista Lopes é algo diferente daquilo que são expostos pelos autores, as questões teóricas mostram a escola como um ambiente agradável que possibilita o desenvolvimento da criança durante o seu processo de aprendizagem, mas o cenário encontrado é diferente, a infraestrutura da escola não possui ambientes recreativos que façam com que a criança mesmo do Ensino Fundamental, venha a ter o seu momento de brincar.

As brincadeiras como abordadas possibilitam a criança a se desenvolver muito mais, embora cada uma tenha um ritmo de aprendizagem, ainda é notável o resultado que as brincadeiras proporcionam, especificamente no meio escolar, na qual é o ambiente que a criança está inserida para assimilar conhecimentos sistematizados, além de prepara-la para a vida na sociedade, onde o ambiente é mais severo e o modo de vida é corrido.

O exposto trabalho pôde ressaltar todos os pontos que foram focados, desde o objetivo geral que era sobre a importância da brincadeira no processo ensino-aprendizagem dos alunos, aos específicos, que foram elaborados para explanação detalhada do conteúdo, na qual foi possível identificar a brincadeira, jogo lúdico utilizado pelo professor, assim como o lúdico utilizado pelo próprio pesquisador, além disso, as dificuldades encontradas, levaram a entender o quão grande o campo educacional é, e como estar em constante dinamismo para que novos métodos de ensino venham a ser utilizado, e principalmente o papel do professor em utilizar as brincadeiras como didática, os jogos lúdicos que promovam o desenvolvimento dos alunos, gerando conhecimento pelo brincar, pois a diversão e aprendizagem podem se interrelacionar.

A pesquisa mostrou a realidade da escola no Ensino Fundamental, de como as crianças se comportam diante da aplicação dos jogos lúdicos, por conter informações fortes, a contribuição de entender a importância do brincar na vida das crianças é algo que perpassa a história, o ensinamento eram realizados através das práticas seja de tarefas ou do brincar, e na contemporaneidade o ensino tornou-se sistêmico e as brincadeiras tem levado o processo de ensino ao novo nível, pois a prática é mais dinâmica e com finalidade específica.

Enquanto a parte negativa, é que nem todos os resultados são positivos, a falta de recursos, dos materiais didáticos, o ambiente adequado para realização da prática do brincar, são algo pertinente na escola, assim como ainda existem professores que não estão aptos a adotarem métodos novos, como a prática lúdica, isso é uma realidade não somente da escola da pesquisa, mas de todas as outras.

Portanto, é necessário que os professores estejam abertos as mudanças, estejam aptos a encaram o novo, adotar novas práticas de ensino, não irá prejudicá-lo, mas levará a obter novos conhecimentos para ensinar seus alunos, pois a sociedade está mudando e inovando constantemente, é preciso que os educadores estejam acompanhando o ritmo.

REFERÊNCIAS

AMADO, João. **O universo dos brinquedos populares**. Coimbra: Quarteto, 2002.

ANTUNES, Celso. **Novas maneiras de ensinar, novas formas de aprender**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

_____. **O Jogo e a educação infantil: falar e dizer/olhar e ver/escutar e ouvir**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2a ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

BARBOSA, E. F. **Instrumento de coleta de dados em pesquisas educacionais**. 2008. Disponível em: http://www.inf.ufsc.br/~vera.carmo/Ensino_2013_2/Instrumento_Coleta_Dados_Pesquisas_Educacionais.pdf. Acesso: 01 out. 2020.

BARBOSA, Maria Carmem Silveira; HORN, Maria da Graça Souza. **Projetos pedagógicos na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2008. 128 p.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho: Pais bons o bastante**. 30. ed. Rio de Janeiro: Campus, 1988.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995. [publicação original 1994].

_____. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998a. [publicação original 1995].

_____. A criança e a cultura lúdica. In KISHIMOTO, Tizuko M. (org.) **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998b.

_____. **Brinquedo e cultura**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.p. 19-32.

BUITONI, Dulcília Schroeder. **Quintal mágico: educação-arte na pré-escola**. São Paulo: Brasiliense, 1988. 158 p.

CALVENTE, M. C.; HUERTAS, M. (Orgs.) **Ensino de Geografia: tecnologias digitais e outras técnicas passo a passo**. Londrina: EDUEL, 2008.

CARTOLA - Agência de Conteúdo - Especial para o Terra. **Educação Infantil: desafio é entender as necessidades do aluno**. Publicado em 21 dez 2011. Disponível em: <https://www.terra.com.br/noticias/educacao/educacao-infantil-desafio-e-entender-as-necessidades-do-aluno,8e1b42ba7d2da310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>. Acesso: 20 set. 2020.

CASCUDO, Câmara. **Literatura oral no Brasil**. 3ª ed. São Paulo: Itatiaia, 1984.

CASTELLAR, Sônia; VILHENA, Jerusa. **Ensino de Geografia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Coleção Ideias em Ação).

CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos. “Para entender a necessidade de práticas prazerosas no ensino de geografia na pós-modernidade”. IN: REGO, Nelson; CASTROGIOVANNI, Antonio Carlos; KAERCHER, Nestor André. **Geografia**. Porto Alegre: Artmed, 2007.

DIEHL, Astor Antônio. **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas**. São Paulo: Prentice Hall, 2004.

FEIJÓ, O. G. **Corpo e Movimento: Uma Psicologia para o Esporte**. Rio de Janeiro: ed. Shape, 1992.

FIRMINO, Anaisa Moreira. Trilhando a estrada de tijolos amarelos da educação ambiental com os jogos educativos. **Dissertação Mestrado**. Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, MG, 2010.

FORTUNA, Tânia Ramos. A Importância de Brincar na Infância. In: HORN, Cláudia Inês. (et al.). **Pedagogia do Brincar**. Porto Alegre, RS: Mediação, 2012.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. Editora Atlas SA, 2008.

GOUVÊA, Elizabete Gaspar. Cultura Lúdica: conformismo e resistência nas vivências das brincadeiras infantis na escola. **Dissertação (Mestrado em Educação)**. Belém, PA: Universidade do Estado do Pará, 2011.

GÜNTHER, H. **Pesquisa Qualitativa Versus Pesquisa Quantitativa: Esta É a Questão?** Psicologia: Teoria e Pesquisa, v. 22, n. 2, p. 201-210, mai/jun 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1993. [publicação original 1938]

KEPPELER, D. da R.; SARTORI, R. F. **As contribuições de Winnicott para a psicomotricidade relacional**. Cinergis – Vol 12, n. 1, p. 25-32 Jan/Jun, 2011. Rio Grande do Sul – Porto Alegre, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6a ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

LIBÂNEO, J. C. **Didática**. São Paulo: Cortez, 1994. p. 80-100.

LÜDCKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade. In Interfaces da Educação, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia

e História da Educação, **Programa de Pós-Graduação em Educação**, UFBA, v. 2, n. 1, p. 9-25, 1998.

MARCONI, M.A.; LAKATOS E. M. **Metodologia do Trabalho Científico**. 7. ed. São Paulo: Editora Atlas, 2011.

MICHELAT, Guy. Sobre a utilização da entrevista não-diretiva em sociologia. In: THIOLENT, Michel. **Crítica Metodológica, Investigação Social e Enquete Operária**. 5ª ed. São Paulo: Polis, 1987.

MINAYO, M.C. de S. **O desafio do conhecimento: Pesquisa Qualitativa em Saúde**. 12ª ed. São Paulo: Hucitec-Abrasco, 2010.

OGDEN THOMAS H; potencial. In: GIOVACCHINI, PETER L. (org.). **Táticas e técnicas psicanalíticas: DW. Winnicott. Sobre o espaço**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

PATERSON, B. L.; BOTTORFF, J. L.; HEWAT, R. Blending observational methods: possibilities, strategies and challenges. **International Journal of Qualitative Methods**, v. 2, n. 1, p. 29-38 (traduzido por google translate), 2003.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUSA, Benedita Severiana. A contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem de crianças de um CMEI na cidade de Teresina. **Revista do Departamento de Fundamentos da Educação da Universidade Federal do Piauí**. ISSN 2317-2754. Revista Fundamentos, V.3, n.2, 2015.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Fundo de Cultura, 1970.

RICHARDSON, Roberto Jarry. **Pesquisa social: métodos e técnicas**. São Paulo: Atlas, 1989.

RIZZI, L. & HAYDT, C. R.; **Atividades lúdicas na Educação da Criança**; São Paulo: ed. Ática; 7ª edição, 1998.

RONCA, Antônio Carlos Caruso; ESCOBAR, Virgínia Ferreira. **Técnicas Pedagógicas: domesticação ou desafio à participação?** Petrópolis: Vozes, 1984.

SANTIN, Silvino. **Educação física: da opressão do rendimento à alegria do lúdico**. Porto Alegre: ed. EST/ESEF – UFRGS, 1994.

SANTOS, Milton. Técnico, Espaço, Tempo: **Globalização e Meio Técnico Científico**. São Paulo: Hucitec, 1993.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca – o lúdico em diferentes contextos**; São Paulo: ed. Vozes; 4ª edição, 1999.

SOUZA, F. I; YOKOO, S. C. **Jogo lúdico no ensino de Geografia**. EPCT. Paraná, n.6, 2013. Disponível em:

http://www.fecilcam.br/nupem/anais_viii_epct/PDF/TRABALHOSCOMPLETO/Anais-CET/GEOGRAFIA/IFSouzatrabalhocompleto.pdf Acesso em: 02 de março de 2022.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa ação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1998.

VERRI, B. J.; ENDLICH, M. Â. **A utilização de jogos aplicados no ensino de geografia**. Revista Percurso, Maringá v. 1, n. 1 , p. 65-83, 2009. Disponível em: [file:///C:/Users/mago/Downloads/8396-31192-1-PB%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/mago/Downloads/8396-31192-1-PB%20(2).pdf). Acesso em: 02 de março de 2022.

VYGOTSKY, Lev S. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone/Edusp, 1988.

_____. **Imaginación y creación em la edad infantil**. La Habana: editorial Pueblo y educación, 1999.

WELLER, Wivian. **Metodologias da pesquisa qualitativa em educação**. Petrópolis: Vozes, 2010.

WINNICOTT, D.W. O brincar: uma exposição teórica. In: **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago; 1975. p.59-77.

_____. **A criança e o seu mundo**. 6. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1985.

WÜRDIG, Rogério Costa. **O Quebra-Cabeça da Cultura Lúdica** - lugares, parcerias e brincadeiras das crianças: desafios para políticas da infância. Tese (Doutorado em Educação). São Leopoldo, RG: Universidade do Vale do Rio dos Sinos - Programa de Pós-graduação em Educação, 2007.