

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

**JOSE LUIS BASAURI ACOSTA**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM E A CONCEPÇÃO DO PROFESSOR NAS TURMAS DO 1º, 2º, e  
3º ANO DAS SERIES INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA  
JOCIEDES ANDRADE**

**Tabatinga  
2017**

**JOSE LUIS BASAURI ACOSTA**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM E A CONCEPÇÃO DO PROFESSOR NAS TURMAS DO 1º, 2º, e  
3º ANO DAS SERIES INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA  
JOCIEDES ANDRADE**

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

Orientadora: Prof<sup>a</sup> Msc Darcimar Souza  
Rodrigue

**Tabatinga  
2017**

**JOSE LUIS BASAURI ACOSTA**

**O LÚDICO COMO FERRAMENTA METODOLÓGICA DE ENSINO E  
APRENDIZAGEM E A CONCEPÇÃO DO PROFESSOR. NAS TURMAS  
DO 1º, 2º, e 3º ANO DAS SERIES INICIAIS DA ESCOLA MUNICIPAL  
PROFESSORA JOCIEDES DE ANDRADE**

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

Aprovado em \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2017

**BANCA AVALIADORA**

---

Profª Msc. Darcimar Souza Rodrigues

---

Profº Msc. Jorge Barbosa De Oliveira

---

Profº Msc Rosi Meri B. Jankauskas

**Tabatinga  
2017**

Dedico este trabalho a minha família,  
principalmente a minha companheira  
e meu filho: Monica Tatiana Freitas e  
Luís Cristiano Freitas Basauri.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço, acima de tudo, à Deus que me deu forças e iluminou meu caminho permitindo chegar até aqui;

Agradeço aos familiares, irmãos: Jose Maximiliano, Miguel Angel e Veronica Elizabeth e aos meus pais Jose Engelbeto e Martha Rosário, pela compreensão nos diversos momentos em que necessitamos estar ausentes;

Agradeço aos meus amigos Jessica Kelly Dias Vieira, Jose Raimundo Lopes Almeida que estiveram firmes nesta caminhada lado a lado numa amizade sincera;

Agradeço aos professores que se prontificaram a contribuir para a realização desta pesquisa;

Agradeço a professora-orientadora, Darcimar Souza Rodrigues, que me guiou ao longo deste trabalho com muita paciência e fé.

**“A escola de hoje, onde não há mais palmatória, onde quase não há castigo, não tem uma imagem melhor, em relação à alegria, do que a mais rude escola do passado”**

**Snyders (1993, p. 14)**

## RESUMO

Este trabalho desenvolve a temática “O Lúdico como ferramenta metodológica de ensino e aprendizagem e a concepção do professor nas turmas do 1º, 2º, e 3º ano das séries iniciais da Escola Municipal Professora Jociêdes Andrade. A escolha pela temática surgiu na observação dos estágios supervisionados, onde alunos de uma turma da 4ª série ficaram muito empolgados em participar e em aprender quando utilizadas aulas dinâmicas para ensinar conteúdos de matemática, porém quando as aulas eram conduzidas de forma mecanicista e tradicionalmente os alunos sentiam-se reprimidos e desmotivados, por tanto faz-se a necessidade de se investigar a contribuição dos jogos e das brincadeiras no processo alfabetizador das crianças, principalmente a concepção do professor na utilização desta ferramenta como facilitador do ensino e aprendizagem dentro das salas de aula. Portanto objetivou-se analisar o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil e na prática pedagógica. Para tanto, utilizou-se a linha de pesquisa Educação e Práticas Educativas, numa abordagem qualitativa através do método descritivo analítico. O tipo de pesquisa foi baseado na pesquisa bibliográfica e de campo, onde foi usado os instrumentos de coleta o questionário e a observação em sala de aula. Foi possível notar que os professores pesquisados concebem o lúdico como ferramenta educacional e que se apropriam deste recurso metodológico em sala de aula como facilitadora para o desenvolvimento das atividades curriculares.

**Palavras chaves:** Aprendizagem Significativa. Lúdico. Metodologia. Prática pedagógica

## RESUMEN

Este trabajo desarrollo la temática “El Lúdico como herramienta metodológica de enseñanza e aprendizaje e la concepción del profesor en las turmas del 1º, 2º e 3º año de las series infantiles de la Escuela Municipal Profesora Jociêdes Andrade, la elección por la temática surgió de la observación de las practicas supervisadas, donde alumnos de una clase del 4º año se pusieron muy exaltados en participar e en aprender cuando utilizadas aulas dinámicas para enseñar contenidos de matemática, pero cuando las clases eran conducidas de forma mecanicista e tradicionalmente los alumnos se sentían reprimidos e desmotivados, por tanto se hace necesario la investigación de la contribución de los juegos y las recreaciones en el proceso alfabetizador de los niños, principalmente la concepción del profesor en la utilización de esta herramienta como facilitador de la enseñanza e aprendizaje en el interior de las aulas. Por tanto, se objetivó analizar el uso del lúdico en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la educación infantil y en la práctica pedagógica. Para tanto, se utilizó la línea de pesquisa Educación e Prácticas Educativas, con un abordaje cualitativo por medio del método descriptivo analítico. El tipo de pesquisa fue basada en pesquisas bibliográficas e de campo, donde se utilizó los instrumentos de coleta, el cuestionario e la observación en la sala de clase. Fue posible notar que los profesores pesquisados conciben el lúdico como herramienta educacional e que se apropian de este recurso metodológico en las salas de clase como facilitadora para el desenvolvimiento de las actividades curriculares.

**Palabras clave:** Aprendizaje Significativa. Lúdico. Metodología. Práctica pedagógica



# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	10
<b>CAPÍTULO I - REFERENCIAL TEÓRICO</b> .....	14
1.1 POR QUE BRINCAR NA ESCOLA? .....	14
1.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS .....	16
1.3 O BRINCAR E O PROFESSOR .....	18
1.4 O CURRÍCULO BÁSICO DO ENSINO FUNDAMENTAL E OS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS.....	21
<b>CAPÍTULO II METODOLOGIA DE PESQUISA</b> .....	24
2.1 PROCEDIMENTOS .....	24
2.2 LOCAL DE PESQUISA.....	25
2.3 LINHA DE PESQUISA .....	25
2.4 TIPO DE PESQUISA .....	26
2.5 TIPO DE ABORDAGEM .....	26
2.6 TÉCNICAS DE PESQUISA .....	27
2.7 PÚBLICO ALVO DA PESQUISA .....	27
2.8 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS .....	28
<b>CAPÍTULO III ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS</b> .....	30
3.1 DADOS.....	30
3.2 O QUESTIONÁRIO E INTERPRETAÇÃO.....	31
3.3 A OBSERVAÇÃO .....	43
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	45
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	47
<b>APÊNDICES</b> .....	50
<b>ANEXO</b> .....	57

## INTRODUÇÃO

A escolha pela temática do lúdico como ferramenta metodológica do ensino e aprendizagem e a concepção do professor, surgiu na observação dos estágios supervisionados, onde alunos de uma turma da 4ª série ficaram muito empolgados em participar e em aprender quando utilizadas aulas dinâmicas para ensinar conteúdos de matemática, porém quando as aulas eram conduzidas de forma mecanicista e tradicionalmente os alunos sentiam-se reprimidos e desmotivados, por tanto faz-se a necessidade de se investigar a contribuição dos jogos e das brincadeiras no processo alfabetizador das crianças, principalmente a concepção do professor na utilização desta ferramenta como facilitador do ensino e aprendizagem dentro das salas de aula.

Desde o século XIX, Froebel (2002), criador dos Jardins de Infância, realizou seus primeiros estudos sobre o lúdico como método em sala de aula, evidenciando o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico. Para ele o brincar era a fase mais importante da infância, refletindo conseqüentemente na vida adulta do indivíduo.

Entretanto para muitos professores de escolas na qual se teve o privilégio de estagiar, brincar de faz de conta, pular elástico, fazer comidinha, brincar de polícia e ladrão ouvir histórias ou até mesmo brincar com jogos no computador ou celular não tem função na escola, e quando o permitem, o fazem de forma isolada fora do contexto educacional apenas como socialização ou para desenvolvimento psicomotor, Errado. Estudos realizados apontam que o brincar vai além da função social e promove o desenvolvimento do indivíduo de forma integral, além de possibilitar a aprendizagem significativa de conteúdos no processo escolar.

Portanto este trabalho teve como objetivo geral analisar o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem nas séries iniciais e na prática pedagógica, desdobrando-se em três objetivos específicos no qual tinha a especificidade em Identificar as metodologias e compará-las as teorias; verificar a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica e descrever as diversas formas de concepção dos professores sobre a ludicidade no contexto educacional.

Por isso, estudar e investigar sobre este tema é importante para mostrar que o lúdico é um método que contribui de forma significativa para que a criança se desenvolva plenamente, pois, é através do brincar que a criança descobre, inventa, ensina regras, experimenta, e desenvolve habilidades. Com esta pesquisa iremos também reafirmar ao educador a respeito da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que a criança aprende de forma prazerosa e integral.

Desta forma, este trabalho mostrar-se relevante, pois, por meio da concretização do mesmo espera-se que possa provocar outras inquietações, novos estudos e reconstrução de conhecimentos e principalmente uma nova postura sobre a utilização do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental no processo educativo de forma coerente, dinâmica, e oportuna, visando à promoção de um ambiente favorável à qualidade da aprendizagem significativa, principalmente, à formação plena dos alunos, enquanto sujeitos críticos e ativos no meio social do qual fazem parte.

Por isso foi realizado uma análise bibliográfica entre o que os teóricos dizem a respeito da ludicidade e o que os professores de crianças de turmas do 1º, 2º e 3º ano das séries iniciais do Ensino Fundamental, da escola Municipal Jociêdes Andrade, têm a dizer com respeito ao tema pesquisado, assim como, os trabalhos que realizam em suas turmas.

Para tanto a Lei de Diretrizes e Bases (LDB 9394/96) e os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) (2001) resgataram em seus textos a importância de se trabalhar com o lúdico em sala de aula. Permitindo inúmeros profissionais a incluir em suas metodologias o uso de brincadeiras e jogos com intuito a atingir uma aprendizagem significativa. Mas agora, questiona-se se há embasamento teórico nos trabalhos desses professores ou se a forma de trabalho que tem sido desenvolvida está baseada na intuição, naquilo que o professor acredita ser o mais correto. Esse é um dos principais pontos que este trabalho objetivou levantar junto as práticas pedagógicas dos professores.

O estudo transcorreu através da pesquisa de campo por meio de aplicação de um questionário com catorze perguntas mistas (abertas e fechadas) e da observação em sala de aula como forma a averiguar desde a formação dos professores e a concepção destes a respeito do lúdico até as opiniões dos companheiros de trabalho dos pesquisados, seguida de uma análise cuidadosa para

não interpretar de forma errônea que venha a comprometer no resultado da pesquisa, fazendo comparações com as respostas dadas na conversa informal que serviram de complementação das respostas obtidas pelo questionário.

Ao ser discutido o assunto “brincar” com alguns professores muitos se posicionaram a favor, até defendem que ele é muito importante para o desenvolvimento das crianças, outros dizem que os alunos brincam em horas reservadas, e que respeitam muito, mas, ao meu ver existe uma diferença na maneira como o lúdico é visto no processo de educação, inclusive para muitos a brincadeira é feita antes ou depois das aulas, ou seja a brincadeira é permitida em momentos diferentes ao processo de ensino e aprendizagem.

Porém, ainda existem aqueles que acreditam e concebem a brincadeira como parte do processo e ferramenta educacional, porém não o fazem porque dizem exigir mais trabalho do professor ou aparentam não saber conduzir dentro dos conteúdos, contudo, todavia há também os pais de alunos que se amarguram quando seus filhos trazem para casa vestígios de que brincaram na escola, sem se preocupar em procurar saber se isto foi uma estratégia de ensino, porém ficam tranquilos quando os filhos trazem tarefas para casa, do que quando chegam estampando um sorriso alegre por causa das atividades lúdicas que fizeram na escola.

Entretanto, todavia os jogos e brinquedos passaram a ser vistos como algo a ser utilizado após os trabalhos “sérios”. “Quem já acabou o dever pode brincar”. Frases desse tipo passaram a ser bastante ouvidas nas escolas e fortaleceram ao longo dos anos um conceito errôneo sobre as brincadeiras. Com isso, pais passaram a ver a ludicidade na escola como algo fora do contexto educacional, como um mero momento de descontração.

Muitas vezes aquilo que o aluno brinca no imaginário, inventa ou prevê regras, se põe no lugar de mãe ou de filho numa brincadeira, quando volta a realidade a criança traz consigo alguns conceitos aprendidos na brincadeira e os executa na realidade, se de forma inconsciente uma criança se desenvolve nos jogos muito mais poderosos são os jogos numa aula planejadamente com atividades lúdicas.

Para uma organização mais eficiente desta pesquisa este trabalho foi organizado e estruturado em três capítulos norteadores. No primeiro capítulo se faz

uma revisão bibliográfica baseada nas ideias de autores que estudaram/estudam o brincar como ferramenta pedagógica e sua relevância nesse processo alfabetizador.

No segundo capítulo se fez o detalhamento da metodologia para a efetivação e execução deste trabalho, onde foi utilizada a pesquisa qualitativa, com o intuito de se analisar as questões do lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem e a concepção dos professores, a partir de aplicação de um questionário e posteriormente uma pesquisa de campo através da observação das práticas realizadas em sala de aula, para tanto, utilizou-se a linha de pesquisa Educação e Práticas Educativas, numa abordagem qualitativa através do método descritivo analítico. O tipo de pesquisa foi baseado na pesquisa bibliográfica e de campo.

No terceiro e último capítulo nos propomos a organização, análise e interpretação dos dados coletado a fim de se analisar as diversas formas de concepção dos professores sobre a ludicidade no contexto educacional, identificando as metodologias e comparando-as as teorias para verificar a importância que os professores dão ao lúdico como uma ferramenta pedagógica, culminando com as conclusões finais

A partir dessa perspectiva e com base em tudo que foi explanado anteriormente, almejou-se, com esta pesquisa, verificar se o trabalho dos professores que eles vêm desenvolvendo em suas turmas de forma lúdica, parte de algum embasamento teórico ou se a origem das atividades está apenas naquilo que o professor acredita ser o melhor para os alunos, naquilo que possa trazer resultados mais positivos em relação à aprendizagem.

Desta forma, pretendeu-se incentivar principalmente professores a resgatarem a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, de uma forma contextualizada e fundamentada, conscientizando-os de que os jogos e brincadeiras são indispensáveis no cotidiano escolar, mas estes necessitam de organização e fundamentação especializada.

## CAPÍTULO I - REFERENCIAL TEÓRICO

### 1.1 POR QUE BRINCAR NA ESCOLA?

Para desenvolver um raciocínio em favor das vantagens do uso do lúdico na educação, precisamos considerar que brincar faz parte do cotidiano da criança, é isso que ela gosta de fazer, brincando ela fantasia, imita os adultos, desafia e testa suas habilidades, enquanto brinca, a criança está crescendo e adquirindo experiências para a sua vida adulta.

Desde os filósofos da antiguidade aos teóricos contemporâneos há uma concordata: o brincar auxilia no processo de aprendizagem. Não importa se nos séculos passados para preparar os indivíduos para a guerra ou nos dias atuais para alcançar o ato de educar, o efeito de brincar satisfaz um importante papel. Moyles (2002) ressalta:

[...] o brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmos e em suas capacidades e, em situações sociais, ajuda-os a julgar as muitas variáveis presentes nas interações sociais e a ser empático com os outros. Ele leva as crianças e os adultos a desenvolver percepções sobre as outras pessoas[...] (p.21-22)

Ainda seguindo essa linha de pensamento, o brincar é uma atividade da infância e as crianças executam com dedicação, porém salienta sobre os seus objetivos relacionados às matérias educativas. Para Bomtempo, (2008) e Teles (1999) acrescentam que “brincando elas desenvolvem originalidade, auto direção, inventividade, curiosidade, pesquisa, percepção da realidade, apreciação do novo, autoestima e autoconhecimento, além de ajudar a ensinar a dividir e esperar sua

vez, lidar com seus temores, projetar seus sentimentos, identificar suas emoções”. No ar livre, as brincadeiras proporcionam habilidades motoras, como saltar, pular, correr, rolar etc. Já com o uso dos brinquedos, são habilidades motoras finas, sobretudo pelo uso do quebra cabeça, pinturas e faz-de-conta.

Mas, quando os professores exigem que as crianças fiquem sentadas, passivamente ouvindo os adultos, estamos criando um momento que, para ela, não é muito real, desagradável, quase que um momento que precisa ser suportado para que, finalmente ela seja libertada e passe a correr livremente, rir, cantar e brincar, quando se pergunta a uma criança o que se faz na escola, ela sempre responde entre as outras resposta tais como aprender, ler, cantar, estudar, etc. Quase sempre, está o “brincar” como resposta principal as atividades que ela gosta de fazer na escola.

Santos (2001, p.79-80) indica que:

[...] o brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico. Brincar exige concentração durante um grande intervalo de tempo. Desenvolve iniciativa, imaginação e interesse. Basicamente é o mais completo dos processos educativos, pois influencia o intelecto, a parte emocional e o corpo da criança.

Como podemos falar em educação construtivista sem que o aluno interaja, manifeste-se, critique, forme opiniões, faça experiências. As atividades lúdicas estimulam a participação, criam um ambiente agradável, de cumplicidade entre o educador e o aluno, aumentando a aceitação e o interesse. Esta metodologia pode propiciar uma escola mais saudável porque coloca o aluno no centro da ação, provocando a pesquisa, a investigação, propiciando a interação aluno-professor e aluno-aluno, respeitando as características individuais de cada um.

As brincadeiras podem dar motivação, disposição para participação ou explicações mais longas, que por vez se fazem necessária, ou ser uma interessante ferramenta de avaliação de determinado aspecto numa disciplina. Por outro lado, acredita-se que para as crianças em geral e para as excluídas e desfavorecidas em particular, as atividades lúdicas podem ser uma das poucas atividades que criam situações onde as desvantagens e as desigualdades sociais e culturais se atenuam ou mesmo se dissipam.

Roza (1999, p.24):

Mostrou como o brincar, na perspectiva da psicanálise se torna muitas vezes, principalmente crianças menos favorecidas o único veículo possível de expressão. Como meio privilegiado de expressão e de apreensão da realidade, o brincar permite o acesso ao simbólico e aos processos de complexificação da vida.

O lúdico permite um desenvolvimento global e uma visão de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na qualificação ou formação crítica do educando, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

É nesse contexto que o jogo ganha um espaço como ferramenta ideal da aprendizagem nas escolas, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O ato de brincar desenvolve muito mais do que habilidades ou conhecimento; extrapola o cognitivo, perpassa pela dimensão motora e a emocional. Em geral, os avanços no desenvolvimento da criança ocorrem de forma contínua e interligada. O brincar desenvolve a criatividade, a competência intelectual, a força e a estabilidade emocionais, desenvolve as lideranças sentimentos de alegria e encanto.

## 1.2 A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS

Conforme as investigações bibliográficas a palavra jogo se origina do vocábulo latino ludus, que significa brincadeira, diversão. O jogo é concebido como meio que propicia à criança um ambiente prazeroso, motivador planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades. A brincadeira infantil é um importante mecanismo para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. Brincando a criança realiza diversas atividades como conversar, cantar, dançar, etc. Além disso, serve a diversos propósitos, entre eles os educacionais visto que pode ser controlado, orientado de acordo com regras que conduz aos objetivos pretendidos.



O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade (PIAGET In SANTOS, 2001, p. 173)

Portanto tanto o lúdico cumprirá dupla função, lúdica e educativa, incorporando ao divertimento e ao prazer outras funções como o desenvolvimento social, físico, cognitivo e afetivo, manifestadas em um grande número de competências: escolha de estratégias, ações sensório-motoras, interação, observação e respeito a regras. Para Piaget “A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança. Estas não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual” (1976, p.28).

De um modo geral, pode-se afirmar que através da brincadeira, a criança tem a possibilidade de experimentar novas formas de ação, exercitá-las, ser criativa, imaginar situações e reproduzir momentos e interações importantes de sua vida, significando-os.

O aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar somente quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e quando em cooperação com seus companheiros. Uma vez internalizados esses processos tornam-se partes das aquisições do desenvolvimento independente da criança. (VYGOTSKY, 1988: 126).

A partir dessa perspectiva, os jogos e as brincadeiras são uma forma de lazer muito importante porque podem estar presentes as vivências de prazer e desprazer. Representam uma fonte de conhecimento sobre o mundo e sobre si mesmo, contribuindo para o desenvolvimento de recursos cognitivos e afetivos que favorecem o raciocínio, tomada de decisões, solução de problemas e o desenvolvimento do potencial criativo.

Além do mais, a brincadeira assume um papel essencialmente importante, porque se constitui como produto e produtora de sentidos e significados no desenvolvimento da subjetividade da criança. Essa atividade proporciona um momento de descontração e de informalidade que a escola poderia utilizar mesmo que isso possa parecer um paradoxo já que o seu papel, por excelência, é o de oferecer o ensino formal, mas tendo também de exercer um papel fundamental na formação do sujeito e da sua personalidade.

Quando se fala em lúdico na escola, pensa-se no jogo como algo oposto à seriedade, sem intenção pedagógica, contudo ao se realizar um jogo de xadrez ou futebol, por exemplo, observa-se a mais profunda concentração entre os jogadores. O jogo tem início e fim e nesse intervalo ocorrem movimentos, sucessões, associações, tensão, equilíbrio, liderança, união, etc. Mesmo quando chega ao fim, o jogo fica na memória, sendo transmitido e repetido outras vezes, tornando-se uma tradição.

Tais especificidades são reconhecidos hoje, por psicólogos e pedagogos que reconhecem o papel da brincadeira no desenvolvimento e na construção cognitiva infantil. Em estudos referentes a brincadeiras, várias delas são citadas com importância relevante no desenvolvimento da criança. A brincadeira de faz-de-conta, por exemplo, é a que está mais presente as situações imaginárias, pois é nela que a criança pode mostrar suas vivências em diferentes contextos. Para Vygotsky.

[...] o brincar é considerado por Vygotsky como zona de desenvolvimento proximal por excelência. A atividade lúdica é identificada como espaço privilegiado de emergência de novas formas de entendimento do real, e que, por sua vez, instaura espaços para o desenvolvimento em vários sentidos. Saliencia que na atividade lúdica a criança “se torna aquilo que ainda não é, “age” com objetos que substituem aqueles que ainda lhe são vetados, interage segundo padrões que mantêm distante do que lhe é determinado, pelo lugar que na realidade ocupa em seu espaço social. Ultrapassa, portanto brincando, os limites dados concretamente para sua atividade[...] (2000, p.67).

Por tanto com o jogo é possível desenvolver no ser humano a capacidade de tomar decisões, a enfrentar o perigo, tornar-se criativo e emancipado, além de servir para preparar as pessoas para novos desafios, dando coragem e habilidades suficientes para gerarem confiança em si mesmos.

### 1.3 O BRINCAR E O PROFESSOR

É importante que o professor esteja em contínua formação e busque informações que enriqueça suas experiências para entender o brincar, o lúdico e saber como utilizá-lo para auxiliar na aprendizagem significativa das crianças.

Portanto, não se pode esquecer que, no processo de ensino-aprendizagem, a figura do professor torna-se de primordial importância. Piaget (In Macedo,2000) em seus estudos, coloca como indispensável a atuação do professor na aquisição do conhecimento, uma vez que suas atitudes irão interferir nas possíveis relações

que o aluno venha a estabelecer com os conteúdos e com o mundo. Para ele o lúdico é uma característica fundamental do ser humano; dessa forma o professor, ao realizar o seu trabalho em sala de aula, deverá estabelecer relações entre o conhecimento puro e o ato de brincar. Kishimoto explica que.

[...] Ideias e ações adquiridas pelas crianças provêm do mundo social, incluindo a família e seu ciclo de relacionamento, o currículo apresentado pela escola, as ideias discutidas em classe, os materiais e os pares. O conteúdo das representações simbólicas recebe, geralmente, grande influência do currículo e dos professores. (1996, p. 39)

O ato de educar traz consigo muitos desafios aos que nela trabalham e aos que se dedicam à sua causa. Pensar em Educação é pensar no próximo, nas suas preferências, em seu ambiente, em sua totalidade. Neste contexto Friedmann (2003) expõe que no processo Educacional, a função do professor educador é primordial, pois é ele quem oferece espaços, oportuniza os materiais e participa das brincadeiras, ou seja, media a construção do conhecimento.

Desta forma, os professores devem eleger materiais adequados, o educador precisa estar atento à faixa etária e aos interesses de seus alunos para escolher e deixar a disposição materiais adequados, diversos pelo interesse que despertam, pelo material de que são feitos, o professor deve permitir a repetição de jogos quando necessário. Assim, na visão de Moyles (2002) as crianças sentem grande prazer em repetir jogos que conhecem bem, sentem-se seguros quando percebem que contam cada vez mais habilidades em responder ou executar o que é esperado pelos outros.

Estudos apontam que através das atividades lúdicas as crianças se preparam para a vida, assimilando a cultura do meio em que vivem, a ele se integrando, adaptando-se às condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a valorizar, cooperar com seus semelhantes e conviver como um ser social. Portanto, os professores, na posição não de meros transmissores de conteúdos sistemáticos, mas como mediadores do conhecimento, devem propiciar condições para que os alunos por meio do desenvolvimento das atividades lúdicas, as crianças possam construir de forma autônoma o seu próprio conhecimento com senso crítico.

Apesar da brincadeira ser uma atividade instintiva nas crianças, isso não quer dizer que o professor não necessite ter uma atitude ativa sobre ela. Portanto, é preciso enfatizar algumas atitudes do educador frente ao lúdico. O professor deverá

sempre providenciar um ambiente adequado para o jogo infantil ou pelo menos adequá-lo para as atividades no caso das salas de aula, a criação de ambientes e tempo para os jogos é uma das tarefas mais importantes para o professor. Cabe-lhe organizar espaços de modo a propiciar as diversas formas de jogo, por exemplo, as crianças que estejam realizando um jogo mais sedentário não sejam atrapalhadas por aqueles que realizam uma atividade que exige mais mobilidade e expansão de movimentos.

O professor tem uma função essencial, entre o brincar e a criança. Ele deverá sempre conversar previamente com elas sobre as construções que realizam através do jogo e do brincar; deverá estabelecer algumas regras de disciplina para lembrar que apesar de ser jogos ainda são aulas que necessitam da colaboração e participação de todos, deverá ainda saber observar o modo de brincar de seus alunos, para extrair informações para as atividades a serem realizadas posteriormente.

Algo importante a ressaltar é que nas atividades lúdicas, é preciso criar formas de estimular o trabalho a fim de que se torne prazeroso e de interesse do grupo e não de alguns alunos ou do professor, só assim o estudo envolverá a todos de maneira ativa e participativa nas diferentes etapas de uma aula, pois as crianças estão em pleno desenvolvimento, com decisões próprias, vontade, conhecimentos, habilidades e atitudes que são adquiridos em função de suas experiências, em contato com o meio, e através de uma participação ativa na resolução de problemas e dificuldades. Porém, Santos (2001, p.46) diz:

[...] alguns educadores não estão muito seguros do modo como a criança aprende brincando e como o professor pode ensinar através de interações espontâneas, embora compreendam e apreciem as potencialidades do brinquedo.

Por isso, ao desenvolver atividades lúdicas para o ensino e aprendizagem dos alunos, conforme análise das literaturas sobre o tema, os educadores devem estar conscientes que algumas etapas devem ser tidas em conta.

Em primeira instância está a intenção da atividade, na qual o professor deve organizar e estabelecer seus objetivos pensando nas necessidades de seus alunos, para posteriormente se instrumentalizar e problematizar o assunto, despertando a curiosidade dos alunos.

Em segunda instancia, a preparação e o planejamento; planeja-se as atividades principais, pesquisa-se as estratégias da atividade, a definição do tempo de duração da aula permitindo reservar um tempo para o diálogo e reflexão, e como será o fim das atividades, pois as crianças entusiasmadas com aulas lúdicas por elas brincariam o dia todo, as dúvidas, questionamentos e curiosidades a respeito da aula deve ser feita durante as atividades lúdicas e reforçadas no fim das aulas a partir de diálogos coletivos, e se possível respondida pelos próprios colegas de turma objetivando encontrar respostas aos questionamentos anteriores. Essas atividades prestam-se a valorizar o esforço infantil, contribuindo para a formação do autoconceito positivo.

Em terceiro a execução propriamente dita das atividades lúdicas, é nesta etapa que ocorre a realização das atividades planejadas, sempre com a participação ativa dos alunos, pois eles são sujeitos da produção do saber e, afinal, ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua construção. No desenrolar das atividades lúdicas pedagógicas é de suma importância que o educador oportunize o desenvolvimento da autonomia dos alunos para solucionar problemas com o espírito de iniciativa, cooperatividade e de solidariedade.

E enfim, no final, é necessário avaliar os trabalhos que foram programados e desenvolvidos, a satisfação dos alunos em aprender, dando sempre oportunidade ao aluno de expressar seus sentimentos sobre o desenvolvimento da aula, desse modo ao retomar o processo, a turma organiza ideias antes abstratas, constrói saberes em cima do que já sabiam, criam competências, opiniões, avaliam e tiram conclusões coletivamente; o que promove crescimento tanto no âmbito cognitivo, quanto no social, afetivo e emocional.

#### 1.4 O CURRÍCULO BÁSICO DO ENSINO FUNDAMENTAL E OS PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS

Por muito tempo a práxis educacional tradicional priorizou o conteúdo em detrimento dos jogos e brincadeiras, relegando a ludicidade a um segundo plano. De um modo geral confundiu-se por muito tempo “ensinar” com “transmitir”, formando o aluno agente passivo do processo de ensino e aprendizagem. Diante do exposto na década de 90, com a promulgação da nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996), concebeu-se as atividades lúdicas como método

pedagógico que auxiliaria o aluno a se tornar agente ativo da construção do seu próprio conhecimento.

A aplicação de jogos pode exemplificar as características envolvidas no processo de desenvolvimento cognitivo. O conhecimento lógico deve ser construído pelo próprio indivíduo, através de sucessivas desequilibrações e acomodações, entre tanto cabe ao professor criar situações que incentivem o aluno a pensar, refletir e raciocinar, promovendo experiências diversificadas.

O currículo ressalta ainda que “o processo de alfabetização, a introdução do aluno ao mundo letrado, deverá ser o mais agradável possível” (2001). Sendo assim, cabe a esse profissional e à escola a valorização das experiências de vida e do conhecimento prévio do aluno.

As diferentes competências com as quais as crianças chegam à escola são determinadas pelas experiências corporais que tiveram oportunidade de vivenciar. Ou seja, se não puderem brincar, conviver com outras crianças, explorar diversos espaços, provavelmente suas competências serão restritas. Por outro lado, se as experiências anteriores foram variadas e frequentes, a gama de movimentos e conhecimentos sobre jogos e brincadeiras serão mais amplos[...] (PCNs Vol. 7 p.59)

A partir desta concepção do lúdico, a LDB traz uma nova proposta à tona, uma concepção de educação que vai além da simples instrução. Sendo assim, a atividade lúdica como um meio motivador que vem ao encontro do que sugere a nova LDB.

A primeira constatação analisada encontra-se nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) que sugerem que os momentos de jogos e brincadeiras devem se constituir em atividades permanentes no cotidiano escolar. Porém com base nessa proposta curricular, tem-se percebido, que muitos professores estão se perdendo em seus objetivos, deixando a brincadeira de forma solta e, muitas vezes, descontextualizada.

Com vistas a atender a nova proposta da LDB, e muitas vezes, pela falta de embasamento teórico, muitos professores partem diretamente para a prática, deixando a teoria de lado. No entanto, teoria e prática são indissociáveis. Como dizia o professor Paulo Freire (1996, p.19) “A teoria sem a prática é puro verbalismo inoperantes e a prática sem teoria é um atavismo cego”.

Segundo Maria de Borja Solé (In: Maluf, 2004, p.13) “o professor deveria ter a formação teórica, ou seja, conhecer as principais teorias que tratam do

desenvolvimento da aprendizagem, do jogo e da recreação”. Solé destaca ainda a necessidade de uma formação pedagógica que complemente a formação teórica, construída pela vivência e experimentação do professor.

Partindo dessa problematização apontada por, Sole, a formação teórica construída pela vivencia é assegurada pela Lei nº 12.014, de 2009, da LDB onde afirma a associação entre teorias e práticas, mediante estágios supervisionados e capacitação em serviço. Que garantiriam a presença de uma sólida formação básica, que propicie o conhecimento dos fundamentos científicos e sociais de suas competências de trabalho.

A partir dessa perspectiva Maluf (2003, p.13) complementa,

[...] a formação de um profissional nesta área precisa ser melhor embasada, com conhecimentos que vivenciem experiências lúdicas, que atuem como estímulos para aplicar seus poderes de habilidades, que desabrochem naturalmente em uma variedade de maneiras de explorar a si próprio e o ambiente em que se encontram. Assim, à medida que vivenciam novas experiências, desenvolvem suas fantasias, e o prazer se expande em alegrias. Com certeza, seu cotidiano pedagógico será mais rico, pois irão fluir novos projetos e novas criações.

Surge então a necessidade de se fazer uma análise crítica de como o professor estabelece relações da sua prática pedagógica com a teoria sobre o lúdico. É certo que as atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. O professor é figura essencial para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, prazerosa e participativa.

Não resta dúvida de que a formação teórico-prática do professor é necessária para uma boa atuação. É importante que eles busquem informações e enriqueçam suas experiências para entender o brincar e saber como utilizá-lo visando o aprendizado gradativo da criança, ajudando-as a construir e organizar suas ideias, ampliando-lhes o olhar sempre que possível.

## **CAPÍTULO II METODOLOGIA DE PESQUISA**

### **2.1 PROCEDIMENTOS**

Para que a realização da pesquisa ocorresse plenamente foi realizado um planejamento afim de não deixar passar aspectos importantes na identificação do fenômeno investigado, e também evitando dados irrelevantes que poderiam desnortear ou confundir a finalidade da pesquisa. A pesquisa foi iniciada por meio de uma negociação prévia entre o pesquisador e as práticas dos sujeitos pesquisados.

Foram definidos o período (dias) em que o pesquisado teria para responder ao questionário e a sua coleta. Assim como também, os dias que o pesquisador estaria em sala de aula para a observação do fenômeno e do sujeito de pesquisa em sua prática. Os mesmos tiveram sua prática analisada através dos relatos respondidos em questionário e confrontados com que foi observado, também foi informado sobre o assunto e objeto de estudo: o trabalho com o lúdico e sua concepção.

Foi realizada uma conversa informal para esclarecer algumas questões que não estavam no questionário, pois se tinha a pequena noção que alguns professores



ao ver questionários muito grande se recusam a responder, portanto as perguntas do questionário foram as mais relevantes, e as perguntas de forma informal foram para complementar a análise e permitir que o professor relate algo ao respeito que não se tinha em conta e possa ser relevante para a pesquisa.

As respostas foram analisadas e contextualizadas com as teorias numa profunda análise de sua prática e a teoria, com vistas a esclarecer e confirmar as respostas dadas no questionário e as possíveis hipóteses levantadas ao longo da pesquisa. A aplicação do questionário precedeu a conversa informal, de tal forma que o pesquisador teve como base para seu relato. Assim, foram utilizados diversos instrumentos, de forma que as informações obtidas pudessem se complementar.

## 2.2 LOCAL DE PESQUISA.

Este trabalho foi realizado no Município de Tabatinga em uma Escola da Rede Municipal de Ensino, Jociêdes Andrade, localizada na Avenida da Amizade, zona urbana de Tabatinga, delimitam-se o campo empírico de pesquisa a três turmas das séries iniciais do ensino fundamental sendo escolhida uma turma de cada ano do 1º, 2º e 3º para a elaboração da pesquisa pretendida.

A escolha desta escola deveu-se ao fato de fácil acesso a instituição educativa, pois em épocas de muita chuva, os alunos de outras escolas de bairros no interior do município não frequentam as aulas em situações tempestades ou garoas pela dificuldade que os alunos encontram em deslocar-se das suas respectivas casas, contudo esta escola por estar situada no centro da cidade, além de oferecer a educação nas séries iniciais do fundamental se tem a hipótese que há um maior número de professores que trabalham com o lúdico.

## 2.3 LINHA DE PESQUISA

Para investigar a contribuição dos jogos e das brincadeiras no processo alfabetizador das crianças, e principalmente a concepção do professor frente as ferramentas metodológicas em específico o lúdico como facilitador do ensino e aprendizagem dentro das salas de aula, utilizou-se a linha de pesquisa para a realização deste trabalho a “Educação e as Práticas Educativas”,

## 2.4 TIPO DE PESQUISA

As informações analisadas tiveram origem por meio da pesquisa bibliográfica, documental e confrontada com as argumentações da pesquisa de campo, na coleta bibliográfica (dados provenientes de fontes documentais). Segundo Rey “a coleta de dados, como a palavra indica, é um momento de acúmulo de informação, à qual será atribuído um significado só posteriormente, na etapa de interpretação de resultados” (2002, p. 27) “. Tanto a coleta de dados quanto a bibliográfica foram de suma importância para o desenvolvimento da análise desta pesquisa.

É importante ressaltar que a pesquisa realizada apresenta características de mais de um gênero, onde os objetivos básicos foi o de analisar através da ação pesquisadora, um problema coletivo educacional, de tal maneira que o pesquisador e os sujeitos da pesquisa estão envolvidos de modo cooperativo e participativo. Para tal fenômeno Barbier contribui “A pesquisação do problema não é provocado pelo pesquisador e sim constatado por ele” (2002, p.58). Esse é um dos pontos em comum uma vez que a proposta de estudo partiu de uma realidade presente observada e trabalhada em algumas escolas.

Portanto este trabalho segue também num tipo de pesquisa chamada de pesquisa prática. Definida por Demo como, “aquela que se faz através do teste prático e de possíveis ideias ou posições teóricas. É uma função da prática testar se a teoria é fantasia, especulação ou se é real”. Do que foi exposto, podemos inferir a prática é um meio de se descobrir a realidade, e ainda completa “aparece muitas vezes em pessoas que somente sabem pela prática, já que nunca pararam para teorizar, ou sequer saberiam fazer isso de forma explícita” (1995, p.59). Sendo assim este um ponto inicial para o desenvolvido desta pesquisa, buscando averiguar junto aos docentes se a prática estaria ou não associada à teoria.

Além do mais, o trabalho segue também características de pesquisa clássica, onde segue cinco fases de desenvolvimento. Barbier, (2002, p. 54) “a formulação dos problemas, a negociação de acesso ao campo, a coleta de dados, sua avaliação e sua análise, a apresentação dos resultados”

## 2.5 TIPO DE ABORDAGEM

O trabalho foi direcionado para uma pesquisa principalmente qualitativa, já que não houve levantamento de números (quantitativo) e sim uma interpretação subjetiva dos dados coletados (qualitativa), num processo de análise e reconstrução de ideias a respeito ao tema pesquisado.

Contudo a pesquisa realizada sobre o lúdico como ferramenta metodológica de ensino e aprendizagem e a concepção do professor também apresenta características da pesquisa qualitativa-descritiva, e deu-se de tal forma a estabelecer uma comparação entre o conhecimento teórico literário sobre o assunto e a práxis-pedagógica dos professores em sala de aula. Dessa maneira, a interpretação, o significado e descrição dos fenômenos recolhidos estão intimamente ligados ao referencial teórico levantado, confrontando a teoria e a prática.

## 2.6 TÉCNICAS DE PESQUISA

A coleta de dados foi feita a partir de questionário com perguntas abertas e fechadas, para tal foi realizado um pedido ao diretor autorizando aos professores que seriam sujeitos da pesquisa o preenchimento de um questionário e a observação de sua prática, por último uma conversa informal, cada profissional foi informado que esta pesquisa tratava-se de um trabalho de conclusão de curso da UEA (Universidade Do Estado Do Amazonas), cujo tema pesquisado referia-se ao lúdico como ferramenta metodologia de ensino e aprendizagem e a concepção do professor. Desta forma, cada sujeito a qual foi solicitado o preenchimento do questionário, o respondeu consciente do que se tratava.

Na observação dos sujeitos pesquisados e sua prática em relação com lúdico, possibilitou estabelecer uma análise entre a teoria e a prática, a observação ocorreu em dias previamente concordados entre pesquisador e pesquisado. Nesta etapa, o professor titular foi comunicado o que estaria sendo observado durante as suas aulas sendo que as observações aconteceram em 3 dias diferentes, um dia em cada turma não ultrapassou duas horas por dia, sempre antes do intervalo.

## 2.7 PUBLICO ALVO DA PESQUISA

A pesquisa foi desenvolvida com a participação de três professoras que estão atuando em turmas do 1º 2º 3º ano das series iniciais da rede pública de

ensino do Município de Tabatinga. A escola escolhida para aplicação do questionário foi: A Escola Municipal Jociêdes Andrade.

A escolha deste público deveu-se ao fato de que é nessa faixa etária (além da Educação Infantil) se tem a hipótese que há um maior número de professores trabalhando com o lúdico ou pelo menos deveriam. Por outro lado, as séries mais avançadas o lúdico ainda se faz presente, mas infelizmente não com tanta frequência. Assim sendo apesar de um grupo pequeno a realidade, a coleta de dados de professores pôde mostrar-se significativa junto ao tema que se pretendeu estudar.

Dos professores que tiveram sua prática como objeto de estudo já possuem alguns anos de experiência com trabalhos na área de alfabetização. Dos três estudados, uma já possui mais de dez anos de magistério, e as outras dois tem mais de vinte anos, na qual estas duas professoras além de series iniciais, trabalham com a educação de Jovens e Adultos. Todas possuem curso de nível superior, duas delas normal superior e uma pedagogia, além de todas possuírem cursos de especialização (pós-graduação). Na qual uma das pesquisadas fez curso voltado especificamente para o tema pesquisado o trabalho de desenvolvimento de práticas pedagógicas.

A investigação que nos propomos a fazer com o público analisado representa uma parcela muito pequena do número real de professores que atuam na rede municipal de ensino de tabatinga e que atuam junto a essa faixa etária. Na verdade, o que se pretendeu foi obter uma noção das práxis pedagógicas reais das salas de aula, mesmo que pequena, o estudo da postura desses profissionais frente o trabalho com o lúdico e de grande valia.

## 2.8 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para efetivação da pesquisa foi entregue um questionário aos professores com perguntas fechadas e abertas. O questionário foi um dos instrumentos de coleta de dados onde as questões foram respondidas sem a intervenção direta do pesquisador. Entretanto sabe-se que este instrumento está sujeito a falhas, os sujeitos pesquisados podem alterar suas respostas e os fatos verídicos, mascarando a realidade.

[...] O simples conhecimento, por parte do sujeito, de que está envolvido em um estudo é suficiente para alterar, de forma significativa e certamente em um nível desconhecido, sua resposta diante do pesquisador. (LINCOLN E GUBA, IN REY, 2002, p.78)

Contudo, para utilização desse instrumento, houve uma certa flexibilidade, pois percebeu-se a necessidade de uma complementação às respostas dadas no questionário realizando-se assim uma observação do trabalho dos professores e o uso do lúdico em sala de aula e suas subjetividades.

No entanto, a observação também é um instrumento que está sujeito a meros equívocos uma vez que os pesquisados podem atuar conforme a pesquisa, pois uma vez que os sujeitos têm o conhecimento do que se trata a pesquisa é suficiente para alterar sua forma de trabalhar, contudo há também as interpretações do pesquisador frente as atuações dos pesquisados e a análise destas práticas. Desta forma há a possibilidade de se privilegiar ou negligenciar determinados aspectos. No entanto para que a pesquisa seja então um instrumento válido, fez-se necessário um planejamento cuidadoso, delimitando-se assim o objeto de estudo. Como diz Ludke e André (1986, p.25) “Planejar a pesquisa significa determinar com antecedência o que e o como observar”.

Em razão disso, é importante que o pesquisador, ao observar, esteja atento aos propósitos específicos do estudo, aos objetivos do trabalho tendo como foco o fenômeno pesquisado, buscando encontrar uma resposta na sua totalidade e não parcial, sem se desnortear dos objetivos principais, para que nada venham a interferir nos resultados da pesquisa.

## **CAPÍTULO III ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E INTERPRETAÇÃO DOS DADOS**

### **3.1 DADOS**

Os dados coletados através do questionário e o diálogo informal com os professores foram o ponto inicial para a análise e a interpretação da concepção dos sujeitos pesquisados a respeito das teorias que abordam o tema de ludicidade tendo como objetivo verificar junto aos sujeitos da pesquisa (professores) se havia o conhecimento dos mesmos em relação ao que os teóricos dizem a respeito da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e verificar se fazem uso do lúdico em sala de aula de forma consciente.

Posteriormente foi feita uma observação das práticas dos professores no qual foi estabelecido uma comparação entre os dados apresentados e as teorias,

com vistas a confirmar ou não o que foi coletado previamente, relacionando as respostas escritas às observações vivências.

É importante ressaltar que dos questionários entregues aos professores previamente informados dos dias que teriam para responder, um dos professores entregou o questionário em branco, É deveras vergonhoso que um professor alegue que não teve tempo para responder, pois o mesmo utilizou a escusa que trabalhava durante os três turnos em diferentes escolas, contudo acredita-se que um professor que não tenha tempo para responder um questionário de 14 perguntas, não tem tempo nem sequer para planejar e repensar suas práxis.

### 3.2 O QUESTIONÁRIO E INTERPRETAÇÃO

O questionário aplicado para coleta de dados, estava composta por um número total de 14 perguntas mistas, abertas e fechadas dentre as quais as três primeiras questões abordaram informações mais gerais a respeito dos sujeitos da pesquisa como a da formação profissional, se possuíam alguma especialização (Pós-graduação) e o tempo de atuação no magistério e em classe de alfabetização.

📊 Quadro 1: Questões de número 1, 2 e 3:

Perguntas	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Possui graduação completa em licenciatura, qual?	Sim, Pedagogia	Sim, Normal Superior	Sim, pedagogia
Possuí alguma especialização? (Pós-graduação)	Psicopedagogia e gestão do currículo; desenvolvimento de práticas pedagógicas	História e Geografia	Língua Portuguesa
Há quanto tempo alfabetiza?	Há mais de 10 anos	Há mais de 10 anos	Há mais de 10 anos

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

As respostas obtidas mostraram que esses profissionais têm mais de 10 (dez) anos de magistério, atuando em classes de alfabetização. Portanto, percebe-se que não se tratam de professores iniciantes ou com pouca experiência. Quanto à formação, todos os três professores possuem nível superior. Dois em Normal Superior e uma em pedagogia, e todas as três professoras já possui curso de especialização. Neste contexto de qualificação, a LDB (BRASIL, 1996) diz “pretende qualificar esse processo tornando obrigatório que a docência seja exercida por profissionais graduados em cursos superiores”.

Inicialmente cabe ressaltar que para o ato de educar crianças e jovens nas diversas modalidades faz-se necessário a formação completa destes profissionais para atuarem de forma significativa no ato de ensino e aprendizagem, embora saiba-se que em alguns casos a alfabetização de crianças em comunidades pertencentes a Tabatinga tem sido realizada por discentes que ainda não concluíram sua formação acadêmica, negligenciando o prescrito na LDB, anteriormente citado.

✚ Quadro 2: Questão quatro foi feita uma pergunta objetiva; fechada.

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Reconhece o lúdico como uma ferramenta de ensino e aprendizagem?	Sim	Sim	Sim

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

As respostas foram unânimes. Pois todas responderam que “sim” reconhecem o lúdico como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, embora o lúdico seja reconhecido e apreciado por muitos educadores como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, muitos destes não o utilizam porque não sabem como fazer desta uma aliada, ou outros por dar “muito trabalho” neste sentido pode-se citar a contribuição de BONAMIGO e KUDE. In: SANTOS: para reafirmar o que foi dito anteriormente: [...] “Alguns educadores não estão muito seguros do modo como a criança aprende brincando e como o professor pode ensinar através de interações espontâneas, embora compreendam e apreciem as potencialidades do brincar” (2001, p.46). Desta forma fica explícito o motivo de muitos professores não usar uma ferramenta que auxiliariam no desenvolvimento de aulas muito mais atrativas e significativas.



✚ Quadro 3: Questão cinco, foi questionado para complementar a resposta anterior, se utiliza o lúdico como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, esta pergunta foi aberta para responder e fundamentarem o porquê de suas respostas:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Utiliza o lúdico como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, por que?	trabalhar o lúdico com as crianças é uma forma de fazer-las entender que através das brincadeiras também se aprende”	porque ele desperta a curiosidade dos alunos e assim os mesmos participam mais das aulas.	“através de atividades direcionadas como pinturas e jogos.

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

As respostas foram um tanto diferentes umas das outras, a resposta da professora “A” neste caso a professora diz que trabalha ludicamente por que quer mostrar para os alunos que eles devem brincar para aprender. aos alunos não precisam ser ditas que através de brincadeiras elas aprendem, isso ocorre naturalmente e elas percebem, porem o professor, este sim é que deve saber claramente como fazer uma aula lúdica e planejada para que os alunos aprendam um determinado conteúdo, o professor “B” respondeu demonstrando mais afinidade com o tema, nesse sentido pode concluir que o processo de aprendizagem é desencadeado a partir da motivação com o auxílio de aulas ludicamente pedagógicas. “O brincar pode ser um elemento importante através do qual se aprende. Sendo sujeito ativo desta aprendizagem que tem na ludicidade o prazer de aprender” (MALUF 2003, p.29). A última resposta da professora “C”, notou-se que o sujeito pesquisado não entendeu a pergunta, uma vez que a pergunta se referia ao porquê e não através do que, porem já foi dito anteriormente sobre aplicação do questionário que estaria sujeito a uma interpretação diferente ao que o pesquisador se refere. Entretanto existe uma flexibilidade na pesquisa que permite chegar a um resultado mais próximo da realidade contextualizada.

✚ Quadro 4: Na questão seis, foram apontados pelos professores sobre a dificuldade em trabalhar de forma lúdica os conteúdos:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C

Qual a maior dificuldade em trabalhar de forma lúdica seus conteúdos disciplinares?	A dificuldade é que muitas vezes as crianças pensam que é uma brincadeira qualquer e não respeitam os limites	É a falta de alguns materiais, porque a escola não tem recursos	As vezes os pais são contrários a essa forma, por achar que o tradicional ainda é o melhor ou seja mais disciplinas e menos brincadeiras, como ferramenta de ensino e aprendizagem e brincadeiras somente na educação física
---	---	---	--

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

As respostas evidenciam claramente que existem barreiras limitantes contra uma educação lúdica, sejam elas por falta de apoio pedagógico ou seja por falta de compreensão dos pais e responsáveis de uma metodologia de ensino, a professora A, respondeu que: “a dificuldade é que muitas vezes as crianças pensam que é uma brincadeira qualquer e não respeitam os limites” neste resposta percebe-se a falta do diálogo prévio, a introdução de regras claras criadas coletivamente, contudo Santos adverte para tal situação: “que alguns professores não estão muito seguros de ensinar brincando e como o professor pode ensinar através de interações[...]”, o professor B, culpa a escola por não ter recursos, entre tanto para uma aula lúdica não é necessariamente estar dotado de recursos didáticos e sim, ter domínio de conhecimento do trabalho lúdico. A terceira professora respondeu algo que acontece de fato “as vezes os pais são contrários a essa forma, por achar que o tradicional ainda é o melhor ou seja mais disciplinas e menos brincadeiras, como ferramenta de ensino e aprendizagem e brincadeiras somente na educação física”, isso realmente acontece, pois, muitos pais não tem conhecimento das metodologias de ensino o que faz com que os pais e responsáveis tenham esta opinião. Jean Piaget apud Antunes, (2005, p.25) “retrata que os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar a energia das crianças, mas meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual”.

✚ Quadro 5: Questão de número sete: referiu-se à frequência da ludicidade em suas aulas, e suas respostas foram todas as mesmas conforme a tabela abaixo:

	<b>Respostas</b>
--	------------------

Pergunta	Professor A	Professor B	Professor C
Qual a frequência do lúdico em sua prática docente?	Uma vez por Semana	Uma vez por semana	Uma vez por semana

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

Todas as professoras responderam à pergunta de forma unânime, “uma vez por semana”. Embora o ideal seja que todas as aulas seja de alguma forma lúdica, não necessariamente para uma aula ser prazerosa necessita um acervo de materiais, pois dependendo do conhecimento do professor e seu planejamento pode fazer aulas atrativas com a participação de alunos e materiais que já se encontram em sala de aula, tipo, as carteiras, lápis de cor, quadro branco, ente outros, mas para isso é necessário que o educador esteja em continua formação e busque informações que enriqueça suas experiências para entender o lúdico e saber como utilizá-lo para auxiliar constantemente na aprendizagem significativa das crianças.

Cabe lembrar ainda que a manifestação lúdica está presente no contexto escolar, cabendo ao professor saber controlá-los, pois é na infância que a criança realiza a descoberta pelo brincar, todavia que o lúdico seja utilizado nas escolas como função educativa, é necessário que ele seja pensado e planejado dentro de uma proposta pedagógica, e não como algo para descarregar energia ou descontrair as aulas.

🚩 Quadro 6: Questão oito, onde foi questionado:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Na sua concepção, quais os conteúdos que podem ser trabalhados de forma lúdica?	Todos os conteúdos podem ser trabalhados, desde que sejam bem planejadas	Todos pois podemos trabalhar de maneira interdisciplinar	Acho que todos pois ele ajuda no desenvolvimento integral da criança , nos aspectos físicos, social, cultural, afetivo...

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

Em resumo; as professoras responderam que, “todas as disciplinas desde que sejam bem planejadas, pois a ludicidade ajuda no desenvolvimento integral da

criança”, nestas resposta os professores demonstraram ter um grau de conhecimento a respeito da contribuição do lúdico no processo de ensino e aprendizagem, pois em aulas lúdicas os alunos se concentram muito mais do que em aulas tradicionais, além de interagirem com os outros e cumprirem regras pré-estabelecidas, reinventarem as mesmas, entre outros aspectos que a ludicidade proporciona, propiciando o desenvolvimento de outros aspectos cognitivos e psicomotores explorados por meio do lúdico, tornando mais fácil para as crianças aprenderem por meio de brincadeiras e jogos pedagógicos, tornando as aulas mais dinâmicas e participativas, e o mais importante, criando o interesse do aluno pelos conteúdos, possibilitando assim estabelecer uma aprendizagem maior dos conteúdos ministrados. Também é possível relatar dentro das respostas que o lúdico permite ao educador desenvolver os diversos eixos temáticos de forma interdisciplinar trabalhando e estabelecendo inter-relações entre os mesmos.

✚ Quadro 7: Questão nove, foi perguntado as professoras:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Você acredita que o lúdico é importante na formação da criança, Por que?	Através das atividades lúdicas as crianças desenvolvem mais rápido o seu raciocínio fazendo com que elas aprendam com facilidade	Pois devemos incentivar as crianças a participar para despertar o gosto pelos jogos e a interação entre eles	As crianças também aprendem brincando

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

Em todas as respostas sem restrições foram “sim”, e fundamentaram suas respostas, “através das atividades lúdicas as crianças desenvolvem mais rápido o seu raciocínio fazendo com que elas aprendam com facilidade”, outra respondeu “pois devemos incentivar as crianças a participar para despertar o gosto pelos jogos e a interação entre eles” e a última resposta da questão foi que, “as crianças também aprendem brincando”, na qual concorda-se com as respostas das professoras, pois o lúdico tem além destes potenciais muitos outros, as crianças através do lúdico desenvolvem outras inúmeras habilidades cognitivas e psicomotoras, pode se afirmar que ele contribui de forma integral, em outras palavras Maluf (2003), contribui:

“A criança, através das brincadeiras, assimila valores, assume comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercitasse

fisicamente e aprimora habilidades motoras. No convívio com outras crianças aprende a dar e receber ordens, e esperar a sua vez de brincar, a emprestar e tomar emprestado, a compartilhar momentos bons e ruins, enfim, seu raciocínio é desenvolvido de forma prazerosa” (p. 94).

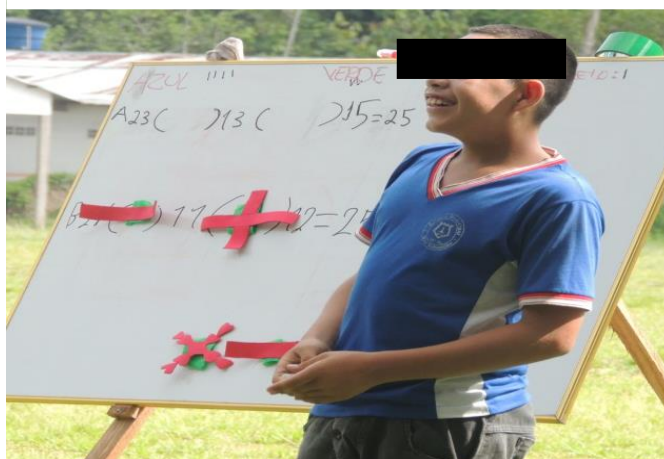
Figura 1: Crianças em atividade de matemática, socializam e resolvem problemática em conjunto.



**Fonte:** ACOSTA, José Luís Basauri

Outro lado importante a ser abordado, e que ainda não foi apontado é que o trabalho lúdico proporciona também um aprendizado significativo aquelas crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem e portanto necessitam de uma educação especial ou diferenciada.

Figura 2: Criança com dificuldade de aprendizagem



F

**Fonte:** ACOSTA, José Luís Basauri. 2016.

Contudo foi constatado na prática que as aulas lúdicas são atrativas e facilitadoras da assimilação de conteúdos antes abstratos na percepção de alunos com déficit educativo. Os quais por meio do trabalho lúdico em uma regência com alunos “portadores” de dificuldades em aprendizagem afirmou-se a contribuição para aprendizagem significativa destes alunos, podendo afirmar que a deficiência não está no aluno, e sim no método do professor.

✚ Quadro 8: Na questão de número dez:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Você já leu algum livro ou bibliografia sobre o assunto, qual?	Sim, no momento não lembro do título do livro	Não, mas já li alguns informativos, as apostilas do tempo acadêmicos e os PCN	Sim, não lembro o nome

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

Quando foi perguntado se as professoras já haviam lido alguma bibliografia a respeito do lúdico e no caso da resposta fosse sim, qual seria o nome do material? Duas professoras (A e C) relataram que já tinham lido, porém não lembravam o nome dos livros, por outro lado a professora (B) confessou que não havia lido nenhum livro ou bibliografia sobre o tema, entretanto já leu alguns informativos e apostilas no tempo da formação acadêmica e os PCNs, ou seja, a mais de vinte anos atrás. Nesta situação as professoras demonstraram que apesar de apoiar o lúdico como ferramenta metodológica do ensino e aprendizagem, estas ainda se enquadram como professores desatualizados, claro que o fato de ler um livro não significa estar preparado, mas os materiais bibliográficos trazem em suas leituras importantes acervos de conhecimento que sem eles a sua prática seriam sem fundamentos, uma vez que, a leitura é uma forma de aquisição deste conhecimento, apesar das professoras (A e B) terem relatado ter feito uma leitura de algum material a respeito do tema abordado, leva-nos a sensação que foi a bastante tempo ao ponto de não lembrar o nome. Por tanto Santos (1997, p.14) salienta que:

A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas

resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

Com base nas restrições apontadas, é importante enfatizar que os educadores, devem conceber não apenas a importância dos jogos e das brincadeiras no contexto educacional, mas também saber usá-los adequadamente, de acordo com os objetivos propostos nos planos de aula.

✚ Quadro 9: Na decima primeira questão foi perguntado aos professores se existe algum apoio pedagógico por parte da escola:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Existe algum apoio pedagógico por parte da escola para trabalhar as aulas de forma lúdica com os alunos?	Não	Não	Jogos e alfabeto móvel

Das respostas pode se notar uma contradição. Duas professoras responderam que “não” e uma respondeu que “sim” o que levou a uma controversa entre as respostas das professoras, porem a educadora que teve sua resposta positiva, apenas se limitou a especificar que a escola possui materiais didático como jogos e alfabeto móvel. A pesar de uma escola não possuir recursos didáticos, todavia se pode trabalhar de forma lúdica, basta o educador se planejar buscando alternativas com materiais recicláveis de fácil acesso, possibilitando inclusive de os próprios alunos reciclar em casa e produzir o material na sala de aula, por exemplo nas aulas de artes na produção dos recursos didáticos, dando importância ao material reciclável e enfatizando a importância da preservação do meio ambiente, transversalizando e interdisciplinarizando os diferentes conteúdos. Santos, argumenta “Alguns educadores não estão muito seguros do modo como a criança aprende brincando e como o professor pode ensinar através de interações espontâneas, embora compreendam e apreciem as potencialidades do brinquedo” (2001, p.46)

Porém, vemos que, embora algumas escolas tenham aderido a um espaço para que o brincar possa acontecer, por exemplo, com a criação de brinquedotecas - espaços criados especialmente para promover brincadeiras espontâneas ou dirigidas, visando ao desenvolvimento e à

aprendizagem global da criança -, os professores parecem estar mais preocupados em cumprir os objetivos estipulados pelos programas escolares fixados para cada faixa etária. Com isso, o brincar fica restrito a intervalos entre as atividades (TEIXEIRA, 2012, p.63).

Como assinala o autor, para que os professores contextualizem o conteúdo de forma significativa através de jogos e brincadeiras pedagógicas no dia a dia de suas classes, não são os espaços lúdicos por si só que arranjarão que os professores cumpram os objetivos do lúdico, para tal é preciso antes que tudo, que o educador acredite que o brincar é essencial na aquisição de conhecimentos, no desenvolvimento da sociabilidade, na construção da identidade e na aprendizagem significativa.

✚ Quadro 10: Decima segunda questão:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Na sua formação acadêmica, foi trabalhado alguma disciplina voltado para importância do lúdico em sala de aula. Qual?	Sim, o ensino da ciências sobre os seres vivos foi trabalhado com fantoches, a geografia foi trabalhado a trilha	Sim, didáticas	Sim, didáticas

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

Com pode-se perceber na resposta de duas professoras que em sua formação acadêmica estudaram a disciplina de “didáticas”, na qual sabe-se que esta disciplina vem a contribuir de forma significativa nos métodos de ensino e aprendizagem que o discente no futuro terá como eixo norteador, pois também é nesta disciplina que se aprende um pouco sobre a importância do lúdico no processo e desenvolvimento das crianças em período escolar, assim como também sua contribuição facilitadora do ensino e aprendizagem. A outra professora respondeu que nas aulas de ciência enquanto discente trabalharam o tema dos seres vivos com fantoches, e nas aulas de geografia foi trabalhado a partir de trilhas.

A partir das resposta dos professores, pode-se perceber que estes centros superior de estudos ainda que tenham a disciplina de didáticas em suas grades curriculares, estas apenas fazem uma pequena contribuição dos métodos de ensino, em especifico os métodos lúdicos, pois para formar professores dinâmicos, lúdicos é necessário criar mudanças solidas na visão dos futuros professores que ao entrar



em contato com outras ideias a respeito do lúdico, não se viciem com os maus hábitos de alguns professores.

Pois A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consistente em dar o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho trata-se de ir um pouco mais longe ou, mais fundo. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os futuros professores estejam engajados com o seu processo de formação.

✚ Quadro 11: Decima terceira questão:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
Você acredita que a instituição de ensino superior onde estudou deveria ter trabalhado com mais ênfase o contexto da ludicidade em sala de aula, de que forma?	No planejamento das atividades práticas das disciplinas	por que eles deram apenas a teoria e é preciso trabalhar mais a pratica	nos ensinando mais, pois a brincadeira usada como ferramenta de ensino e aprendizagem faz com que a criança tenha mais autonomia, e adquira capacidade de julgar e argumentar

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

Perguntou-se aos professores se acreditavam que a instituição onde se formaram deveria ter trabalhado com mais ênfase o contexto da ludicidade em sala de aula, e se a resposta fosse sim, especificar de que forma, todas as três de forma unanime responderam que “sim” e também especificaram, uma das respostas foi que as instituições formadores de professores deveriam dar mais ênfase ao lúdico e se preocupar “no planejamento das atividades práticas das disciplinas” uma outra professora questiona também sobre a falta da pratica na formação acadêmica “por que eles deram apenas a teoria e é preciso trabalhar mais a pratica” a respeito ao que a professora respondeu o professor Paulo Freire (1996 p. 19) diz: “A teoria sem a pratica é puro verbalismos inoperantes e a prática sem teoria é um atavismo cego”. A última resposta dada pelas professoras foi “nos ensinando mais, pois a brincadeira usada como ferramenta de ensino e aprendizagem faz com que a criança tenha mais autonomia, e adquira capacidade de julgar e argumentar”.

Com base nas respostas pode-se afirmar que se faz necessário de uma formação propriamente lúdica onde a pratica seja sempre um complemento da teoria. Pois “A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto”. (SANTOS, 1997, p.14).

✚ Quadro 12: Decima quarta questão:

Pergunta	Respostas		
	Professor A	Professor B	Professor C
O que os companheiros docentes pensam a respeito do trabalho lúdico como ferramenta para o ensino e aprendizagem dos alunos?	São vários os conceitos dados pelos colegas, muitas vezes é visto como algo que não ajuda em nada, outros acham que é muito trabalhoso	quanto aos meus companheiros não sei, mas eu acredito que devemos trabalhar bastante em sala de aula	Muitos não gostam não gostam, acho que é muito trabalho ou que o professor brinca e não ensina, tudo isso porque falta formação direcionada para o lúdico, pois alguns docentes por não se acharem preparados para atuar nessa área, preferem criticar e não apoiar

Fonte: Acosta, Jose Luis Basauri. 2017

A última pergunta para as professoras a respeito do que os docentes pensam a respeito do trabalho lúdico como ferramenta para o ensino e aprendizagem dos alunos. Foi respondido por eles segundo algumas expectativas iniciais do pesquisador, pois muitos professores por falta de uma boa formação não conseguem perceber a importância do lúdico em sala de aula e questionam ou criticam a ludicidade por se tratar de um método que exige um pouco mais de dedicação e trabalho.

Diante dessa reflexão, fica evidente nas respostas de duas das três pesquisadas, que responderam “muitos não gostam, acham que é muito trabalho ou que o professor brinca e não ensina, tudo isso porque falta formação direcionada para o lúdico, pois alguns docentes por não se acharem preparados para atuar nessa área, preferem criticar e não apoiar”, a outra professora respondeu que “são vários os conceitos dados pelos colegas, muitas vezes é visto como algo que não

ajuda em nada, outros acham que é muito trabalhoso” e uma das três professoras respondeu “quanto aos meus companheiros não sei, mas acredita-se que devemos trabalhar bastante em sala de aula”.

Deve ser levado em conta que a escola tradicional, portanto, professores tradicionais, são centrados na transmissão de conteúdos, não comportam um modelo lúdico, por isso é tão frequente ouvirmos falas que apoiam a importância do lúdico estar presente na sala de aula, e também queixas dos professores ou dos futuros educadores, por que se fala da importância do lúdico em sala de aula, se discutem conceitos de ludicidade, mas não se vivenciam atividades lúdicas. Fala-se, mas não se faz. De fato, não é tão simples uma transformação mais radical pelas próprias experiências que o professor tem ao longo de sua formação acadêmica.

Contudo, por outro lado destaca-se que, se o professor não aprende com prazer não poderá ensinar com prazer, pois é o que se deveria fazer na prática pedagógica, dando ênfase à formação lúdica, ensinar e sensibilizar o futuro professor para que, através de atividades dinâmicas e desafiadoras, despertem no discente enquanto aprendiz o gosto e a curiosidade pelo conhecimento de forma prazerosa.

### 2.3 A OBSERVAÇÃO

As observações dos sujeitos pesquisados e suas práticas pedagógicas ocorreram em três dias diferentes, um dia em cada turma, os dias 08/05, 10/05, e 12/05, do presente ano, segunda, terça, e quarta feira respectivamente. Em todos os casos os professores foram previamente avisados sobre a observação e o objetivo da pesquisa, na qual todas concordaram em receber-nos contribuindo para o desenvolvimento deste trabalho

Em todas as turmas foi observado o uso de aulas lúdicas em alguns momentos do decorrer das atividades, mescladas também com trabalhos tidos tradicionais. O que se percebeu foi que nos pequenos momentos que as professoras conduziam suas aulas de forma mais dinâmica utilizando a ludicidade como ferramenta de ensino e aprendizagem, estes alunos se mostravam mais interessados e participativos na realização das atividades propostas. Harres, Paim e Enforta (In Santos, 2001) contribuem, “oferecer espaço para o sujeito brincar é

também oferecer espaço para reorganizar experiências e construir conhecimento através da resolução de situações-problema”.

Em um dos casos, em uma turma do terceiro ano observou-se quando os alunos são ordenados a ficarem sentados em seus respectivos lugares, eles aparentavam estar tristes sem vontade alguma para resolver as questões de matemática, no entanto quando a professora pediu para que os alunos que já tinham acabado de responder no caderno fossem ao quadro mostrar para os outros coleguinhas da turma que não tinham respondido, as resposta e a forma de resolver, isto criou um alvoroço, entusiasmo para poder responder as resposta no quadro. Demonstrando mais uma vez que as aulas lúdicas não são, necessariamente aquelas que utilizam novas ferramentas, mas as aulas lúdicas podem sim ser aquelas que usam “novas atitudes” como ferramentas no processo de ensino e aprendizagem.

Em outra turma foi observado que uma atividade simples como é o uso da caixa-surpresa causou grande suspense entre as crianças. Aguçando a curiosidade pelo novo e desconhecido todos queriam descobrir o que havia na caixa, nesta atividade pude apontar vários estímulos, como a da imaginação, a criatividade, a percepção entre outros. Além disso, foi possível a partir da atividade explorar outro eixo de trabalho previstos no Currículo, tal como, a linguagem oral, expressão corporal, as artes artísticas pois tinham que dramatizar a imagem que estava dentro da caixa de surpresa. Moyles (2002) contribui afirmando que.

[...] O brincar ajuda os participantes a desenvolver confiança em si mesmos e em suas capacidades e, em situações sociais, ajuda-os a julgar as muitas variáveis presentes nas interações sociais e a ser empático com os outros. Ele leva as crianças e os adultos a desenvolver percepções sobre as outras coisas e outras pessoas[...] (p.21-22)

Mesmo sem elaborar um planejamento com base bibliográfica que seria o ideal, (na verdade, nenhum professor faz planejamentos assim) pôde-se observar que os objetivos propostos pelas professoras foram atingidos ao longo da aula. Entre tanto uma aula lúdica planejada contribuiria muito mais, no entanto, o que se percebeu nas salas de aula é que as crianças enquanto realizavam as atividades de forma lúdica, não demonstraram qualquer forma de expressão de aborrecimento, desânimo ou dispersão como se percebeu em outros momentos da aula, onde a postura mais “séria” e tradicional esteve presente.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A partir das experiências vivenciadas em sala de aula, através dos estágios supervisionados e do PIBID, com turmas de series iniciais e fundamental, nasceu uma inquietação na necessidade de averiguar e compartilhar junto aos educadores, como o lúdico tem sido explorado nas escolas municipais de Tabatinga, e qual a concepção desses profissionais sobre o assunto.

Para tanto se tem o conhecimento que o lúdico é uma ferramenta importante no desenvolvimento pleno das crianças no contexto de ensino e aprendizagem, se

tinha como hipótese a respeito dos professores no processo de ensino-aprendizagem, fazendo o uso do lúdico, era a de que aqueles que trabalham nas primeiras séries do Ensino Fundamental estavam pouco entusiasmados, capacitados, informados e interessados sobre o lúdico em suas práticas pedagógicas.

Foi possível notar que os professores pesquisados concebem o lúdico como ferramenta educacional e que se apropriam deste recurso metodológico em sala de aula como facilitadora para o desenvolvimento das atividades curriculares. Entretanto confirmou-se também que a teoria não complementa a prática destes, uma vez que os professores não trabalham constantemente suas aulas de forma lúdica por não ter um conhecimento teórico que fundamente e facilite sua prática.

Identificou-se alguns problemas que contribuem para uma aula pouco atrativa, a falta de interesse pelo aprofundamento necessário para complementar a formação insuficiente relatada pelos próprios sujeitos de estudo, pois eles liam artigos de revistas, livros ou até mesmo os Parâmetros Curriculares Nacionais, faziam cursos ou mesmo num dos casos, especialização sobre o assunto, mas, apesar de apoiar a ludicidade não tinham consciência plena da importância do preparo do professor para com esse trabalho e o desenvolvimento infantil, por isso não desenvolviam de modo frequente as aulas lúdicas no cotidiano escolar.

Assim sendo, pudemos constatar ao longo dessa pesquisa, por meio dos questionários que foram aplicados e posteriormente de suas análises, que a concepção dos professores em relação ao lúdico faz jus em parte a hipótese levantada, uma vez que as respostas demonstram que, os professores precisam de uma mudança na raiz da cultura tradicionalista de ensino e um incentivo a uma formação continuada voltada com ênfase para o ensino de forma lúdica a partir de jogos e brincadeiras em sala de aula, de forma consciente e prazerosa para o aluno.

Resta-nos observar ao longo da fundamentação teórica, que estes em sua grande maioria afirmam que o lúdico enriquece a aula, até as disciplinas mais “odiadas” por alguns alunos como a de matemática, possibilitam o envolvimento dos alunos no assunto abordado, sugerindo, participando, e criticando, estes socializam, desenvolvem a imaginação, enriquecem e estimulam a linguagem oral. Mas para tal, os professores devem ser conscientes de sua intervenção, como mediador de possibilidades da construção do conhecimento do aluno com o meio.

Finalmente, embora a coleta de dados desta pesquisa terem registrado um professor consciente da importância do lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem na comunidade escolar, é notório que esse tema (o lúdico) todavia necessita ser mais explorado e trabalhado nas instituições educativas, tanto na formação de futuros professores como de escolas regulares, abrangendo toda a comunidade (pais, professores, políticos, funcionários e direção), para que se coloque o ato de brincar para num patamar de importância tão grande quanto efetuar as quatro operações matemáticas ou aprender a ler e escrever.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ARCE, Alessandra. FROEBEL, Friedrich. **O pedagogo dos jardins de infância**. Petrópolis: Vozes, 2002.

BOMTEMPO, E. et al. **Brincando na escola, no hospital, na rua**. 2ed. Rio de Janeiro: Wak, 2008.

BRASIL. LDB – **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96 de 20 de dezembro de 1996.

\_\_\_\_\_. Ministério da Educação e Cultura. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: 1997.

DOHME, Vania. **32 ideias divertidas que auxiliam o aprendizado**. 4 ed. São Paulo: Informal, 1998.

\_\_\_\_\_. **O valor educacional dos jogos: Jogos e dicas para empresas e instituições de educação**. Petrópolis: Vozes, 2008.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa**. Coleção leitura. São Paulo: Paz e Terra, 2001.

JESUS, Ana Carolina Alves de, **Como aplicar Jogos e Brincadeiras na educação infantil**. São Paulo: Brasport, 2005.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1996.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. Campinas: Papyrus, 2001.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. São Paulo: Artmed, 2002.

NISKIER, Arnaldo. **LDB – A nova lei da educação: tudo sobre a lei de diretrizes e bases da educação nacional**. Rio de Janeiro: Edições Consultor, 1996.

REY, González. **Pesquisa qualitativa em psicologia, caminhos e desafios**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **A ludicidade como ciência**. 2ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

SNYDERS, Georges apud MIRANDA, Simão. **Do fascínio do jogo à alegria do aprender nas séries iniciais**. Campinas: Papyrus, 2001.



TEIXEIRA, S. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca**. 2ed. Rio de Janeiro: Wak, 2012.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 6 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

Disponível em: <http://www.brinqueeaprenda.blogspot.com.br/2009/05/ludico-piaget-x-vygotsky-o-jogo.html>. Acessado em 20 de maio de 2016.

## **APÊNDICES**

### **QUESTIONÁRIO**

**Universidade do Estado do Amazonas  
CESTB - Centro de Estudos Superiores de Tabatinga  
Curso de Licenciatura em Pedagogia**

(TCC) Trabalho de conclusão de curso de Licenciatura em Pedagogia – O lúdico como ferramenta metodológica de ensino e aprendizagem e a concepção do professor. Com três turmas das series iniciais (1º, 2º e 3º ano) do turno vespertino da Escola Municipal Professora Jociêdes Andrade

Questionário aplicado ao professor (a).

Ano e turma:

---

1- Possui graduação completa em licenciatura?

( ) Sim – Qual? \_\_\_\_\_

( ) Não

2 - Possui alguma especialização (Pós-graduação)

( ) Sim – Qual? \_\_\_\_\_

( ) Não

3-Há quanto tempo alfabetiza?

( ) menos de cinco anos

( ) entre 5 e 10 anos

( ) mais de 10 anos

( ) outros \_\_\_\_\_

4 – Reconhece o lúdico como uma ferramenta de ensino e aprendizagem?

( ) Sim

( ) Não

5 – Utiliza o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem?

( ) Sim, por que?

---

---

---

( ) Não, por que?

---

---

---

---

6 – Qual a maior dificuldade em trabalhar de forma lúdica seus conteúdos disciplinares

---

---

---

---

7 – Qual a frequência do lúdico em sua prática docente?

- Uma vez por semana
- Duas vezes a semana
- Uma vez a cada quinze dias
- Outros

---

8 - Na sua concepção, quais os conteúdos que podem ser trabalhados de forma lúdica?

---

---

---

9 - Você acredita que o lúdico é importante na formação da criança?

- Sim
- Não

Porque? \_\_\_\_\_

---

---

---

10 – Você já leu algum livro ou bibliografia sobre o assunto?

- Não
- Sim.

Qual? \_\_\_\_\_

---

11 – Existe algum tipo de apoio pedagógico por parte da escola para trabalhar a aula de forma lúdica com seus alunos?

- Não

( ) Sim.

Qual? \_\_\_\_\_

12 – Na sua formação acadêmica, foi trabalhado alguma disciplina voltado para a importância do lúdico em sala de aula?

( ) Não

( ) Sim. Qual?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

13 – Você acredita que a instituição de ensino superior onde estudou deveria ter trabalhado com mais ênfase o contexto da ludicidade em sala de aula?

( ) Não

( ) Sim. De que forma?

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

14 – O que seus companheiros docentes pensam a respeito do lúdico como ferramenta para o ensino e aprendizagem dos alunos?

Explique: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Obrigado pela colaboração.

**Imagens de atividades lúdicas no segundo estágio com alunos do ensino fundamental da Escola São Sebastião.**

**Imagem 1:** Aula lúdica de matemática com os alunos fora de sala de aula.



**Fonte:** ACOSTA, Jose Luís Basauri. 2016

**Imagem 2:** alunos do (Botinho) em aula lúdica. Alimentação Saudável.



**Fonte:** ACOSTA, Jose Luís Basauri. 2016

**Imagem 3:** mediação do conhecimento em aula lúdica.



Fonte: ACOSTA, Jose Luís Basauri. 2016

**Imagem 4:** aula de matemática através de gincana com alunos com dificuldade de aprendizagem.



Fonte: ACOSTA, Jose Luís Basauri 2016

**Imagem 5:** alunos do (Botinho) em aula lúdica. Alimentação Saudável.



Fonte: ACOSTA, Jose Luís Basauri. 2016

**Imagem 6:** alunos do (Botinho) em aula lúdica. Alimentação Saudável.



Fonte: ACOSTA, Jose Luís Basauri. 2016



**ANEXO**

**Sugestão de livro apresentando alguns jogos e brincadeiras para desenvolver na Educação Infantil**



Autora: Ana Carolina Alves de Jesus  
Editora: Brasport  
Ano: 2005

Sinopse: A proposta deste livro é apresentar aos educadores jogos e brincadeiras infantis, possibilitando o envolvimento com a prática pedagógica e o desenvolvimento de ações, tendo como base a importância e a necessidade do ato de brincar. (Fonte: [www.livrariasaraiva.com.br](http://www.livrariasaraiva.com.br))