

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

JÉSSICA KELLY DIAS VIEIRA

**A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NA PRATICA PEDAGOGICA DOS
PROFESSORES COMO FERRAMENTA PARA O PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DAS TURMAS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Tabatinga

2017

JÉSSICA KELLY DIAS VIEIRA

**A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NA PRATICA PEDAGOGICA DOS
PROFESSORES COMO FERRAMENTA PARA O PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DAS TURMAS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso-TCC
apresentado como requisito parcial à
obtenção do grau de Licenciada em
Pedagogia pela Universidade do Estado do
Amazonas.

Orientadora: Profª Msc. Dacimar Souza
Rodrigues

**Tabatinga
2017**

JÉSSICA KELLY DIAS VIEIRA

**A IMPORTANCIA DA LUDICIDADE NA PRATICA PEDAGOGICA DOS
PROFESSORES COMO FERRAMENTA PARA O PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DAS TURMAS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso-TCC
apresentado como requisito parcial à
obtenção do grau de Licenciada em
Pedagogia pela Universidade do Estado do
Amazonas.

Aprovado em _____ de _____ de 2017.

BANCA AVALIADORA

Profª MSc. Dacimar Souza Rodrigues

Profº MSc. Rosi Méri Bukowitz Jankauskas

Profº MSc. Wenelandia Marcia Luzeiro Bruno

Tabatinga

2017

DECICATÓRIA

Dedico as minhas mães Ariadne Vieira e Zeila Dias pelo apoio, aos meus irmãos Jeisseny e Pedro Paulo, aos meus filhos de criação Erin, Eriane e Erivan e em especial ao meu esposo Nelsoney Lopes que sempre se faz presente ao meu lado nesta caminhada tanto nos momentos difíceis e também nos momentos felizes para que eu pudesse alcançar essa tão sonhada conquista.

AGRADECIMENTOS

*Agradeço primeiramente ao nosso grandioso **Deus Pai** misericordioso, por sua infinita bondade, de me iluminar e me proteger dando saúde, força e sabedoria para que eu pudesse concluir esse trabalho e também a nossa **Mãe Virgem Maria Santíssima** por me guiar pelos caminhos certos sem deixar eu fracassar e me erguendo em fé nos momentos mais difíceis que, por força negativa do destino pensei em desistir.*

*Em memória do meu **Pai-avô Isidoro da Costa Vieira** que me criou desde da infância até a minha pré-adolescência educando-me com muito amor e carinho e ao meu **Pai biológico, Edmilson Paulo (Marcos Fermin)** que mesmo não convivendo junto, esteve sempre presente colaborando com minha educação e zelando por minha integridade, aconselhando-me a seguir pelos caminhos certos da vida me repassando segurança fazendo com que eu sempre me sentisse muito querida e amada. Papais amo muito eternamente vocês, obrigada por tudo.*

***A minha Mãe, Ariadne Dias Vieira**, por ter me trago ao mundo e pelo apoio até os dias de hoje me repassando os ensinamentos da vida, e com muita disciplina me educando para que eu pudesse concretizar os meus objetivos sem deixar de me dar muito carinho e **a minha Mãe-Avó, Zeila Dias Vieira**, por se fazer sempre presente desde do meu nascimento, pela sua compreensão e apoio, nos mais difíceis momento das etapas em minha vida e sempre me enchendo de muito amor e carinho. Amo muito vocês, minhas rainhas.*

*Ao **meu querido e amado esposo, Nelsoney Lopes de Oliveira**, que sempre fez o possível para dar o melhor a família, principalmente nessa reta final de conclusão do meu curso, sendo um pai e genro preocupado, atencioso e carinhoso, sempre compreensivo nos meus momentos de estresse, e mais que isso sendo um amigo e companheiro estando durante todos esses onze anos, me dando muito amor e suporte para que eu persistisse na vida acadêmica, incentivando e lutando por mim enquanto enfrentávamos as mais diversas dificuldades. Meu “mozão” te amo muito, obrigada.*

*Aos meus **filhos de criação Erin Kelly, Eriane Mickelle e Erivan**, que por força do destino e bênçãos de Deus, chegaram em minha vida e que me fazem feliz todos os dias contribuindo para a minha maturidade como mulher e*

especificamente como Mãe, almejando cada vez mais vencer os obstáculos e conquistar os meus objetivos, para assim poder dar um futuro melhor para eles. Minhas joias raras que eu amo muito por vocês sou capaz de tudo.

*Aos meus irmãos **Jeisseny Mickelle** e **Pedro Paulo**, pelo apoio nesta caminhada, ajudando-me nos momentos precisos nas situações familiares, pelo companheirismo e o amor fraterno.*

*A minha irmã do coração **Vitória**, por seu companheirismo, compreensão e apoio, ajudando-me diariamente nos afazeres de casa auxiliando-me nos momentos mais precisos.*

*A minha tia e amiga **Leicir Vieira**, que serei eternamente grata, por todo apoio e força, pelos conselhos, por se fazer presente na minha vida ajudando-me nas tomadas de decisões no meu cotidiano, e principalmente por sua consideração e disponibilidade, cedendo o espaço e seu tempo me norteando no desenvolvimento deste trabalho. Imensamente sou grata por tudo, sem a tua ajuda seria quase impossível. Obrigada pelo estímulo e por mostrar que eu tenho potencial. Obrigada por fazer-me sentir que eu sou capaz.*

*Ao meu primo **Raniel**, pelo apoio, carinho e amizade, e pela colaboração por todo processo de confecção deste trabalho. Muito obrigada primo, te adoro.*

*A todos os meus **familiares**, inclusive minha sogra dona **Rosa**, sogro **Felisberto**, cunhados **Francinildo**, **Joseney**, **Fabio** e **Nildoney**, Cunhadas **Rosineide** e **Renata**, também ao **Sgt. Vargas** que assistiram de perto e compartilharam a minha caminhada. Obrigada pelo carinho, pelas orações e pelo apoio.*

*A todos os **colegas da turma** e **amigos em comum** que me ajudaram de forma direta e indireta nessa estrada que percorri desde o início do curso, em busca do sonho de chegar até aqui, como vitoriosa.*

*Em especial ao **José Luís Basauri Acosta**, uma pessoa que desde sempre segue sendo mais que amigo, um irmão, que me ajudou durante esta trajetória dando apoio e ótimas ideias, e diante de diversos problemas familiares esteve sempre disponível para me ouvir e acreditar em minhas palavras, companheirismo e incentivo nos diversos momentos que pensava em desistir e pela amizade verdadeira que construímos ao logo desses quatro anos e meio. Que seja eterna enquanto durar a nossa amizade. Obrigado Mano.*

A todos os Docentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia, e dos demais Cursos da Universidade do Estado do Amazonas, que lecionaram em nossa turma, vocês fazem parte da minha formação profissional.

*Em especial a docente orientadora **Prof^a. Darcimar Souza Rodrigues**, pelo incentivo, e por acreditar em minha pesquisa e no meu potencial até quando eu mesma duvidei dele. Obrigada minha querida professora, por não me deixar desistir, mesmo quando as dificuldades pareciam ser insuperáveis. Obrigada por existir em minha vida.*

*A coordenadora do curso de Licenciatura em pedagogia **Prof^a. Rosi Meri Bukowitz Jankauskas**, por entender as dificuldades dos discentes e estar sempre disposta a ajuda-los, pelos conselhos e palavras amigas e de conforto. Obrigada minha linda professora por tudo, até mesmo pelos puxões na orelha. Te adoro muito. E por fim os **Docentes Luiz Felipe, Raimundo Mendes, Jorge Barbosa, Eliuvomar Cruz, Sebastião, João, Leonardo, Marcela, Ana Lúcia e Rocilange**, que levo sempre dentro do coração, e de maneira mais afetiva contribuíram para o enriquecimento dos meus conhecimento e de alguma forma me ajudaram a crescer como pessoa e futura profissional. Obrigada por fazerem parte da minha história.*

“O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo. Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis.”

José de Alencar

RESUMO

O presente trabalho desenvolveu o tema “A Importância Da Ludicidade Na Prática Pedagógica Dos Professores Como Ferramenta Para O Processo De Ensino Aprendizagem Das Turmas Do 3º Ano Do Ensino Fundamental” com o objetivo analisar como os professores avaliam a importância da ludicidade na suas práticas pedagógicas, verificando se a ludicidade atua como uma ferramenta facilitadora no processo de ensino-aprendizagem dos alunos das turmas do 3º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professor Luís Soares dos Santos. O referido trabalho foi desenvolvido na linha de pesquisa Educação e Educação Infantil de caráter qualitativa através do método descritivo e como instrumentos de coleta de dados foi através de questionário aos professores e observação aos alunos em sala de aula. Os resultados obtidos indicaram que os professores mediam a aprendizagem por meio da ludicidade, que as crianças apresentam melhor aprendizado quando o trabalho pedagógico ocorre de forma lúdica, além de se sentirem mais motivadas a frequentar a escola. Conclui-se que o lúdico deve fazer parte do cotidiano escolar e mais que uma estratégia de ensino, deve ser valorizado na formação integral do indivíduo.

Palavras Chave: Ludicidade, Professores, Aprendizagem.

RESUMEN

El presente trabajo desarrolló el tema "La Importancia de la Ludicidad en la práctica pedagógica de los profesores como herramienta para el proceso de enseñanza-aprendizaje de las clases del tercer año de la enseñanza primaria" con el objetivo de analizar cómo los profesores evalúan la importancia de la ludicidad en sus prácticas pedagógicas, verificando si la ludicidad actúa como una herramienta facilitadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos de las clases del 3º año de la enseñanza fundamental de la Escuela Municipal Profesor Luís Soares dos Santos. Este trabajo fue desarrollado en la línea de investigación Educación y Educación Infantil de carácter cualitativo a través del método descriptivo y como instrumentos de recolección de datos fue a través de cuestionario a los profesores y observación a los alumnos en el aula. Los resultados obtenidos indicaron que los profesores media el aprendizaje a través de la ludicidad, que los niños presentan mejor aprendizaje cuando el trabajo pedagógico ocurre de forma lúdica, además de sentirse más motivados a frecuentar la escuela. Se concluye que el lúdico debe formar parte del cotidiano escolar y más que una estrategia de enseñanza, debe ser valorado en la formación integral del individuo.

Palabras Clave: Ludicidad, Profesores, Aprendizaje.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	12
CAPITULO I - REFERENCIAL TEÓRICO	15
1.1 CONCEITO DE LUDICIDADE	15
1.2 A LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL	19
1.3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE	22
1.4 A LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA.....	25
CAPÍTULO II - METODOLOGIA	30
2.1 LOCAL DA PESQUISA.....	30
2.2 LINHA DE PESQUISA.....	31
2.3 TIPO DE PESQUISA	31
2.4 TIPO DE ABORDAGEM	32
2.5 TÉCNICAS DE PESQUISA	33
2.6 PÚBLICO ALVO DA PESQUISA	33
2.7 OS INSTRUMENTOS E COLETA DE DADOS.....	34
CAPÍTULO III - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	46
REFÊRENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	48
APÊNDICE	51

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se insere no universo da ludicidade na infância, especialmente no contexto escolar de ensino-aprendizagem. A importância da ludicidade na prática pedagógica dos professores como ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem das turmas do 3º ano do ensino fundamental, é o tema abordado neste trabalho monográfico e está voltado para uma nova visão metodológica inovadora e de qualidade na prática pedagógica dos docentes.

A presente pesquisa foi realizada na Escola Municipal Professor Luís Soares dos Santos e teve o objetivo geral de verificar como os professores do 3º do Ensino Fundamental, praticam e avaliam a importância da ludicidade na prática pedagógica dentro das salas de aula, fazendo uso dessa ferramenta lúdica no processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Como objetivos específicos, apresenta: Identificar as concepções dos professores a respeito do conceito de ludicidade; analisar a importância atribuída pelo professor à prática da ludicidade para a aprendizagem do aluno; compreender se os professores desenvolvem as atividades didático pedagógicas na perspectiva lúdica e de que forma isso ocorre.

Para responder aos objetivos propostos nesta investigação, foi realizada uma pesquisa de caráter qualitativa através do método descritivo, pois é “uma pesquisa onde o pesquisador vai à campo buscar o fenômeno em estudo a partir da perspectiva das pessoas nele envolvidas” (GODOY, 1995, p. 21).

Os procedimentos metodológicos para as fundamentações que abordaram o tema da referida pesquisa vem descrever os dados levantados que, foram realizados através de visitas na escola, observações não participativas feitas em sala de aula, e também da aplicação de um questionário composto por 06 (seis) perguntas, sendo 03 (três) com questões abertas e 03 (três) com questões fechadas para os professores que atuam na realidade escolar pesquisada, sobre a importância da ludicidade como ferramenta de ensino aprendizagem no 3º Ano do ensino Fundamental. Ao analisar a literatura relativa ao tema da pesquisa questionam-se os motivos da falta de valorização da ludicidade na prática pedagógica no Ensino Fundamental, desse modo, esta pesquisa apresenta como problema de investigação as seguintes questões: Qual a importância atribuída

pelos professores ao elemento lúdico no desenvolvimento das atividades escolares nos anos iniciais do Ensino

Fundamental? Porque é importante que as atividades escolares sejam desenvolvidas na perspectiva lúdica e, ainda, se é possível desenvolver todas as atividades didático-pedagógicas nesta perspectiva?

Justifica-se esta pesquisa pelo fato de que, apesar das propostas para o desenvolvimento das atividades lúdicas existentes no âmbito educacional, percebe-se que os resultados continuam insatisfatórios o que demonstra a necessidade de mudanças, sendo o professor um dos principais, ou então o mais importante protagonista deste processo de mudança.

Percebe-se que nos dias atuais cada vez mais aumenta a necessidade da vivência do lúdico pelas crianças e que, na maioria das vezes, ele é praticamente abolido do cotidiano infantil na medida em que as crianças vão crescendo. Entretanto, o lúdico é essencial, pois a criança brincando tende-se a aprender mais.

Sendo interessante apontar uma certa realidade, na qual a valorização das atividades lúdicas faz-se mais presente na educação infantil, já que, as práticas dessas atividades vão se tornando cada vez mais pobres nas séries iniciais, especificamente a partir do 3º ano do ensino fundamental, pois é claramente observado que a atividade desenvolvida sempre com mais frequência nesta série é de copiar e recopiar do quadro e dos livros. Ressaltando que esta é a série a qual o sistema educacional obrigatoriamente exige reter o aluno, se por acaso o mesmo ao final do ano letivo não tenha conseguido alcançar o nível de aprendizagem relativamente significativa e positivo para poder passar para a série seguinte.

Esta pesquisa buscará contribuir para a compreensão dos professores sobre importância da ludicidade na infância, particularmente na escola dentro do contexto de ensino-aprendizagem, almejando obter resultados positivos favorecendo o desenvolvimento de cada aluno através da colaboração da ferramenta lúdica na prática pedagógica dos professores atuantes nas turmas do 3º ano do ensino fundamental.

Uma educação elaborada através da ludicidade propõe uma nova maneira de aprender brincando, inspirando uma nova concepção de educação para além da instrução. Onde as atividades lúdicas ajudam a criança a formar conceitos,

relacionar ideias, estabelecer relações lógicas e desenvolver a expressão oral, corporal e cognitiva.

Piaget e Vygotsky concebem a criança como “um ser ativo, atento, que constantemente cria hipótese sobre o seu ambiente...” (OLIVEIRA; DAVIS, 1994, p.55). Sendo um ser ativo, em hipótese alguma não se pode querer ou obrigar que a criança permaneça sempre sentado, apenas ouvindo o conhecimento repassado pelo professor; ao contrário deve-se promover a participação da criança ativamente, na construção do conhecimento, o que pode ser alcançado facilmente através de atividades lúdicas.

No ato da brincadeira, a criança utiliza a imaginação, o raciocínio, a atenção, a memória e a criatividade. Nesse sentido, cabe ao professor saber fazer o uso das técnicas inovadoras que podem ser extraídas do contexto geral da ludicidade, e a variação adaptando o jogo, mediando para o que pretende melhorar em seus alunos, podendo trabalhar tanto o desenvolvimento físico, como social e interacional. No entanto, é necessário que o professor conheça as variedades de jogos e brincadeiras ou dinâmicas que podem utilizar e como aplicar os mesmos, planejando suas atividades de forma clara e direcionando-as para as áreas do desenvolvimento que pretende intervir ou conhecimento que pretende construir com seu aluno e juntos podendo alcançar os objetivos de ensino e aprendizagem tanto almejado.

O desenvolvimento deste trabalho distribuiu-se por capítulos: sendo que o capítulo I expõem o Referencial Teórico com os subtítulos que aborda os Conceito de Ludicidade; A Ludicidade no Ensino Fundamental; A Importância da Ludicidade; A Ludicidade na Prática Pedagógica. No capítulo II refere-se a Metodologia utilizada na pesquisa expondo o Sujeito da Pesquisa; Local da Pesquisa; O Tipo de Pesquisa; Técnicas de Pesquisa; os instrumentos de Coletas de dados. No capítulo III mostrará a Análises e Discursão dos Resultados, onde discutimos os dados e analisamos com a ajuda dos teóricos o assunto abordado. E por fim as Considerações Finais e as referências.

CAPITULO I - REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 CONCEITO DE LUDICIDADE

Ludicidade é brincar, jogar, e também todos os objetos relacionados, brinquedos, jogos dentre outros é toda e qualquer atividade que dar prazer no ser humano ao executá-la e principalmente quando se trata desse ser na infância.

A ludicidade venha favorecer em todos os aspectos o desenvolvimento da criança desde o seu nascimento, a sua psicomotricidade, cognitivo, psíquico-motor e assim por diante pois, através da ludicidade a criança estar submetida a aprender conviver no seu meio, entender, conhecer e explorar o mundo em sua volta, sabe-se que um simples jogo, brinquedo ou brincadeira pode ter um grande fundamento uma vez que, a criança aprende o sentido de ganhar e de perder, respeitando os limites e regras, compreende ao esperando a sua vez, podendo gerenciar e organizar as suas ideias ao lidar com as frustrações, etc. Segundo Feijó (1992 p. 61): “O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana”. Os autores Moraes; Pulucena; Santos, (2010, p. 5) também ressaltam que:

O jogo e a brincadeira são formas de a criança criar situações para dominar a realidade e experimentá-la. Brincando ela explora o mundo, constrói seu saber, aprende a respeitar o próximo, desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se auto realiza.

As citações dos autores permiti-nos entender o sentido das contribuições que as atividades lúdicas tende a favorecer no desenvolvimento da criança, já que essas atividades possuem um papel fundamental na construção do conhecimento das mesmas, ressaltando que é no ato do brincar que a criança faz uma interrelação com o real, no seu imaginário utilizando elementos da fantasia para entender melhor as vivencias de sua realidade. A ludicidade permite que a criança desenvolva múltiplas habilidades que vão além só da imaginação, fundamentadas afetivamente, capacitando a criança a produzir competências cognitivas e interativas e também a organizar as suas ansiedades e conflitos.

De acordo com Vigotski (1987, p.35):

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

A ludicidade pode ser considerada como uma ferramenta, a qual a criança através dela sente-se estimulada a praticar ou participar de alguma ação ou atividade, e de maneira prazerosa executa as primeiras realizações expressando para si própria suas emoções e fantasias, ou seja, o ato da ludicidade estinga a criança levando em conta todo o seu contexto histórico social e cultural para que a mesma possa estruturar e construir seu mundo interior e exterior. Na educação a ludicidade tende a desenvolver um auxílio para que as crianças possam socializarse umas com as outras além, de também favorecer o professor facilitando cada vez mais o processo de ensino-aprendizagem no espaço escolar. Almeida (1995, p. 41) ressalta:

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção seria do conhecimento. A sua parte exige a participação franca, criativa, livre, critica promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Portanto de acordo com o autor acredita-se que, a criança através da ludicidade é capaz de aprender e superar suas próprias limitações, reconhecendo suas qualidades, levando em consideração todas as influências positivas do ato do brincar para o desenvolvimento global de toda e qualquer criança, no entanto faz-se acreditar que a criança aprende mais quando estar brincando. Rosamilha (1979, p. 77) ainda alerta que:

A criança é, antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis ai um artifício que a natureza encontrou para levar a criança para empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais esse artifício, coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo dos seus instintos naturais, aliados e não inimigos.

Com ênfase no que diz Rosamilha, entende-se que desde o princípio quando ainda bebê através do brincar a criança vai construindo a sua relação com a ludicidade adquirindo experiências vivenciadas sem que as mesmas percebam para, enfrentar ou superar as suas limitações no que tange as relações interacionais e sociais de cada uma delas já que, essas experiências só são possíveis pelo fato da participação e envolvimento das crianças no desenvolvimento das atividades lúdicas desde as manipulações dos objetos até mesmo a observação das outras crianças.

Toda e qualquer brincadeira, jogo ou objeto de brinquedo possui grandes fundamentos para o desenvolvimento da aprendizagem da criança pois, as brincadeiras conduzem as crianças ao processo de transformação do cognitivo para um futuro construtivo, trabalhando todos os mecanismos internos de equilíbrio, percepção com o intuito de compreender cada vez mais todas as ações e acontecimentos externos que as rodeiam.

Carvalho (2007, p.3) ressalta que:

As culturas infantis são constituídas por um conjunto de formas, significados, objetos, artefatos que conferem modos de compreensão simbólica sobre o mundo. Ou seja, brinquedos, brincadeiras, músicas e histórias que expressam o olhar infantil, olhar construído no processo histórico de diferenciação do adulto. Os brinquedos e brincadeiras elaborados e vivenciados pelas crianças ao longo da história da humanidade são, portanto, objeto de estudo que surgem à medida que entendemos a infância como categoria geracional sociologicamente instituída e produtora de uma cultura própria.

Em concordância com o autor, tudo o que se refere a ludicidade deve ser valorado diante de todos os aspectos e olhares do meio interno e externo em que cada criança estar inserida enfatizando que, todas as ações da ludicidade através de jogos, músicas, danças, brinquedos e brincadeiras a criança estar sujeita de maneira favorável a adaptar-se quanto a uma realidade que constantemente se renova aprendendo a lidar os problemas e desafios do cotidiano.

O jogo ao ocorrer em situações sem pressão, em atmosfera de familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou perigo proporciona condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco. A conduta lúdica oferece oportunidades para experimentar comportamento que, em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro ou punição. (KISHIMOTO, 1998, p. 140).

Os benefícios que a ludicidade tende a oferecer para o desenvolvimento da criança vão além da fantasia, da construção, do desenvolvimento cognitivo e da psicomotricidade, a ludicidade vem favorecer com um sentimento prazeroso auxiliando a criança no seu entendimento fazendo a relação do imaginário com a sua realidade, no que tange a sua aprendizagem e a sua compreensão quanto ser, enfatizando que a criança nunca vai brincar só por brincar, toda ação dentro do contexto de ludicidade mesmo sem que ela não perceba, de fato a criança estará sim aprendendo algo, internalizando conhecimentos que no decorrer da vida possa servir a ela mesma em meio a sociedade uma vez que, não devemos esquecer que toda atividade lúdica possui fundamentos para desenvolvimento e construção das crianças.

Segundo Redin (2000, p.64.):

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestável do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma.

Nessas perspectivas conforme relata o autor, entende-se que todas as atividades lúdicas, brinquedos, jogos, dança, música, brincadeiras entre outras, possuem de fato fundamentos que estimulam a criança a buscar de maneira prazerosa as respostas para toda e qualquer dificuldade que ela venha encontrar, para desenvolver algo, de se relacionar e de interagir em meio a sociedade, aprender e compreender sobre os constantes acontecimentos e mudanças no seu cotidiano, na construção e reconstrução do seu próprio contexto histórico e de sua aprendizagem. Ressaltando mais uma vez que, em toda ação da criança relacionada com a ludicidade, ao final desta ação a criança já vai ter extraído e internalizado algo que ela aprendeu brincando e poderá carregar consigo por toda vida.

1.2 A LUDICIDADE NO ENSINO FUNDAMENTAL

A ludicidade é sinônimo do termo lúdico que vem do latim “ludus” e que se refere a jogos, brinquedos ou divertimentos. Dentro do contexto do ensino fundamental é de suma importância o professor trazer para dentro de sala uma prática pedagógica rica e diferenciada pois, uma metodologia voltada para a ludicidade tende-se a aguçar cada vez mais o interesse dos alunos a participar e desenvolver um ensino-aprendizagem de maneira significativa e relevante.

Costa (2005) citado por Rau (2007, p.32) diz que:

A palavra lúdico vem do latim “ludus” e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e a palavra é relativa também a *conduta daquele que joga*, que brinca e que se diverte. Por sua vez, o jogo oportuniza a aprendizagem do sujeito e o seu desenvolvimento.

Deve-se ter um pensamento com mais atenção para o que diz a autora sobre a ludicidade quando ressalta que a prática do lúdico também é relativo a ação de “uma conduta daquele que joga” pois trata-se de uma ação que o professor pode obter como um recurso pedagógico para assim trabalhar na construção do saber, usando em seu favor e dos alunos todos os jogos, brinquedos e dinâmicas, dentre outras gerando ferramentas com fundamentos educacionais significativos para um bom aprendizado do aluno ensinando-os e desenvolvendo desde já suas ações éticas e morais de respeito e cidadania.

Fernandez (2001) citado por Rau (2007, p. 57) faz um breve comparação da relação do lúdico com o brincar para o fato de:

Aprender é apropriar-se da linguagem, é historiar-se, recordar o passado para despertar-se ao futuro; é deixar-se surpreender pelo já conhecido. Aprender é reconhecer-se, admitir-se. Crer e criar. Arriscar-se a fazer dos sonhos textos visíveis e possíveis. Só será possível que as professoras e professores possam gerar espaços de brincar-aprender para seus alunos quando eles simultaneamente construirão a si mesmos.

Conforme essa contextualização a necessidade do aprender, do descobrir e de todos os conhecimentos do mais simples aos mais complexos estão interligados ao extinto do ser humano em querer buscar, reproduzir, transformar, conquistar e realizar todos os seus desejos e expectativas de vida no meio social, político e econômico. Sendo assim parte de um princípio onde inicia-se um

processo contínuo da construção do seu caráter, como cidadão e também de suas qualidades no ramo profissional e social.

Tudo isso é o significado decorrente de um ato levando o ser humano a conhecer o seu lugar em meio a sociedade sendo esse sabedor dos seus direitos e deveres, esse ato único que conhecemos como “Educação” e começa primeiramente em casa encaminhando-se ao longo da vida dentro do contexto escolar, tendo início desde o momento em que o aluno entra na escola.

Ao se tratar do fundamento que o lúdico tende a oferecer no ensino fundamental, deve-se valorar toda ação e desenvolvimento nesse contexto pois, visando a praxe pedagógica do professor é notável que a ação do termo lúdico se perde um pouco já que essa ação é mais desenvolvida na educação infantil, e ao ingressar no ensino fundamental na maioria das vezes a criança passa a ser inserida no processo de metodologia aos quais os professores tentem somente a reproduzir um modelo no entanto um pouco ainda tradicional de ensino aprendizagem. Para Moyles (2001. p.181) “na escola, o brincar pode ser dirigido, livre ou exploratório: o essencial é que ele faça a criança avançar do ponto em que está no momento em sua aprendizagem, criando condições para a ampliação e revisão de seus conhecimentos”.

No entanto é essencial a continuidade do desenvolvimento da ludicidade no processo metodológico e didático dentro do ensino fundamental, dessa maneira a criança no ato de brincar tende a aprender além dos mais diversos conteúdos, mas também para a sua ação e desenvolvimento na vida social e em todos os seus aspectos.

Vygotsky (1984) analisado por Rau (2007, p.46):

Para o autor a ideia de brincar se origina na imaginação criada pela criança, em que os desejos impossíveis podem ser resgatados, reduzindo a tensão e, ao mesmo tempo, constituindo uma maneira de acomodação a conflitos e frustrações da vida real. Vygotsky afirma que “brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação. Enquanto brinca, a criança concentra sua atenção na atividade em si e não em seus resultados e efeitos. Permitir brincar às crianças é uma tarefa essencial do educador.

De acordo com esta análise os desejos internalizados pelas crianças é um reflexo fluente da ação do brincar pois, fora do ambiente escolar as brincadeiras costumam retratar alguns momentos de vivência da vida dessas crianças, sendo

que esses momentos estão sempre em constante transformação sendo assim, diante de tais dificuldades que possam ser encontrada em sala, cabe a observação atenta dos professores, mediante essas circunstâncias podendo transformar o que parecia ser difícil ou complicado de se resolver em uma ação atrativa e divertida vista com uma brincadeira estingando os alunos de forma a contribuir preestabelecendo as experiências da criança com o mundo.

Há vários caminhos para se construir a necessidade de aprendizagem no aluno e é preciso que a cada objetivo a alcançar se dê o tempo e as oportunidades necessárias para que o aluno compreenda com total clareza a sua importância e como aqueles conhecimentos se articulam com outros saberes e com processos da vida real. Para que ele efetivamente aprenda, é fundamental que se crie a necessidade de aprendizagem que será a força propulsora da mobilização das energias intelectuais e emocionais do aluno no processo de construção do seu conhecimento. O professor também deve estar atento para a necessidade de envolver o aluno com as diferentes atividades educativas propostas para a sua formação, de maneira que todos os alunos percebam com clareza o porquê de se estar realizando cada tarefa/atividade. (BURNIER, 2002 pág 04.)

De acordo com a autora acredita-se que o professor deve estar sempre atento e apto para desenvolver uma metodologia que venha favorecer o aluno quanto as dificuldades que possam ser encontradas no seu processo de aprendizagem, a criatividade desse professor no momento de ensinar, conta muito, pois o ato de criar algo novo, gera um campo positivo para o bom relacionamento e respostas satisfatórias do ensino e aprendizagem entre professor e aluno, aluno e professor.

E se tratando de “ensino fundamental” vale ressaltar que os alunos mesmo saindo da “educação infantil” ainda, continuam sendo crianças uma vez que, observa-se no cotidiano escolar do ensino fundamental um processo contínuo de reprodução de ensino-aprendizagem no que diz respeito a praxe pedagógica dos professores, onde os alunos só devem sentar na sala de aula como de costume tradicional nas cadeiras arrumadas sequencialmente enfileiradas, fazendo atividades na maioria das vezes somente desenvolvidas no quadro branco de copiar e recopiar, nessa perspectiva enfatiza-se a importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem no contexto educacional do ensino fundamental.

1.3 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE.

Dentro da praxe pedagógica de ensino e aprendizagem, a ludicidade surge com intuito de colaborar e enriquecer com a didática e metodologia do professor, ressaltando a importância de que, para o processo da construção do conhecimento deve-se garantir a socialização e interação de um todo e que haja uma boa relação entre professor-aluno e aluno-professor tendo em vista o entendimento geral da turma. Através da ludicidade tende-se obter um resultado positivo de ensino aprendizagem pois, sabe-se que no mundo imaginário e de ilusão na concepção de infância a criança passa a entender e ver melhor os desafios que as rodeiam dentro do contexto escolar.

Portanto Negrine (1994, p.19) sustenta que:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança.

Parafraseando as palavras do autor entende-se que a ludicidade vem favorecer o aluno no que tange o seu desenvolvimento de aprendizagem, as atividades lúdicas abrem um leque de opções fazendo com que o aluno consiga alcançar de maneira significativa um nível de aprendizagem positivo. Mesmo que cada aluno tenha seu tempo certo de aprender, a ludicidade vem tornar mais fácil esse processo pois, através dos jogos, brincadeiras e dinâmicas nas aulas internas e aulas extra classe os alunos tende a desenvolver melhor todas as suas habilidades uma vez que, quando se trata de infância sabe-se que a criança aprende mais brincando, construindo melhor o seu conhecimento levando o aluno a ter um pensamento mais amplo de compreensão do seu meio, da interação e criatividade de oportunizar os mesmos a superar tais obstáculos nas aulas vistos como desafios, satisfazendo o seu desejo de aprender, ressaltando que o sinônimo de brincar é aprender. Segundo Redin (2000, p. 85):

O lúdico é a mediação universal para o desenvolvimento e a construção de todas as habilidades humanas. De todos os elementos do brincar, este é o mais importante: o que a criança faz e com quem determina a importância ou não do brincar. A brincadeira vai desde a prática livre,

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

No momento em que o aluno entra no ambiente escolar, suas ansiedades e expectativas começa a fluir de maneira fervorosa, em pensar que ali dentro possa haver um novo mundo misterioso e cheio de desafios uma vez que, o novo e o diferente tem o poder de despertar a curiosidade do aluno em querer buscar aprender para realizar tais atividades de sala de aula. Sendo assim cabe ao papel e desenvoltura do professor, atentar para as suas práxis pedagógicas, inovando as suas metodologias de ensino e não perder o momento do estímulo e interesse de cada aluno pelas aulas.

[...] no processo de educação também cabe ao mestre um papel ativo: o de cortar, talhar e esculpir os elementos do meio, combiná-los pelos mais variados modos para que eles realizem a tarefa de que ele, mestre, necessita. Deste modo, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles. (BAQUERO, 2000. p.27).

Enfatizando o que diz o autor, é através da ludicidade que o professor estará estingando o prazer do aluno em aprender, fazendo com que o ensino e aprendizagem dessa construção do conhecimento seja de maneira interativa, dinâmica e atrativa, relacionando todos os alvos a serem envolvidos na construção do saber sendo eles, professor, objetos de estudos, alunos e o meio, tanto a sala de aula quanto a escola diante a visão do aluno não só deve como tem que ser vista, como um lugar e/ou um ambiente bom comparado ao um ambiente familiar e agradável onde todos podem se sentir à vontade de voltar ao saírem para o intervalo ou no retorno seguinte para a aula e para que obtenha-se esse resultado a comunidade e principalmente ao professor de despertar esse interesse nos seus alunos.

No entanto quais caminhos os professores costumam seguir para que as suas aulas não se tornem monótona deixando de despertar os olhares de interesses dos alunos proporcionando o sentimento do prazer mediante a construção de um novo conhecimento? Contudo Roloff (2010, p.1) afirma que:

O indivíduo está sujeito às influências do meio no qual ele vive e na relação de causas e efeitos desenvolve, não apenas aquilo que possui no interior do seu ser, mas também absorve o que está fora. A criança vive num mundo de experiências e mutações constantes, entre aquilo que ainda é e o que poderá vir a ser. A escola, a aula, o professor possuem caráter de imensa importância na formação deste novo mundo e ainda, na recuperação de universos perdidos entre drogas e violências. O lúdico em sala de aula é ingrediente importante para a socialização, observação de comportamentos e valores.

A ludicidade não deve ser vista como simplesmente uma diversão de passatempo, seus fundamentos vai além do que aparentemente possa ser uma simples brincadeira, no entanto ela opera desenvolvendo várias funções significativas e fundamentais que o ser humano tende a levar por toda vida, que vão das funções cognitivas e motoras, levando em conta o seu desenvolvimento de interação e socialização e das capacidades e sensações que o aluno tende adquirir e sentir em todos os aspectos básicos referentemente ao ensino-aprendizagem obtendo mais percepção, atenção, memória, autonomia e até mesmo na forma de aprender a linguagem e escrita.

A ludicidade vem auxiliar e favorecer cada aluno em todos os aspectos de dificuldade que podem ser encontrados por isso, faz-se necessário que o professor esteja sempre atento a todas as ações dentro do mundo de seus alunos podendo assim, acompanhá-los fazendo adaptações na sua forma de desenvolver sua metodologia, nessa perspectiva de acordo com Roloff (2010, p. 4).

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

É de suma importância a valorização do momento da brincadeira já que, o aluno aprende mais brincando e passa a compreender melhor o mundo à sua volta além de testar todas as suas habilidades físicas, de pular, correr, entre outras, respeitando os limites dentro das regras favorecendo princípios de compreensão entre ganhar ou perder, de compartilhar, de liderar, de competir, de obedecer, etc.

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças. (ALMEIDA 2005, p.5).

1.4 A LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

A prática da ludicidade refere-se à uma metodologia desenvolvida com a inserção de jogos, dinâmicas, objetos de brinquedos ou divertimentos. É de suma importância que o educador tenha um olhar mais abrangente sobre a Educação Lúdica pois, dentre muitas maneiras de educar a ludicidade possui um poder à mais de transformar tornando em realidade o que parece ser impossível chegando nos pontos mais críticos encontrados em sala de aula ou seja, ajudando principalmente no ensino-aprendizagem daqueles alunos que necessitam de mais atenção pela as dificuldades quanto ao seu rendimento escolar.

Dohme (2003, p.13) ressalta que “a crescente importância do uso do lúdico no processo educacional, instiga à participação, a crítica, à busca da novidade e da ousadia.”.

Parafraseando a colocação da autora acredita-se que, a importância do desenvolvimento da ludicidade no processo educacional tente-se a desenvolver com eficácia uma produção de ensino-aprendizagem pois, essa ação busca trazer para o meio de ensino trabalhando desde a socialização e interação de todos os alunos e principalmente os que apresentam dificuldade de aprendizagem, podendo aguçar todos os impulsos que levem os alunos a desenvolver as suas potencialidades nas atividades mais simples as mais complexas despertando o prazer dos mesmos de se esforçar como alunos assíduos e em aprender os conteúdos através da realização completa das atividades.

Segundo Vygotsky (1984, p. 29).

As atividades lúdicas reforçam o potencial associativo da criança, em função de proporcionar a possibilidade de estabelecimento de situações reais e imaginárias, ajudando a criança a viver processos reais, por meio de adequação de sistemas estabelecidos em atividades simbólicas.

De acordo com Vygotsky dentro da didática do professor as atividades lúdicas possibilitam um melhor entendimento e internalização da aprendizagem proporcionando aos alunos uma compreensão mais ampla nas diversas situações criadas pelas crianças relacionando o imaginário com o real, ressaltando a importância, o significado e a especificidade que cada atividade simbólica traz para dentro do contexto educacional.

Friedmann (1996, p. 55), afirma que “A aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade”.

Conforme afirma o autor entende-se, para que haja aprendizagem no processo educacional faz-se necessário despertar a motivação de cada aluno aguçando o seu interesse em aprender e seguir desenvolvendo essa aprendizagem no decorrer das aulas durante todo o ano letivo, almejando transformar a realidade positiva de coeficiente satisfatório de ensino-aprendizagem ao final do ano.

Enfatizando que todo professor deve ser um observador a ponto de conhecer cada um dos seus alunos, seus defeitos e qualidades no que tange o seu rendimento escolar sendo esse de nível baixo, médio ou alto, e sem deixar de lembrar que nada mais deve ser importante do que a necessidade e o interesse de cada aluno em relação ao tentar e/ou fazer e concluir uma atividade uma vez que, o tempo certo de aprender é individual e varia de aluno para aluno, ou seja cada aluno tem o seu tempo certo de aprender e cabe ao professor saber identificar tal problemática e saber aproveitar esse momento de aprendizagem.

O lúdico é uma palavra de origem latina: “ludus”, que significa “jogo”. Poderia significar somente jogar, mas com a sua evolução tornou-se o que hoje podemos definir como uma forma de desenvolver a criatividade e o conhecimento através de jogos, brincadeiras, músicas (ALMEIDA, 2009, p.1).

Visando o papel atuante do educador no desenvolvimento das práticas pedagógicas em relação ao processo de ensino e aprendizagem através da ludicidade, faz-se necessário que esse educador esteja apto a “entender e falar” a linguagem dos seus alunos, despertando os seus interesses de participação nas aulas e motivando-os fazendo aflorar o desejo de querer aprender adquirindo e internalizando de maneira mais eficaz o que lhes foi ensinado já que, a ludicidade dentro do processo de ensino e aprendizagem vem atuar como mediadora para que haja de fato uma construção do conhecimento e do saber. Maria (2009, p. 8), afirmam também que:

A ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico essencial.

Diante da afirmação da autora compreende-se que no desenvolvimento da ludicidade dentro do contexto metodológico de ensino-aprendizagem, o professor deve atuar com o intuito de auxiliar todos os seus alunos principalmente com o foco mais voltado para os alunos que demonstram obter um baixo rendimento escolar no que tange na problematização dos conteúdos, dessa forma contribuindo para que de fato haja um entendimento e aprendizagem dos mesmos.

Assim o professor estará estendendo os seus alunos a procurar respostas para solucionar os problemas encontrados em sala, seja esse de oralidade, escrita, ética de interação e socialização, científica, etc. Kishimoto (1996, p. 43) ressalta que: “[...] os jogos colaboram para a emergência do papel comunicativo da linguagem, a aprendizagem das convenções sociais e a aquisição das habilidades sociais”.

Neste sentido a prática da ludicidade se torna uma grande aliada que ajuda na construção do conhecimento no processo de ensino-aprendizagem, numa perspectiva de prática pedagógica criativa, inovadora, divertida e atrativa proporcionando aos alunos situações de estímulo do raciocínio lógico, autonomia e cognitivo, enfatizando a importância da ludicidade para que haja sempre uma boa relação entre alunos e professores e também na sua relação com o meio social.

Na vida social, como na vida individual o pensamento procede da ação e uma sociedade é essencialmente um sistema de atividades. É da análise dessas interações no comportamento mesmo que procede então a explicação das representações coletivas, ou interações modificando a consciência dos indivíduos. (PIAGET, 1973, p. 33)

A prática pedagógica voltada para o contexto de ludicidade, aos olhares dos alunos quanto a ação do professor desenvolvida de maneira diferente pelo menos uma vez em cada assunto dado, saindo um pouco da rotina do ensino aprendizagem em sala de aula, torna-se assim como algo novo e diferente tendo em vista o poder de despertar a curiosidade, em seguida o estímulo de cada aluno,

para participar de tal jogo ou dinâmica, e a força de vontade de aprender de uma maneira que pareça ser mais fácil, aquilo que para devido aluno, tem dificuldade de realizar nas tais atividades postas pelo professor, uma vez que, os outros colegas já realizam com mais facilidade.

De acordo com Martínes e Calvi, (2004, p. 30).

Criatividade é um conjunto de processos, métodos e técnicas de solução de problema e aplica-se a qualquer atividade humana. Ela é o fruto do acesso a muita informação e de seu processamento dinâmico. Quanto maior a quantidade de referências e informações, maior a capacidade de transformá-las e adequá-las à solução de cada problema.

A criatividade da ludicidade nesse processo de ensino-aprendizagem vai desde a transformação e caracterização do seu ambiente de trabalho, tendo em vista obter um ambiente alegre e atrativo para receber sua clientela. Aprender brincando com algo novo e de maneira diferente, do que o aluno estar acostumado a vivenciar no seu cotidiano escolar, é certo que, é muito mais prazeroso, por isso a importância da valorização da criatividade da metodologia e didática através da ação da ludicidade que o professor venha a desenvolver em sala, visando a melhoria de ensino e aprendizagem de modo geral dos alunos, fugir da rotina pode ser visto como algo bom, diante dos velhos hábitos e mediante as novas ideias e ousada de ensino para se ter uma aprendizagem relevante e significativa pois, tanto professor quanto aluno, tendem muito mais a aprender uns com os outros e quem busca algo no novo, no diferente, a tendência é encontrar novos conhecimentos, e conhecimento é vida.

Conforme fala Martínes e Calvi, (2004, p. 32-33).

A criatividade estimula sentidos e emoções frente ao prazer de descobrir e encontrar, ao mesmo tempo desorganiza, reorganiza e inventa. Se uma ideia é nova, isso já é um bom motivo para pensar nela, pois começar de novo também é criativo, é também ato consciente de dar vida a algo novo, único e original, é necessário que acumulemos conhecimentos e interesses heterógenos e amplos, sem deixarmos de nos aprofundarmos nas áreas de especialização que conhecemos. O medo de criar gera mediocridade e retrocesso. A coragem de criar traz evolução, desenvolvimento, transformação. Desenvolver a criatividade estimular a capacidade de formar mentalmente ideias, imagens e coisas inexistentes, assim como dar existência a algo novo, único e original, tendo sempre em conta um determinado objetivo.

Portanto a criatividade do professor no momento de ensinar, conta muito, pois o ato de criar algo novo, gera um campo positivo para o bom relacionamento e respostas de satisfação, do ensino-aprendizagem entre professor-aluno, aluno-professor. Visando sempre os bons resultados significantes de aprendizagem quanto ao ensino dado.

CAPÍTULO II - METODOLOGIA

Este capítulo vem tratar dos caminhos percorridos da investigação de forma bastante minuciosa para que assim estejam esclarecidos todos os procedimentos utilizados que norteiam este trabalho.

De acordo com Matias-Pereira (2010, p. 25) “metodologia é o estudo dos métodos. Sua finalidade é ajudar o pesquisador a compreender em termos mais amplos possíveis o processo de investigação científica”.

2.1 LOCAL DA PESQUISA

O estudo foi desenvolvido no Município de Tabatinga - AM, na Escola Municipal Professor Luís Soares dos Santos situa-se à Rua São João Batista, s/nº no Bairro Santa Rosa, Zona Urbana do município. Criada pela Lei nº 622 de 14 de Junho de 2012, regulamentada pela Prefeitura Municipal de Tabatinga, é regida pela Secretaria Municipal de Educação.

A referida escola tem capacidade de atender 1.440 alunos, atualmente contém uma clientela de 1076, distribuídos nos turnos matutino, vespertino e noturno devidamente matriculado no Ciclo Básico do Ensino Fundamental (1º ao 9º ano e EJA- 1º Segmento e 2º Segmento).

A equipe de funcionários é composta de 52 docentes, 01 Secretário Geral, 01 assistente e 01 auxiliar administrativos, 05 auxiliares de serviços gerais, 01 merendeira, 03 apoios pedagógicos, 01 gestora.

Segundo dados retirados do atual histórico da escola: A Instituição objetiva a integração entre escola, família e comunidade. Tem como proposta pedagógica a melhoria da Educação no Município, suas atividades são direcionadas, sempre, para o bom desempenho escolar do aluno, assim como o seu bem-estar físico, emocional, cognitivo e social, embasando-se em atitudes norteadas pela coerência, lógica, racionalidade e a interdisciplinaridade. Atender alunos de diferentes níveis sociais e econômicos, cuja participação familiar na vida escolar dos filhos, ainda, apresenta-se precária, havendo por parte de alguns, certa resistência em colaborar com a escola e garantir um bom desempenho no processo de ensino/aprendizagem dos mesmos.

Por isso, este Estabelecimento de Ensino viabiliza estratégias que buscam integrar de maneira mais efetiva a escola e a comunidade local, almejando uma educação de qualidade e não apenas de quantidade. De modo que a formação integral do discente, a estadia na escola, a qualidade do ensino agregada da aquisição de valores morais e cívicos que lhes sejam essenciais na prática de atitudes salutaras no seu cotidiano dentro e fora da escola, são prioridades para a formação dos estudantes. Espera-se que, com tal proposta a referida Instituição venha orientar-se no sentido de acolher o aprendiz, propiciando-o uma aprendizagem significativa e contextualizada que o valorize como um todo, integrando-o à sociedade da qual faz parte.

O prédio escolar encontra-se conservado, porém, necessitando de ampliação e adequação aos parâmetros de acessibilidade, espaço para atividades físicas, alguns reparos no que diz respeito às instalações sanitárias a fim de oferecer melhores condições para aquisição de bons hábitos de higiene, dispõe de espaço físico adequado para funcionamento do refeitório, de acomodação da merenda escolar e do acervo. Faz-se necessário a revitalização de recursos materiais como livros, DVDs, mapas, equipamentos de informática, jogos pedagógicos e materiais esportivos para que seja garantido seu uso efetivo, durante o trabalho sério e eficiente com o qual a Instituição Escolar se compromete em disponibilizar aos seus discentes.

2.2 LINHA DE PESQUISA

Educação e Educação Infantil. Por se tratar de um estudo no universo da infância, dentro do contexto educacional e a ferramenta lúdica para o incentivo na ação do professor, contribuindo com o ensino-aprendizagem dos alunos do 3º ano do ensino fundamental.

2.3 TIPO DE PESQUISA

A pesquisa embasou-se no tipo de estudo da pesquisa bibliográfica. Segundo Prestes (2008, p.26), “a pesquisa bibliográfica é aquela que busca adquirir conhecimentos a partir de informações provenientes de materiais gráficos

ou de outras fontes”. Em consonância Marconi e Lakatos (2010, p.166) afirmam que “a pesquisa bibliográfica abrange toda bibliografia já tornada pública em relação ao tema de estudo”

2.4 TIPO DE ABORDAGEM

Utilizou-se no tipo de estudo, a pesquisa qualitativa, que conforme Silva (2007, p.49) “é aquela que procura estudar os fenômenos educacionais e seus atores dentro do contexto social e histórico em que vivem”. Em concordância Michel (2009, p. 36), enfatiza “que há uma relação dinâmica, particular, contextual e temporal entre o pesquisador e o objeto de estudo”. Com essa pesquisa adquiriu-se a compreensão do estudo e aprofundaram-se nos fatos para assim atingir os objetivos propostos.

Tendo em vista os objetivos propostos, optou-se pela pesquisa de campo, pois se buscou um aprofundamento da realidade específica. Fenômenos, exatamente como ocorrem no real, de acordo com e com base nas fundamentações teóricas consistentes, com a finalidade de compreender e explicar o objeto pesquisado. Segundo Marconi e Lakatos (2010, p. 169):

A pesquisa de campo é aquela utilizada com 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, ou, ainda, de descobrir novos fenômenos ou as relações entre eles.

Para Andrade (2009 p.65), “a pesquisa de campo recebe esse nome por ser realizada no local em que ocorre o problema”. Desse modo, pode-se explorar melhor o objeto de estudo, por meio do contato maior entre pesquisador e ambiente a ser pesquisado, favorecendo a realização da pesquisa.

Um método de abordagem indutivo com procedimento fenomenológico. Para Triviños (2006, p.41-43) a fenomenologia, “é a representação de uma tendência dentro do idealismo filosófico que estuda as *essências* classificadas em essência da percepção e da consciência”. É também, “[...] uma filosofia que

substitui as essências na *existência* e não pensa que se possa compreender o homem e o mundo de outra forma senão a partir de sua facticidade”.

2.5 TÉCNICAS DE PESQUISA

Fez-se o uso e pratica de algumas técnicas para chegarmos ao objetivo da pesquisa que é de verificar como os professores atuantes nas salas de aula, utilizam a ludicidade nas suas práticas pedagógica como ferramenta para o processo de ensino-aprendizagem, na formação dos alunos das turmas do 3º ano do Ensino Fundamental da referida Escola a cima mencionada. Portanto, para conseguirmos as informações e dados, foi necessário a aplicação de alguns procedimentos, a princípio consulta bibliográfica, que tem como finalidade a obtenção de fundamentação teórica, onde traz uma seleção de autores que, em suas obras, tratam de indicativos da importância desta prática para o ensino-aprendizagem.

E por fim a pesquisa de campo, onde pôde-se realizar observações não participativas nas salas de aula, fazendo também a aplicação de um questionário para os professores, composto por 06 perguntas, sendo 03 abertas e 03 fechadas, dessa forma, obtendo a opinião, bem como, para analisar o nível de conhecimento referente ao assunto em questão dos professores do 3º ano do Ensino Fundamental da escola citada.

2.6 PÚBLICO ALVO DA PESQUISA

A presente pesquisa denominada “A Importância da Ludicidade na Prática Pedagógica dos Professores como Ferramenta para o Processo de Ensino aprendizagem”, foi direcionada aos professores dos 3º Ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Professor Luís Soares dos Santos, tendo 01 (uma) turma no turno da manhã e 02 (duas) turmas no turno da tarde, totalizando 03 (três) informantes pesquisados, sendo 02 (duas) professoras do sexo feminino e 01 (um) professor do sexo masculino, para participarem da referida pesquisa, ambos licenciados pela Universidade do Estado do Amazonas-UEA. Ressaltando que somente as 02 (duas) professoras do sexo feminino se disponibilizaram para contribuir com essa pesquisa, pois o terceiro professor esse sendo do sexo

masculino, alegou que não poderia participar desta pesquisa pois, tinha muito compromisso mais relevantes e por isso, o mesmo não teria tempo e nem disponibilidade para responder o questionário.

Utilizaram-se códigos para manter o anonimato dos pesquisados, como ética para preservar a imagem e também evitar futuras retaliações em seu cotidiano social e principalmente profissional, tais como: P1, P2 e P3. (Professora 1, Professora 2 e Professor 3).

2.7 OS INSTRUMENTOS E COLETA DE DADOS.

Os instrumentos de coleta de dados utilizados na pesquisa foram: a observação não participante e aplicação de um questionário.

Segundo Marconi e Lakatos (2010, p. 176), a técnica de coleta de dados da observação não participante é quando o pesquisador toma contato com a comunidade, grupo ou realidade estudada, mas sem integrar-se: permanece de fora.

Continuam ainda Marconi e Lakatos (2010, p. 184), e destacam que o questionário “é um instrumento de coletas de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escritos e sem a presença do entrevistador [...]” O instrumento de coleta de dados questionário possibilitou várias informações necessárias para atingir os objetivos. Ressalta-se que o questionário foi aplicado para três professores que possibilitaram registrar informações sobre o universo pesquisado e os diálogos com o gestor e com os professores.

Enfatiza Marconi e Lakatos (2010, p.149) que a “coleta de dados é a etapa em que se inicia a aplicação dos instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas, a fim de se efetuar a coleta dos dados previstos”. Dessa maneira, a coleta de dados da pesquisa foi realizada da seguinte maneira:

Dando início a pesquisa propriamente dita, fiz o primeiro contato com a gestora da escola no dia 21 de março de 2017 no turno da manhã, a qual me recepcionou de maneira gentil e muito educada, dando-me a oportunidade de se apresentar, no entanto logo me identifiquei como sendo discente do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado do Amazonas-UEA, informalmente relatei que o motivo da minha visita era em virtude da pesquisa de

campo para continuidade e término do meu trabalho de conclusão de curso - TCC, o qual gostaria que fosse realizada na escola, a gestora ficou feliz de saber que sua instituição iria fazer parte de uma pesquisa para conclusão de curso. Após esse breve diálogo com a própria gestora me guiou indicando quais eram as salas de aulas das turmas dos 3º anos do Ensino Fundamental, me informando também que, na escola só haviam 03 (três) turmas de 3º ano do Ensino Fundamental sendo que, no turno da manhã só havia 01 turma e no turno da tarde haviam as outras 02 (duas) turmas restantes.

Portanto neste mesmo dia me apresentei ao professor da única turma de 3º ano do Ensino Fundamental do turno da manhã e também no turno da tarde me apresentei para as outras duas professoras, com ambos fiz uma breve apresentação e deixando de maneira bem explícita o motivo do porquê da minha ida até a escola que era investigar especificamente como as atividades lúdicas (jogos, brincadeiras e brinquedos), podem ajudar e facilitar o processo ensino-aprendizagem dos alunos, entre outros aspectos.

Diante tal necessidade eu ficaria profundamente grata em poder contar muito naquele momento com a compreensão e a colaboração dos mesmos para que eu pudesse de fato concluir a minha pesquisa já que está necessariamente faz parte do processo de formação da minha tão sonhada Licenciatura em Pedagogia, mediante isso com permissão dos mesmos, eu pudesse nos dias seguintes participaria de algumas aulas e fazer as observações e aplicação do questionário para a coleta de dados. Assim, logo ficou previamente acertado que levaria um questionário de perguntas abertas e fechadas para eles responderem, o qual foi feito.

Portanto entre os dias 29 de março e 21 de abril do respectivo ano, nos dias letivos da semana, de maneira intercalada e nos dias selecionados pôde-se fazer as observações em sala de aula, onde coletou-se dados para o estudo e obtenção de resultados através da prática dos professores P1, P2 e P3, e também da ação correspondente ao ensino e a aprendizagem dos alunos.

Ressaltando que as observações não participativas puderam ser realizadas de maneira eficaz nas 03 (três) turmas do 3º ano do Ensino Fundamental, no decorrer dos meus comparecimentos as turmas nos momentos possíveis sem interromper ou atrapalhar as aulas do professor, pode-se fazer

diálogos investigativos sobre os níveis de conhecimento e importância dada pelos professores ao termo lúdico em sua prática pedagógica e também ao retorno positivo ou negativo quanto a participação e interação dos alunos dentro do contexto de ensino-aprendizagem dos mesmos através da colaboração desta praxe. E quanto ao questionário como já mencionado acima, somente as 02 (duas) professoras do sexo feminino se disponibilizaram a responder, dessa forma colaborando com a pesquisa.

No retorno à escola nos dois turnos, manhã e tarde, para distribuição e entrega do questionário aos professores, no entanto neste dia sabia que, dos 03 (três) professores, somente 02 (duas) professores iriam seguir contribuindo para a continuidade da pesquisa, sendo assim as professoras concordaram em devolver os questionários depois de 03 (três) dias. Dessa forma fez-se o retorno a escola no dia 28 do mesmo mês para o recebimento dos questionários, de maneira satisfatória as duas professoras responderam a todas as questões. Por fim neste dia 28 de abril encerrou-se somente a parte investigativa da referida pesquisa.

Em seguida, discutiremos os resultados da análise e interpretação dos dados da pesquisa.

CAPÍTULO III - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Considerando a necessidade de analisar e discutir os dados coletados durante a pesquisa de campo, este capítulo vem tratar da pesquisa educacional realizada na Escola Municipal Professor Luís Soares dos Santos situa-se à Rua São João Batista, s/nº no Bairro Santa Rosa, Zona Urbana em Tabatinga – AM. Criada pela Lei nº 622 de 14 de Junho de 2012, regulamentada pela Prefeitura Municipal de Tabatinga, é regida pela Secretaria Municipal de Educação. Necessariamente foi utilizado um questionário composto por 06 perguntas, sendo 03 abertas e 03 fechadas.

O referido questionário foi direcionado à três professores do 3º Ano do Ensino Fundamental da escola a cima mencionada, sendo um do gênero masculino e duas do gênero feminino. Dos referidos professores participaram da pesquisa respondendo ao questionário somente as duas professoras do gênero feminino pois, um terceiro professor do gênero masculino alegou que não poderia responder o questionário pois, tinha muito compromisso mais relevantes e por isso o mesmo não teria tempo e nem disponibilidade para responder.

No decorrer desta análise e discussão as professoras participantes foram identificadas como P1 e P2, para assim, melhor apresentar as informações que foram colhidas através das observações e suas respostas.

Sabe-se que sobre ludicidade existem vários conceitos, e que o lúdico envolve brincadeiras, jogos e toda e qualquer atividade que dar prazer na criança durante o ensino-aprendizagem. O lúdico estar presente na vida de todas as pessoas, motivando a criatividade e o relacionamento entre elas em vários aspectos e âmbitos sociais.

Para identificar as concepções de cada professor a respeito da ludicidade diante da sua experiência e conhecimento aplicou-se a seguinte pergunta: _ De acordo com a sua experiência e conhecimento adquirido, o que você entende por ludicidade?

As respostas foram as seguintes:

Professora 1 - "A ludicidade é uma forma de desenvolver a criatividade, conhecimento através dos jogos, músicas e

danças. Então a ludicidade é uma maneira de ensinar e aprender se divertindo.”

Professora 2 – “Usar jogos, brincadeiras, materiais concretos para ministrar aulas, fazer atividades de fixação”.

As professoras responderam as questões de maneira coerente, onde pode se identificar duas concepções diferentes no que se refere a ludicidade, já que, de fato há diferentes conceitos e maneiras de entender o significado do termo ludicidade (o lúdico). Sendo que a P1 mostrou ter um conhecimento mais aprofundado, respondendo de maneira mais detalhada e com mais clareza sobre o seu entendimento quanto ao conceito de ludicidade. A P2 respondeu a questão de maneira pouco minuciosa, sem instigar muito a expressão do seu conhecimento mas, considera-se a sua resposta quando pôde-se identificar a concepção e entendimento da mesma quanto ao significado de ludicidade.

Durante as observações feitas em algumas aulas, e através da interação com as professoras foi possível notar que, ainda há muito para que esse termo seja realmente compreendido no contexto da aula, pois, o termo e seu significado até costumam ser debatido mais isso se torna pobre quando o conceito por poucas vezes é colocado em prática. Segundo Carneiro e Dodge (2007, p.91):

Para que a prática da brincadeira se torne uma realidade na escola, é preciso mudar a visão dos estabelecimentos a respeito dessa ação e a maneira como entendem o currículo. Isso demanda uma transformação que necessita de um corpo docente capacitado e adequadamente instruído para refletir e alterar suas práticas. Envolve, para tanto, uma mudança de postura e disposição para muito trabalho.

Costa (2005) citado por Rau (2007, p.33) também contribui:

Desse modo com base no pressuposto de que a prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo ensino-aprendizagem, o lúdico deve ser levado a sério na escola, proporcionando-se o aprender pelo jogo e, logo, o aprender brincando.

Com base nas citações entende-se que, ao se tratar de ludicidade significa pensar na possibilidade da criança brincar de forma descompromissada, sem que haja em todas as situações o intuito de responsabilizar a criança obrigatoriamente de alcançar objetivos secundários, uma vez que, por natureza através da brincadeira a criança está sujeita a extrair uma aprendizagem significativa.

Enfatizando que o ato de brincar é fundamental para a criança desenvolver sua criatividade e expressar-se no mundo.

Mediante tais informações de conhecimentos sobre a ludicidade, sabe-se que, brincar é altamente produtivo para a criança, no sentido de sua formação plena, pois ela se forma e se desenvolve brincando e aprende a interagir com outras pessoas, além de aprender a compartilhar, cumprir regras e tomar decisões buscando a sua autonomia. Por isso a importância de valorizar, a prática dos jogos e as brincadeiras no ambiente escolar.

Ao analisar várias evidências positivas de contribuição que a ludicidade tende a oferecer para o professor quanto ao ensino e favorecer a aprendizagem dos alunos, entende-se que, a ludicidade auxilia o professor abrindo caminhos para que as suas aulas não se tornem diariamente rotineiras mas, sim, cada vez mais dinâmica e atrativa, auxiliando também na socialização das crianças umas com as outras, enfatizando que o professor deve estar atento a todos os tipos de mudanças no mundo dos alunos para que possa acompanhá-los de forma ativa, adaptando suas aulas de acordo com o mundo de hoje. Portanto aplicou-se aos professores a seguinte pergunta: Você concorda que os jogos por meio das atividades lúdicas podem contribuir no processo ensino-aprendizagem dos alunos. () sim ou () não.

Justifique?

As respostas foram as seguintes:

Professora 1_ “(x) Sim. Sim, devido a interação e participação do aluno com o contexto exposto e a alteração de conhecimento do meio inserido, ou seja, as informações adquiridas pelos colegas. Só complementam (somar) seus conhecimentos. Sua aprendizagem”.

Professora 2_ (x) Sim. Pois ajuda a esclarecer as dúvidas dos alunos, as crianças especiais também interagem com a turma”.

Analisando as respostas das professoras concorda-se com a afirmação de ambas que, as atividades lúdicas verdadeiramente surgem para somar, contribuindo

com o ensino e aprendizagem dos alunos. Na resposta da P1; analisa-se a concordância da mesma, dando o enfoque para interação e participação de todos os alunos através da contribuição que a ludicidade tende a oferecer para o ensino aprendizagem nas aulas. A P2 enfatiza a importância dessa atividade na prática, já que a ludicidade também é uma das melhores maneiras de interagir nas aulas as crianças com necessidade especiais. Com base a resposta da P2 vale ressaltar a importância de fazer com que essa criança se sinta socializada para que a mesma possa desenvolver a aprendizagem.

Sabe-se que o brincar ajuda os alunos de maneira mais eficaz na construção do saber, onde os mesmos tendem a adquirir uma diversidade de conhecimentos de uma forma mais prazerosa, fazendo com que esses alunos tenham confiança em si mesmos, capacitando-os a desenvolver todo e qualquer habilidade seja ela cognitiva ou de psicomotricidade. Almeida afirma que:

Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) como uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem-sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso. (2000, p. 60)

Portanto a citação permiti-nos entender o sentido da prática pedagógica dos professores dentro do contexto de ludicidade, certificando que essa prática oportuniza os alunos a explorar conceitos como liberdade existente envolvendo-os em situações lúdicas, levando assim ao desenvolvimento da autonomia desses educandos. Nesse sentido, a ludicidade funciona como uma ferramenta que tende a mediar facilitando cada vez mais a aprendizagem no espaço escolar.

Diante da tal relevância para compreender se os professores desenvolvem as atividades didático pedagógicas numa perspectiva metodológica lúdica como ferramenta na sua prática. Aplicou-se a seguinte pergunta: Que disciplinas ou conteúdos você costuma trabalhar fazendo uso da ferramenta lúdica?

As respostas foram as seguintes:

Professora 1_ "Conteúdo é muito, ou seja, existem vários conteúdos, mas eu praticamente utilizo as disciplinas de Matemática e Português usando a adição, subtração,

multiplicação e divisão, também a leitura da formação de frases ou palavras; etc.”

Professora 2_ “Costumo fazer mais o uso dessa ferramenta nas disciplinas de Português e Matemática: ensinar as quatro operações, separação de sílabas e classificação quanto ao número de sílabas.

Compreendendo a importância da praxe atribuída pelo professor quanto ao uso da ludicidade como ferramenta metodológica para a aprendizagem dos alunos, as respostas das professoras P1 e P2 foram semelhantes, onde ambas afirmam que costumam fazer com mais frequência o uso dessa ferramenta lúdica como método de ensino e aprendizagem, nas disciplinas de Português e Matemática.

Portanto observou-se na prática desta pesquisa que as professoras faziam o uso dessa ferramenta, através dos jogos educativos direcionados para essas duas disciplinas e também dinâmicas, tornando as suas aulas mais interessante e atrativa, envolvendo todos os alunos em sala, fazendo com que esses alunos pudessem socializar e interagir uns com os outros, estingando o interesse dos alunos de aprender o conteúdo que lhes estava sendo transmitido e desta forma aguçando ainda mais a aprendizagem de cada um dos alunos, na disciplina de Português para a escrita e oralidade, e na disciplina de Matemática a aprendizagem voltada para os conteúdos das quatro operações, adição, subtração, multiplicação e divisão. De acordo com Montibeller (1999, p, 329).

O jogo possibilita o desenvolvimento das funções superiores como um espaço aberto a experiências de aprendizagem, de interação, de sociabilidade, de interpretação e representação do mundo, de criação e construção de significados, além de ser um recurso que oferece situações significativas aos participantes e promove ação, participação e desafios.

A citação é esclarecedora, dessa forma deixando claro o entendimento da importância de usar lúdico como ferramenta pedagógica na sala de aula, pois, esta podem facilitar a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Friedmann (1996, p. 55), também afirma que “A aprendizagem depende grande parte da motivação: as necessidades e os interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que ela se ligue a uma atividade”. A partir desta concepção é óbvio que, o educador que desenvolve as suas atividades de ensino fazendo o uso da ludicidade como aliada em seu trabalho atinge mais facilmente os alunos na elevação do conhecimento.

Dando sequência aos dados coletados com as perguntas fechadas, questionou-se também aos professores a seguinte pergunta: Há algum tipo de preconceito por parte dos pais em relação a ludicidade por “aparentemente” ser uma simples brincadeira? A) Sim () ou B) Não(). *As duas professoras responderam marcando a letra A) (x) afirmando que sim.*

Baseada nos dados coletados e através de observações feitas em sala, percebe-se que por falta de informação e mais conhecimento quanto ao significado do termo “ludicidade (lúdico)” por parte dos pais, aos olhares e opiniões dos mesmos, “essa prática acaba se tornando pobre e sem fundamento educacional escolar”, pois, quando o pai, a mãe ou o responsável pelo aluno chega para buscá-lo na escola, e por algumas vezes se deparam com os aluno “brincando ou jogando”, e ao mesmo tempo esses responsáveis por esse educando só almejam ver ou saber que essa criança estar ali para somente de maneira tradicional aprenda a ler e escrever, e muitas das vezes sem perceber acabam ignorando que esses alunos ainda se enquadram dentro do termo de “infância”. Shultz (2006, p. 4), Muller e Domingues também complementam que:

Alguns pais não entendem a importância das atividades lúdicas na escola, exigindo conteúdos escritos nos cadernos, o que vem a dificultar, em alguns casos, o avanço dessas atividades na maioria das escolas. Essa cobrança pode dificultar tanto a criação de espaços destinados ao lúdico e o seu andamento, como o aprimoramento de educadores interessados nessa área.

Sem sombra de dúvidas, o fato preponderante e em concordância com os autores diante dessa reflexão, acredita-se que os pais precisam profundamente compreender melhor que nem sempre caderno cheio significa aprendizagem, partindo dessa problemática, vale ressaltar que, muitas vezes o caderno completo significa que a criança é uma ótima copista, mas isso não significa que ela aprendeu.

A cobrança por parte desses pais pelas apostilas e cadernos completos dificulta o tempo para que o professor possa desenvolver atividades lúdicas, dessa forma tornando as aulas para os seus filhos um fardo de cansaço, podendo causar estresse e desânimo na aprendizagem.

Ainda falando da concepção dos pais quanto ao entendimento do papel da ludicidade na vida escolar das crianças, concorda-se com a afirmação de Carneiro e Dodge (2007, p.201), que:

Ao estimular as crianças durante a brincadeira, os pais tornam-se mediadores do processo de construção do conhecimento, fazendo com que elas passem de um estágio de desenvolvimento para outro. Também, ao brincar com os pais, as crianças podem se beneficiar de uma sensação de maior segurança e liberdade para exploração, além de se sentirem mais próximas e mais bem compreendidas, o que pode contribuir para o melhor desenvolvimento de sua auto-estima e independência.

A partir desta afirmação a citação esclarecedora, permite destacar a importância também da participação dos pais nas brincadeiras dos seus filhos, enfatizando que dessa forma que os pais podem contribuir para a construção de um novo conhecimento, uma vez que, no ato da brincadeira eles também tendem a assumir o papel de mediador e pelo de haver uma relação de afeto e mais íntima de pais e filhos, os filhos se sentem mais seguros para desenvolverem todas as suas habilidades na aprendizagem.

Finalizando as análises dos dados coletados desta pesquisa através das respostas do questionário e feita as observações não participativa em sala, ainda com as perguntas fechadas, questionou-se aos professores quanto ao desenvolvimento dos alunos quanto as atividades, quando as aulas possuem características lúdicas? Podendo marcar nas opções: a) Não desenvolvem, b) Às vezes desenvolvem, c) Sempre desenvolvem. E qual o interesse dos alunos em participar dessas atividades? Também podendo marcar nas opções: a) Todos participam, b) Alguns participam, c) Ninguém participa.

A respostas foram as seguintes:

*Professora 1_ “marcou na penúltima questão correspondente a letra **c** (x) **Sempre desenvolvem**. E respondendo a última questão marcando a letra **a** (x) **Todos participam**”.*

*Professora 2_ “marcou na penúltima questão correspondente a letra **b**) (x) **Às vezes desenvolvem**. E respondendo a última questão marcando a letra **b**) (x) **A minoria participam**”.*

Com base nos dados coletados pode-se notar uma grande diferença nas respostas das professoras e também através das observações e alguns diálogos feitos com as mesmas no decorrer desta pesquisa, notou-se que acontece de fato e de maneira diversificada o envolvimento dos alunos quanto há o desenvolvimento das práticas das atividades lúdicas diferindo de uma sala de aula para outra, sendo que em uma turma ocorre mais o envolvimento dos alunos e já na outra turma nem tanto. Visando nesse contexto a atuação e competência do professor, esse tem saber a forma mais adequada de fazer com que todos os alunos em sala venham desenvolver tal aprendizagem já que, a finalidade das atividades lúdicas tem como o intuito favorecer os alunos a desenvolver juntos ali uma nova construção de conhecimento, almejando alcançar uma aprendizagem significativa. Contribuindo com essa ideia

Freire (2001, p. 85) afirma:

O fato, porém, de que ensinar ensina o ensinante a ensinar um certo conteúdo não deve significar, de modo algum, que o ensinante se aventure a ensinar sem competência para fazê-lo. Não o autoriza a ensinar o que não sabe. A responsabilidade ética, política e profissional do ensinante lhe coloca o dever de se preparar, de se capacitar, de se formar antes mesmo de iniciar sua atividade docente. Esta atividade exige que sua preparação, sua capacitação, sua formação se tornem processos permanentes. Sua experiência docente, se bem percebida e bem vivida, vai deixando claro que ela requer uma formação permanente do ensinante. Formação que se funda na análise crítica de sua prática.

Partindo da afirmação de Paulo Freire quanto a função do professor, mais uma vez vale ressaltar sobre o capricho, responsabilidade e compromisso desse professor com a inovação da sua metodologia e didática voltada sempre para a realidade dos seus alunos, e a desenvoltura do professor sabendo lidar com as situações lúdicas em sala para interagir procurando envolver todos os alunos nessas atividades, mesmo considerando que cada professor tenha a sua maneira diferente de ensinar, enfatizando que nessas horas um pouco mais de talento também contam, e já se tratando de “diferenças”, é de suma importância sabermos

valorizar as ações que diferem entre a “profissão do professor” e verdadeiramente o “talento e o dom do educador”.

Baseada nas informações colhidas durante as observações feitas nas salas de aula do 3º ano do Ensino Fundamental, e o questionário aplicado com as professoras das turmas, na Escola Municipal Professor Luís Soares dos Santos, finaliza-se considerando que, a prática da ludicidade, jogos e brincadeiras contribuem de maneira positiva na construção do processo de ensino e aprendizagem, em todos os aspectos, social, pessoal, intelectual dos alunos, revelando-se assim, a sua importância de se fazer presente em todos os momentos da prática pedagógica. Contudo, enfatiza-se que é de suma importância que o ato de brincar esteja inserido dentro do contexto escolar, e este não só pode e como deve estar estritamente vinculado à aprendizagem escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegar nesta etapa de conclusão da pesquisa com base nos estudos foi possível perceber o que os professores possuem como definição da ludicidade, os jogos, brincadeiras, dinâmicas algo que, não só trabalham e observam o desenvolvimento físico e cognitivo como habilidades motoras, raciocínio e domínio de conteúdo, mas também e principalmente a aceitação das regras de convivência, o respeito ao outro, o espírito de equipe e os valores morais.

Apesar dos obstáculos encontrados no âmbito escolar os professores tendem a valorizar muito as atividades lúdicas como contribuição efetiva no contexto escolar local de forma que a ação dos mesmos seja viabilizada no sentido de um maior aproveitamento das ferramentas lúdicas para que o processo ensino-aprendizagem seja um meio de favorecer o desenvolvimento emocional, interacional e de socialização dos seus alunos, o que com certeza se reflete na aprendizagem dos mesmos.

Desse modo pode-se concluir que, as professoras sempre que possível, utilizavam a ludicidade como instrumento de aprendizagem em sua prática pedagógica, com a utilização de jogos, desenvolvimento de brincadeiras, de materiais concretos, dentre outros. É interessante ressaltar que todas as professoras entrevistadas atribuíram às atividades lúdicas um papel essencial, o de motivar às crianças a estudar.

Enfatizando que a aprendizagem depende em grande parte da motivação e dos sentimentos prazerosos, as necessidades e interesses da criança são mais importantes que qualquer outra razão para que a mesma realize uma certa atividade. Assim, devemos concordar que a ludicidade também pode auxiliar os professores evitando os altos índices de repetência nas turmas do 3º ano do ensino fundamental e também a trabalhar melhor com as dificuldades de aprendizagem de seus alunos. É claro que o lúdico não seria uma solução mágica para solucionar a maioria dos problemas educacionais, mas poderia ser um caminho a ser trilhado na busca de uma escola mais atrativa e de aulas mais interessante.

Devemos alertar para o fato de que nesse sentido, Vygotsky afirma que o desenvolvimento e aprendizagem são processos que se influenciam, ou seja, são

ações recíprocas, de modo que, quanto mais aprendizagem, mais desenvolvimento (DAVIS; OLIVEIRA, 1994, p.56).

Nesta pesquisa os dados coletados revelaram que as metodologias que envolvem as atividades lúdicas na escola ainda possuem pouco real objetivo que deveriam de fato ter, consistindo em promover mais conhecimento através dessa praxe, nas quais os alunos se sintam envolvidos, aprendendo de forma prazerosa os conteúdos ministrados. Porém, deve-se atentar mais os olhares para algumas evidências que por sua vez, os professores ainda fazem o uso dessa ferramenta somente para sanar as dificuldades de aprendizagem somente em algumas disciplinas.

É válido ressaltar que no meio profissional dos educadores há, um número considerável de professores que utilizam a ferramenta lúdica como mediadora de conteúdo e conhece sua importância para o desenvolvimento da criança. Porém, o que percebeu-se na pesquisa é que, ainda existem professores enganando-se em pensar que as atividades lúdicas somente servem para serem desenvolvidas antes, durante ou depois dos intervalos, ou nas aulas de recreação e jogos, separando o aprender do brincar, uma vez que, quando o professor de fato não sabendo lidar com o real fundamento de ensino que uma brincadeira possa oferecer, por outro lado concordase que essa atividade possa ser não valorizada já que a mesma estar sendo vista somente vista como uma distração ou um passa tempo de criança.

Finalizando este trabalho, pôde-se concluir que a ludicidade deve fazer parte do cotidiano escolar constantemente e que os professores devem integrá-la em suas práticas pedagógicas não apenas como instrumento ou forma de ensinar, mas devem inseri-la conscientes da sua importância para a formação plena da criança. Constata-se dessa forma que, deve-se ser feito mais que isso, é imprescindível a relação que se dá entre professor e aluno, manifestado por metodologias de ensino que possam motivar as crianças pelo prazer de aprender e de sentirem-se construtores e sujeitos ativos do processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M. T. P. **O brincar na educação infantil**. Revista Virtual EF. Artigos. Natal/RN- volume 03- número 01- maio, 2005.

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

ANDRADE, M.M.de. **Introdução à Metodologia do Trabalho Científico**. São Paulo: Atlas, 2009.

ANDRADE, Maria Terezinha Dias de. **Técnica da pesquisa bibliográfica**. 3.ed. São Paulo: USP-Faculdade de Saúde Pública, 2003.

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

BARBOSA, R. V. C. **A ludicidade no processo ensino-aprendizagem**. Corpus et Scientia, v.4, n.2, 2009.

BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias**. São Paulo, 2002.

BURNIER. Suzana. **Pedagogia: pedagogia das competências**. São Paulo 2002.

CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2007.

FERNANDEZ, A. **O saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

FREIRE, Paulo. **Carta de Paulo Freire aos professores**. *Estud. av.*, São Paulo, v. 15, n.42, 2001. Disponível em: <<http://www.scielo.br>>. Acesso em: 10 Maio 2017.

FRIEDMANN. A. **Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo, Moderna, 2001.

GODOY, A. S. Pesquisa Qualitativa: **Tipos fundamentais**. Revista de Administração de Empresas , v.35, n.3, p.20-29, Mai./Jun..1995.

KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

MARCONI, Marina de Andrade. LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos de Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2010, 7º Ed.

- MARIA, V. M.; ALMEIDA, S.; SILVA, A. X.; ALMEIDA, B. C.; FURTADO, J. de L.; BARBOSA, R. V. C. **A ludicidade no processo ensino-aprendizagem.** Corpus et Scientia, v.4, n.2, 2009.
- MARTÍNEZ. Lucila e Calvi Gian. **Escola, Sala de Leitura e Biblioteca: O espaço da Comunidade.** 4. ed.rev.e ampl. São Paulo: Global, 2004.DOHME, Vânia. **O valor educacional dos jogos.** São Paulo: Informal, 2003.
- MARTÍNEZ. Lucila e Calvi Gian. **Escola, Sala de Leitura e Biblioteca: O espaço da Comunidade.** 4. ed.rev.e ampl. São Paulo: Global, 2004.
- MARTINS, Z. I.; PEREIRA, L. L. **A identidade e a crise do profissional docente.** In: BRZEZINSKI, I. (Org.). Profissão professor: identidade e profissionalização docente. Brasília: Plano, 2002. p. 113-132.
- MATIAS-PEREIRA, Jose. **Manual de metodologia da pesquisa científica.** São Paulo: Atlas, 2010, 2º ed.
- MONTIBELLER, Lilian. **O jogo na educação infantil.** Campinas, SP: Trabalho de conclusão de curso – UNICAMP, 1999.
- MORAES, A. R. D.; PULUCENA, L. K. C.; SANTOS, L. V. **A ludicidade no contexto escolar.** Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/conteudo.php?sid=376&cid=115parent=376>> Acesso em: 10 de maio de 2017.
- MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil.** São Paulo: Artmed, 2002.
- MOYLES, Janet R. **Estudos do lazer: uma introdução.** Campinas: Autores Associados, 1996.
- NEGRINI, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Porto Alegre: Propil, 1994.
- PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na criança.** Rio de Janeiro: Zahar, 1973.
- PRESTES, M.L.M. **A pesquisa e a construção científica: do planejamento aos textos da academia.** São Paulo: Rêspel, 2008.
- REDIN, Euclides, **O espaço e o tempo da criança.** 3ª ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.
- REDIN, Euclides. **O espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca.** Porto Alegre: Mediação, 2000.
- ROLOFF. E. M. **A importância do lúdico em sala de aula.** In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: Edipucrs; 2010.
- ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil.** São Paulo: Pioneira, 1979.

SARMENTO, *apud* CARVALHO, Levindo Diniz. UFMG -GT-07: **Educação de crianças de 0 a 6 anos**. Agência financiadora: CNPq, 2003.

SCHULTZ, E. S.; MULLER, C.; DOMINGUES, C. A. **A ludicidade e suas contribuições na escola**. Disponível em: [tp://www.unifra.br/eventos/jornadaeducacao2006/ ESCOLA.pdf](http://www.unifra.br/eventos/jornadaeducacao2006/ESCOLA.pdf)> Acesso em: 10 de maio. De 2017.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 2000.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, L. S. *apud* BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Brasil MEC/ SEB. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp, Sandra Denise pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento*. _ Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

APÊNDICE

QUESTIONÁRIO**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC
CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE TABATINGA-UEA
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA****TEMA: A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DOS
PROFESSORES COMO FERRAMENTA PARA O PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM DAS TURMAS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

- 1- De acordo com a sua experiência e conhecimento adquirido, o que você entende por ludicidade?

- 2- Que disciplinas ou conteúdos você costuma trabalhar fazendo uso da ferramenta lúdica?

- 3- Você concorda que os jogos por meio das atividades lúdicas podem contribuir no processo ensino-aprendizagem?

() Sim

() Não

Justifique.

- 4- Há algum tipo de preconceito por parte dos pais em relação a ludicidade por aparentemente ser uma simples brincadeira?
- a) SIM ()
 - b) NÃO ()
- 5- Como é o desenvolvimento dos seus alunos quanto as atividades, quando suas aulas possuem características lúdicas?
- a) () Não desenvolvem.
 - b) () Às vezes.
 - c) () Sempre desenvolvem.
- 6- Qual o interesse dos alunos em participar das atividades que tem o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem?
- a) () Todos participam
 - b) () A minoria dos alunos participam
 - c) () Ninguém participa