

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

MÁRCIA BEZERRA BRAGA

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM: O que pensam
professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

CAJAZEIRAS/PB

2015

MÁRCIA BEZERRA BRAGA

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM: O que pensam
professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Monografia apresentada à Coordenação do
Curso de Pedagogia, da Unidade Acadêmica
de Educação, do Centro de Formação de
Professores, da Universidade Federal de
Campina Grande - Campus de Cajazeiras/PB,
como requisito parcial à obtenção do título de
Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a Dra. Zildene Francisca
Pereira.

CAJAZEIRAS/PB

2015

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)
Denize Santos Saraiva Lourenço- Bibliotecária CRB/15-1096
Cajazeiras - Paraíba

B8131 Braga, Márcia Bezerra
O lúdico no processo de ensino-aprendizagem: o que pensam
professores dos anos iniciais do ensino fundamental. / Márcia Bezerra
Braga. Cajazeiras, 2015.
48f.
Bibliografia.

Orientador (a): Prof^a. Zildene Francisca Pereira.
Monografia (Graduação) - UFCG/CFP

1. Ludicidade. 2. Jogos e brincadeiras. 3. Recursos pedagógicos-
brincadeiras. 4. Aprendizagem. I. Pereira, Zildene Francisca.
II. Título.

UFCG/CFP/BS

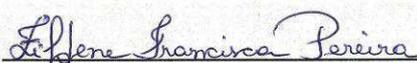
CDU – 37.091.33

MÁRCIA BEZERRA BRAGA

O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM: O que pensam
professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

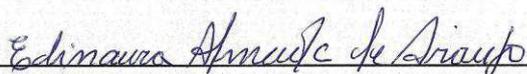
Aprovada em 03/12/2015

Banca Examinadora



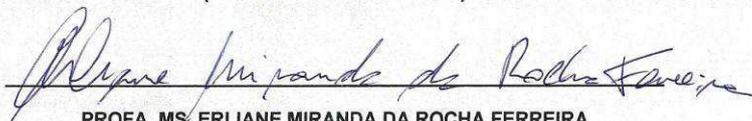
PROFA. DRA. ZILDENE FRANCISCA PEREIRA

(ORIENTADORA – UAE/CFP/UFCG)



PROFA. MS. EDNAURA ALMEIDA DE ARAÚJO

(MEMBRO – UAE/CFP/UFCG)



PROFA. MS. ERLIANE MIRANDA DA ROCHA FERREIRA

(MEMBRO – UAE/CFP/UFCG)



PROFA. ESP. CÍCERA ALTENIZA DUARTE DE CASTRO

(SUPLENTE – UAE/CFP/UFCG)

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho em primeiro lugar a Deus por ter permitido o meu ingresso na Universidade e, acima de tudo, ter me dado forças para ter superado todos os obstáculos, pois não foi fácil.

Dedico a toda minha família, aos meus pais, Zilda Bezerra Braga e Maximino Maciel Braga, meus avós Edilma Braga de Albuquerque e Sinval Bezerra de Albuquerque, que são meus exemplos de vida, em especial a minha avó que era minha fortaleza e hoje não se encontra mais entre nós.

Dedico ao meu namorado Brinho que sempre me deu forças para enfrentar os desafios, assim como, não podendo esquecer da minha tia Elizeuda, que sempre me incentivou a estudar, pois foi através dela que eu percebi o quanto o estudo é valioso em nossa vida.

Enfim, dedico a toda minha família, pais, avós, tios irmãos, sobrinhos, namorado e primos, pois cada um contribuiu muito para a minha formação.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais Maximino Maciel Braga e Zilda Bezerra Braga, pela a força e dedicação;

Aos meus avós Sinval Bezerra de Albuquerque e Edilma Braga de Albuquerque que são meus exemplos de vida;

A minha tia Elizeuda Maciel Braga pelo incentivo;

A tia Zilma e tio Solom pelo acolhimento em sua casa, pois nunca irei esquecer o que fizeram por mim;

Aos meus sogros José Josinaldo da Silva e Lucilene Barreto da Silva, pela vezes que me apoiaram e se preocuparam comigo;

A minha orientadora Zildene Francisca Pereira, pela paciência e dedicação;

Aos meus colegas de sala, em especial a Sandra Lourenço Alves, Deijanete dos Santos e Andreza Daniele Gonçalves de Sousa, sou grata pelo companheirismo, conselhos e críticas construtivas.

Também agradeço a todos os professores que estudei no Curso de Licenciatura em Pedagogia, visto que cada um contribuiu de forma significativa para a minha formação pessoal e futuramente profissional

RESUMO

Este trabalho tem como objetivos analisar a utilização do lúdico como recurso pedagógico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a partir da perspectiva de professores e os objetivos específicos são: discutir a importância do lúdico para o processo de ensino- aprendizagem dos conteúdos; refletir como os professores utilizam jogos e brincadeiras em sala de aula e investigar se os professores trabalham com o lúdico em sala de aula de maneira proposital. A pesquisa foi realizada com quatro professoras do 1º ao 5º Ano de uma Escola Pública Municipal da cidade de Nazarezinho/PB, a partir de um questionário contendo seis questões. Estudamos a temática a partir dos autores como: Rau (2011), Angotti (2010), Almeida (1998), Craidy e Kaercher (2001), Malluf (2008), dentre outros. Esses autores trabalham a importância de jogos e brincadeiras para que a criança tenha um melhor desenvolvimento, pois a partir dessa consideração a criança poderá obter um melhor processo de ensino-aprendizagem. É importante, ainda, enfatizarmos que é fundamental que o professor insira a ludicidade em sua metodologia e a utilize como uma ferramenta pedagógica a mais, mediante esse entendimento a criança terá uma aprendizagem significativa. Dessa forma compreendemos a partir das falas das professoras que o lúdico deverá ser trabalhado considerando o repasse de conteúdos, mas todas elas vêem o lúdico como atividades atrativas fundamentais a serem realizadas em sala de aula. Algumas professoras consideram que a criança à medida que cresce deverá diminuir as brincadeiras para aprender conteúdos sistematizados. Por fim, concluímos que para as professoras é fundamental que seja levado em conta as brincadeiras e jogos, mas de forma intencional e planejada.

Palavras- chave: Lúdico. Jogos e brincadeiras. Processo de ensino-aprendizagem.

ABSTRACT

This study aims to analyze the use of recreational as an educational resource in the early years of Elementary School, from the teachers' perspective and the specific objectives are: discuss the importance of playfulness to the process of teaching- learning content; reflect how teachers use games and activities in class and investigate if teachers work with the playfulness in the classroom on purpose. The survey was conducted with five teachers from 1st to 5th year of a Municipal Public School in the city of Nazarezinho/ PB, from a questionnaire with six questions. We studied the theme from authors such as : Rau (2011), Angotti (2010), Almeida (1998), and Craidy Kaercher (2001), Malluf (2008), among others. These authors work with the importance of games and activities for children to have a better development, because from this consideration the child can get a better teaching- learning process. It is also important to emphasize that it is essential that the teacher enter the playfulness in its methodology and use it as a teaching tool, through this understanding the child will have a significant learning. Thus we understand from the testimonies of the teachers that the playful should be worked considering the transfer of content, but they all see the playful as essential attractive activities to be performed in class. Some teachers consider that the child as it grows should reduce the plays to learn systematized content. Finally, we conclude that to the teachers it is essential to emphasize the fun and games, but intentionally and in a planned manner.

Key words: Playful. Games and plays. Teaching- learning process.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	09
1. PENSAR O LÚDICO A PARTIR DO AMBIENTE ESCOLAR ENQUANTO LUGAR DE APRENDIZAGEM	21
1.1. O lúdico como recurso pedagógico	26
2. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS	31
3. ANÁLISE DOS DADOS: repensar o lúdico a partir do entendimento de professoras	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	45
APÊNDICES	46
Apêndice A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido	47
Apêndice B – Roteiro de Entrevista para Professores	48

INTRODUÇÃO

Em todos os tempos, para todos os povos, os brinquedos evocam as mais sublimes lembranças. São objetos mágicos, que vão passando de geração a geração, com um incrível poder de encantar crianças e adultos.

(VELASCO, 1996)

Uma das motivações para pesquisar este tema foi a experiência na Disciplina de Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil no terceiro período, pois tivemos a oportunidade de elaborar uma oficina pedagógica que foi realizada em uma escola pública da cidade de Cajazeiras/PB, juntamente com professores que atuavam nessa escola.

Outro aspecto relevante que me motivou foi à vivência no Estágio Supervisionado nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, disciplina obrigatória do Curso de Pedagogia, pois ao longo do período de observação e intervenção pedagógica percebi que havia uma carência de brincadeiras e jogos que favorecessem o processo de ensino-aprendizagem.

A todo o momento as crianças eram impedidas de brincar, como também de desenvolver as suas potencialidades, as regras eram rígidas e as crianças tinham que obedecer aos limites da própria sala de aula, pois este ambiente tinha que permanecer sempre limpo, arrumado e sem bagunças, portanto, as crianças não podiam ter um momento de descontração, mesmo que fosse relacionado ao que estavam estudando.

Muitas crianças, ainda, são desprovidas do direito de brincar, ou seja, não tem a oportunidade de viver a sua infância e isso acontece, muitas vezes, porque somos, desde cedo, preparados para o mercado de trabalho, especialmente considerando que existe uma diferença entre as crianças das camadas populares e as outras com melhores condições sociais. Desse modo, algumas crianças acabam sendo impedidas de ter um momento de descontração.

Depois do momento do Estágio, percebemos que algumas instituições escolares estão reduzindo o tempo das brincadeiras, tanto em sala de aula, quanto na hora do recreio, porque preenchem todo o tempo dos educandos com diversas atividades conteudistas. Diante disso, as crianças têm os seus direitos violados, por não terem a oportunidade de brincar e construir os seus próprios conhecimentos.

Vale salientar que o momento de descontração é de suma importância na vida de uma criança, pois é através da ludicidade que ela desenvolve a criatividade, a socialização e as diferentes habilidades. Assim, ela passa a ter um melhor desempenho porque ao tempo em que brinca, aprende de forma simples, prazerosa e na troca de experiências com as demais crianças.

Após algumas leituras acerca da importância da utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula, bem como da experiência no Estágio é que o problema de pesquisa foi sendo organizado, sendo escrito da seguinte forma: A utilização de jogos e brincadeiras, como recurso pedagógico, favorece o processo de ensino- aprendizagem dos conteúdos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental?

Questionamento esse que tem como hipótese a importância do lúdico nos Anos Iniciais, embora muitos professores defendam que este tipo de atividade só deve ser realizada com crianças na Educação Infantil, pois a partir do momento que a criança cresce ela deverá aprender o que a escola exige em se tratando de conteúdo sistematizado. Mas, posso dizer que se o lúdico for trabalhado em sala de aula de uma maneira intencional, os alunos irão aprender mais e melhor.

Para responder a essa problemática elaborei os seguintes objetivos: analisar a utilização do lúdico como recurso pedagógico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a partir da perspectiva de professoras e os objetivos específicos são: discutir a importância do lúdico para o processo de ensino- aprendizagem dos conteúdos; refletir como as professoras utilizam jogos e brincadeiras em sala de aula e investigar se as professoras trabalham com o lúdico em sala de aula de maneira proposital.

No decorrer desse trabalho apresentaremos três capítulos que expõem as contribuições do lúdico para um melhor ensino- aprendizagem. No primeiro capítulo temos: Pensar o lúdico a partir do ambiente escolar enquanto lugar de

aprendizagem e apresentamos algumas discussões sobre a importância de atividades lúdicas para que o educando tenha uma aprendizagem mais significativa.

No segundo capítulo temos os procedimentos metodológicos, considerando os critérios de escolha dos participantes da pesquisa e a utilização do questionário. No terceiro, temos o capítulo de análise dos dados assim descrito: ANÁLISES DE DADOS: repensar o lúdico a partir do entendimento de professoras. Assim, analisamos os conhecimentos que as professoras pesquisadas tem sobre o lúdico e como elas desenvolvem atividades lúdicas na sala de aula.

Por fim, temos as considerações finais, destacando a reflexão sobre a importância de se trabalhar com o lúdico, a partir da percepção das professoras, para que esse tipo de atividade possibilite ao educando a vontade e o prazer em aprender.

1. PENSAR O LÚDICO A PARTIR DO AMBIENTE ESCOLAR ENQUANTO LUGAR DE APRENDIZAGEM

A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa

(Jean Piaget).

O lúdico trata-se de um tipo de Metodologia que favorece a aprendizagem e o desenvolvimento da criança de forma prazerosa. Contudo, é através de jogos e brincadeiras que o educando aprende as atividades escolares, mais especificamente. De acordo com Costa (2005, p. 45, *apud* RAU, 2011, p. 30), “[...] a palavra lúdico vem do latim Ludus e significa brincar”.

Os jogos são utilizados desde a época dos egípcios e romanos. Os mais velhos usavam os jogos para ensinar os mais novos a aprender os valores e conhecimentos, mas com a elevação do Cristianismo os jogos passaram a ser considerados profanos, afirmando que os mesmos não tinham nenhuma significação para aprendizagem.

Só a partir do século XVI que as pessoas perceberam o valor que tinham os jogos para a educação e os Colégios dos Jesuítas colocaram em prática novamente. Kishimoto (2008, *apud* Rau, 2011, p. 32-33), diz que:

O significado atual do jogo na educação, está relacionado concomitantemente a duas funções [...] a primeira seria função lúdica do jogo expressa na idéia de que sua vivência propicia a diversão e o prazer, quando escolhido voluntariamente pela criança. A segunda seria a função educativa, quando a prática do jogo leva o sujeito a desenvolver seus saberes, seus conhecimentos e a sua apreensão do mundo.

Nesse entendimento de que o jogo assume duas funções: como diversão e com função educativa é que podemos afirmar que através de jogos e brincadeiras a criança vivencia papéis, cria estratégias, elabora hipóteses, como, também, vivencia conflitos e emoções. O jogo possibilita tanto a

aprendizagem, quanto o desenvolvimento da criança. Assim podemos citar alguns que são realizados em sala de aula e que despertam inúmeras habilidades como: os jogos matemáticos que estimulam o raciocínio lógico, jogos de palavras e letras separadas que favorecem o processo de leitura e escrita, jogos relacionados a comportamentos, dentre outros.

Em muitos casos, o lúdico é retirado do cotidiano da criança cada vez mais cedo, pois os adultos tem preenchido cada vez mais o tempo das crianças com atividades e afazeres, tudo isso faz com que as mesmas deixem de viver intensamente momentos prazerosos. Contudo, é por meio da brincadeira que a criança vivencia diferentes papéis e interioriza o mundo.

O lúdico é uma ferramenta pedagógica de grande relevância para que o educando aprenda melhor, pois se o professor trabalhar os conteúdos de uma forma mais dinâmica, ou seja, através de jogos e brincadeiras, os alunos irão se interessar mais pelas aulas, passando a ter uma aprendizagem significativa. Desse modo, fazer com que a utilização dos jogos e brincadeiras, nas aulas, sejam diminuídas, aumentará mais, ainda, o cansaço da criança em permanecer pelo menos quatro horas diárias em sala de aula.

Se observarmos a dinâmica de uma sala de aula perceberemos que a criança precisa de muita atenção, tanto por parte dos professores, quanto por parte dos seus pais, pois é importante que os mesmos acompanhem o rendimento escolar dos seus filhos, para saber se eles estão tendo um bom desempenho escolar ou não. Algumas vezes o próprio professor ou a família não vêem função na utilização das brincadeiras e jogos como uma forma de trabalhar os conteúdos em sala de aula e passam a ideia de que para aprender o conteúdo escolar é necessário que seja, apenas, através de atividades escritas.

Partindo do entendimento da Lei de Diretrizes e Bases da Educação - Lei nº 9.394/96, em seu artigo 2º diz que

A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Diante dessa compreensão todas as crianças devem ter acesso à educação, independente de raça, cor ou classe social, como também deve ser igualitária para todas. A criança já chega à escola com uma bagagem de conhecimentos, os quais são aprendidos em casa com os pais e demais familiares e na escola esses conhecimentos serão aprimorados. Dessa forma, o professor tem um papel fundamental nesse processo, pois deverá estimular o aluno nessa busca de novos conhecimentos, bem como favorecer o entendimento do respeito aos limites que a própria escola impõe e a diversidade cultural, visto que cada criança tem o seu modo de vida e suas crenças, adquiridas na própria comunidade em que fazem parte.

Nos dias atuais, muitas crianças não tem atenção em casa, muitas vezes isso ocorre porque os pais trabalham fora e ficam sobrecarregados, passando a não ter tempo para conversar ou brincar com os filhos ou até mesmo para acompanhar a sua vida escolar, pois muitos acham que dando uma vida confortável já é tudo e não percebem que mais importante do que bens materiais é dar amor, carinho e atenção aos seus filhos para que possam obter um bom rendimento na aprendizagem.

Muitas vezes, os pais, sobrecarregados pelos encargos diários e pelas preocupações do momento, não têm forças ou coragem para estar ao redor dos filhos, brincar com eles ou proporcionar-lhes divertimentos sadios, muito menos acompanhá-los nas atividades escolares cotidianas o que tem dificultado a própria parceria da escola com a família no acompanhamento das crianças.

É relevante que os pais tenham momentos de lazer com os seus filhos, ou seja, reservar um tempo só para a família, levar as crianças para passearem e brincarem, pois é importante que elas se divirtam conjuntamente. Como também os pais devem estar sempre atentos para saber como está o rendimento escolar dos seus filhos, saber como estão se comportando em sala de aula, em que precisam melhorar e não esperar apenas pelos professores, visto que deve haver uma parceria entre a escola e comunidade.

Para que seja possível esta parceria faz-se necessário um diálogo e acompanhamento da criança na escola. É possível dizermos que a criança ao ser matriculada necessita de um maior acompanhamento familiar para que sejam levados em consideração suas alegrias e frustrações, que favorecerão

ou não, seu processo de ensino e aprendizagem e a escola tem uma função bem determinada que é ensinar a partir de um planejamento claro e com objetivos viáveis.

A partir de algumas reflexões, iniciais, percebemos que, em alguns casos, a própria escola faz com que a criança não compreenda o sentido de fazer parte desse ambiente educacional, porque impõe saberes mecanicistas e ao invés da escola ser um ambiente de alegria, ela passa a ser um lugar de competição e dominador, com isso reforçando a reprodução de classes. Segundo Almeida (1998, p.12)

Se examinar, um pouco mais objetivamente a realidade veremos que as crianças de baixa renda, desde que nascem, levam desvantagem quanto o direito à educação. Vivendo em estado de miséria, mal conseguem espaço e oportunidade para desenvolver-se integralmente, nos aspectos biológico, cognitivo, psicomotor, verbal, social, afetivo [...].

A instituição escolar deveria ser um lugar onde a criança sentisse prazer em estar, mas para que essa percepção seja possível faz-se necessário modificar alguns aspectos como: metodologias totalmente tradicionais, melhorar a relação professor aluno, bem como realizar atividades voltadas para as dificuldades de aprendizagem das crianças, pois o professor deve ministrar as suas aulas de uma maneira simples e prazerosa para que assim todos os alunos possam aprender.

É possível pensarmos que a própria escola reproduz as desigualdades sociais, pois nem todos os alunos irão aprender no mesmo ritmo e nem sempre esse entendimento é levado em consideração. Algumas crianças terão maiores dificuldades para aprender por serem filhos de pais não escolarizados e, em alguns casos, não vêem sentido na escola, especialmente porque precisam ajudar financeiramente em casa, mas outras vão para a escola a procura de momentos agradáveis fora do seu ambiente familiar. De acordo com Almeida (1998, p. 62):

[...] a escola, os professores, o sistema de ensino, o pedagógico estão longe da realidade das crianças, principalmente das mais pobres, que desesperadamente buscam a escola (lugar de alegria e prazer) para viver os bons momentos de suas vidas e ali mesmo são massacradas e

assassinadas [...] tudo em nome da seriedade, da qualidade, da preservação e da manutenção do sistema de poder e dominação [...] O que se caracteriza como qualidade de ensino para as crianças filhas de pais escolarizados para os pobres significa sobrevivência.

Para que tenhamos uma educação de qualidade, caberá ao educador fazer a sua parte, romper o já está estabelecido pelo sistema, ou seja, trabalhar não apenas o que está posto no currículo, mas também a realidade do aluno, trazer para a sala de aula exemplos de vida concreta, criativa, fazendo com que as crianças sintam vontade de participar e com isso tanto os alunos de classe média, quanto os das camadas populares terão um melhor entendimento, embora nem sempre essas duas classes estejam juntas na mesma escola.

Segundo Karnal (2012, p. 44) “Uma aula criativa pode incluir canais de comunicação, sensações, experiências e outros campos variados que aumentem o impacto de informação no cérebro”. Pois quando uma aula é bem planejada e criativa desperta mais o interesse dos alunos em aprender, visto que os mesmos terão uma atenção com maior foco na aula proposta, pois a criatividade facilita a aprendizagem, traz bem estar e acima de tudo favorece a uma boa relação professor e alunos.

Embora o espaço escolar seja para o ensino de diferentes conteúdos é importante que possamos entender que esse repasse pode ser feito a partir da utilização de diferentes metodologias que favoreçam e incentivem o aluno para participar ativamente da aula, pois segundo Rau (2011. p. 36-37)

A educação é um processo historicamente construído e o educador possui um papel nesse processo, devendo estimular o educando a buscar a sua identidade e atuar de forma crítica e reflexiva na sociedade.

Garantir o espaço lúdico na vida da criança não é responsabilidade, apenas, dos pais, mas também da escola. Vale lembrar que as instituições escolares recebem crianças com vivências de brincadeiras diferentes e que devem ser respeitadas e ampliadas. Frequentemente, professores se deparam com turmas diferenciadas as quais alguns educandos se mostram aptos com brincadeiras de rodas, diversos tipos de jogos, brinquedos, enquanto para

outros alunos o lúdico se restringe, apenas, ao que passa na televisão e ou utilizam jogos eletrônicos. De acordo com Craidy e Kaercher (2001, p.107)

Para uma camada da população, as crianças brincam em seus quartos com a TV o tempo inteiro ligada, brincam com seus games, jogam em seus computadores. Praticamente lhes é impossível brincar na rua, subir em árvores, jogar futebol no quintal, tomar banho no rio [...]

A maioria das crianças de hoje, passam a maior parte do seu tempo de frente a uma televisão assistindo desenhos ou jogando no computador e às vezes ficam tão entretidas que não vêem o tempo passar.

Diante desse entendimento vimos que, através do mundo globalizado e a utilização das tecnologias, muitos aspectos foram modificados, principalmente as brincadeiras, visto que antigamente as crianças brincavam de diferentes formas na rua, com os colegas e hoje muitas crianças não sabem quais são os tipos de brincadeiras vivenciadas como: cabra-cega, pega-pega, amarelinha, pião, dentre outras. Hoje a maioria das crianças tem como entretenimento o computador, o celular, o videogame e muitas brincam sozinhas, sem o acompanhamento, também, de um adulto.

Segundo Craidy e Kaercher (2001. p.103) “Estão incorporados aos jogos infantis os brinquedos eletrônicos como os videogames, carros de controle, minigames [...] eles fazem parte das novas tecnologias do brincar”. Com todas essas mudanças ocorridas na sociedade, sabemos que a escola tem um papel fundamental na vida da criança, pois é importante que ela promova a socialização dos alunos para que possam se desenvolver e aprendam uns com os outros através da troca de experiências.

1.1 O lúdico como recurso pedagógico

O lúdico constitui como facilitador do processo de ensino- aprendizagem, pois é fundamental que o professor utilize os jogos, brinquedos e brincadeiras como recursos pedagógicos oportunizando uma relação entre os conteúdos e o lúdico. Nessa perspectiva as aulas se tornarão mais atrativas, as quais os alunos aprenderão brincando, como também terão um melhor desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor. Santos (1997, p. 14, *apud* Rau, 2011, p. 28) afirma

que, “[...] quanto mais o adulto vivenciar sua ludicidade, maior será a chance de este profissional trabalhar com a criança de forma prazerosa”.

No entanto, é importante que os cursos de licenciaturas proporcionem aos futuros educadores disciplinas sobre o lúdico, ou seja, disciplinas que trabalhem tanto teoria, quanto a prática, para que ao exercer a profissão saibamos a importância que tem os jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem. Hoje os cursos de Pedagogia já se preocupam em ofertar disciplinas metodológicas que nos fazem pensar e vivenciar outra forma de aprender e de ensinar a crianças, visto que durante a minha graduação cursei uma disciplina a qual tive a oportunidade e o prazer de vivenciar momentos lúdicos.

É fundamental que o professor desmistifique o mito de que o ato de brincar é um passa tempo, onde o educando não tem nenhum tipo de aprendizagem, no entanto, o educador não deve levar jogos e brincadeiras sem que haja uma intencionalidade. Deve haver um brincar que seja direcionado ao desenvolvimento do educando, pois as atividades lúdicas são indispensáveis para a prática educativa. Almeida (1998, p.13) ressalta que,

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão a algum conhecimento superficial. Ela é uma ação inerente a criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento [...].

É essencial que o docente inclua jogos e brincadeiras nas suas práticas pedagógicas, mas é preciso que ele faça escolhas coerentes das atividades lúdicas que irão ser trabalhadas em sala de aula, visto que essa atividade é um suporte a mais para facilitar a aprendizagem escolar.

O lúdico estimula o interesse da criança e proporciona a assimilação dos conteúdos, mas é importante ressaltar que nem todas as crianças estão preparadas para vivenciar um determinado tipo de jogo, pois haverá crianças com dificuldades cognitivas, afetivas, motoras e social, que dificultarão de certa forma o andamento da atividade, mas isso não significa dizer que o professor não deva realizá-los, este é o momento de conduzir um novo aprendizado e favorecer o entendimento de regras e participação coletiva.

Para que essas dificuldades sejam superadas é importante que o professor conheça cada jogo e identifique qual atende melhor as necessidades dos educandos, contudo, ele deve observar tanto os avanços, quanto as dificuldades da criança durante o jogo.

A partir do momento em que o professor escolhe os jogos e brincadeiras para serem utilizados em sua metodologia de ensino, é importante que os mesmos sigam diferentes critérios, para que se faça uma boa escolha. Considerando esse entendimento o educador poderá proporcionar aos alunos uma melhor aprendizagem.

É fundamental que o professor saiba a finalidade do jogo o qual vai ser trabalhado em sala de aula e não levar apenas para entreter as crianças, ele deve ter clareza de qual habilidade será trabalhada a partir de um determinado jogo e não levar apenas para passar o tempo, pois é importante que haja uma intencionalidade.

Portanto, o docente deve buscar várias estratégias para exploração de jogos e brincadeiras, diversas formas de como utilizar os brinquedos em sala de aula, para que os alunos possam explorar o máximo, visto que para formar cidadãos críticos e criativos é essencial que o educador trabalhe com contos, jogos, recorte, colagem, brinquedos e brincadeiras e favoreça a criação de regras pelas próprias crianças.

Quando a criança brinca, ela faz uma ligação entre a imaginação e a realidade, onde a mesma vivencia papéis e faz diversas imitações e, muitas vezes, dependendo da criação coloca sua própria vida em risco, como por exemplo: quando brinca de motorista ou cozinheira, ou seja, não tem noção do perigo que está correndo, principalmente se a criança utiliza de meios reais para brincar. Segundo Garms e Rodrigues (2012, p. 244)

Através do brinquedo a criança cria suas fantasias, subordinando-as às regras permitindo um maior autocontrole. Porém, os pequenos, ao mesmo tempo em que criam situações imaginárias com os brinquedos, também criam situações reais. Isso mostra que é brincando que se aprende.

Segundo Rau (2011, p. 50) “Quando brinca de faz de conta, a criança age e enfrenta desafios, organiza o pensamento e elabora as suas regras, o que facilita a transposição do mundo adulto para seu universo”.

O educador deverá proporcionar as crianças diversos tipos de jogos e brincadeiras, pois através da ludicidade o professor pode passar a conhecer a melhor seus alunos, visto que a criança ao brincar constrói os seus próprios conhecimentos, como também desenvolve habilidades e potencialidades.

A sala de aula deve ser um lugar onde o aluno sinta prazer em fazer parte, pois é importante proporcionar a criança um ambiente aconchegante e colorido, principalmente nas séries iniciais, as paredes devem conter informações para que assim as crianças possam se familiarizar tanto com a leitura, quanto com a escrita. É fundamental que as crianças escolham o tipo de atividade lúdica que mais gosta e/ou possa escolher os jogos e brinquedos para que criem suas próprias brincadeiras porque ao brincar, tanto a criança se diverte, quanto se desenvolve. De acordo com Rau (2011, p. 42).

[...] é preciso que delimitemos esforços para garantir à criança um espaço que possibilite a ação lúdica, ou seja, um ambiente no qual ela tenha a oportunidade de escolher os jogos, materiais e o modo de explorar e criar as suas próprias brincadeiras.

Escolher o tipo de jogo, brinquedo e brincadeira que as crianças mais gostam faz com que a própria criança comece a fazer escolhas, não apenas considerando o lúdico, mas outras tantas escolhas que fazem parte da vida em comunidade. Temos a ideia de que o lúdico é prioridade apenas dos alunos da Educação Infantil, mas podemos afirmar que é também fundamental que seja vivenciado nos Anos Iniciais para que as crianças continuem se sentindo parte integrante da escola.

É na sala de aula que o aluno passa boa parte do seu tempo, portanto deve ser um lugar onde a criança se sinta a vontade para aprender o que este espaço pode ensinar. Percebemos, atualmente, que ainda, existem muitas escolas tradicionais, com regimes rígidos, onde a criança tem que seguir todas as regras, como também estudar todos os conteúdos que propostos no currículo. Diante disso, o aluno passa a não ter momentos de entretenimento e descontração na sala de aula.

É importante que nas atividades realizadas em sala de aula o professor proporcione ao aluno a construção do seu próprio brinquedo ou jogo, pois

dessa forma o professor despertará na criança diferentes habilidades que poderão favorecer o processo de ensino aprendizagem. Para que o educador possa trabalhar com a ludicidade, é importante que ele compreenda teoricamente o que significa e como poderá ser utilizado em sala de aula para não trabalhar de qualquer jeito. Segundo Almeida (1998, p. 63)

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

É importante que além do professor compreender o que é o lúdico, que ele possa colocar em prática e esteja aberto para trabalhar com jogos e brincadeiras, em sala de aula, reafirmando a importância do processo ensino e aprendizagem de forma satisfatória. Em suma, a escola deverá ser um ambiente agradável, estimulante e prazeroso, com isso beneficia tanto o professor, quanto o aluno, proporcionando uma melhor aprendizagem e uma relação interpessoal agradável.

2. PROCEDIMENTO METODOLÓGICO

Sem a curiosidade que me move, que
me inquieta, que me insere na busca,
não aprendo nem ensino.

(Paulo Freire, 2007)

Sabendo da importância do lúdico para um melhor ensino-aprendizagem é relevante que o professor faça uma relação entre o conteúdo estudado e as atividades lúdicas realizadas a partir da utilização de diferentes jogos educativos, contação de histórias com fantoches, brincadeiras e com isso entendemos que o educador proporcionará ao educando uma aprendizagem significativa.

Para termos uma melhor clareza do que tratamos na monografia retomaremos nosso problema de pesquisa que está organizado da seguinte forma: A utilização de jogos e brincadeiras, como recurso pedagógico, favorece o processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental? Para responder a essa problemática temos como objetivos: analisar a utilização do lúdico como recurso pedagógico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a partir da perspectiva de professores e os objetivos específicos são: discutir a importância do lúdico para o processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos; refletir como os professores utilizam jogos e brincadeiras em sala de aula e investigar se os professores trabalham com o lúdico em sala de aula de maneira proposital.

Inicialmente, realizamos uma pesquisa bibliográfica, considerando ser importante obtermos subsídios para um melhor entendimento do tema estudado, pois embora seja um assunto que já vem sendo discutido em diferentes trabalhos de conclusão de curso, é também um assunto que merece atenção especial, principalmente quando se trata de sala de aula, pois de acordo com Oliveira (2008 p. 69), “A principal finalidade da pesquisa bibliográfica é levar o pesquisador(a) a entrar em contato direto com obras, artigos ou documentos que tratem do tema em estudo”.

Logo após a pesquisa bibliográfica realizamos a escolha dos participantes da pesquisa que foram cinco professores do 1º ao 5º Ano de uma

Escola Pública Municipal da cidade de Nazarezinho/PB. Escolhemos as turmas do 1º ao 5º Ano porque queríamos saber se todos trabalham com o lúdico em sala de aula, pois sabemos que geralmente os professores só trabalham com jogos e brincadeiras no 1º ou 2º Ano, isso ocorre devido as crianças serem menores, pois alguns educadores, ainda, pensam que jogos e brincadeiras só devem ser trabalhados com crianças da pré escola.

Inicialmente, a pesquisa seria realizada através de entrevista semiestruturada, mas algumas professoras se recusaram, pois diziam que não queriam participar da entrevista. Para a maioria das professoras escrever seria melhor porque as ideias fluíam mais, no entanto, preferiram o questionário, o qual foi organizado a partir de seis questões.

Compreendemos que o lúdico é uma ferramenta pedagógica que contribui com o desenvolvimento da criança em qualquer faixa etária, principalmente quando o docente utiliza jogos e brincadeiras para desenvolver atividades conteudistas, visto que o aluno interage mais e assim passa a ter uma melhor compreensão.

A coleta de dados da pesquisa foi realizada através de questionário, a partir de questões abertas para que pudéssemos obter respostas detalhadas. Segundo Oliveira (2008, p. 83)

O questionário pode ser definido como uma técnica para obtenção de informações sobre sentimento, crenças, expectativas, situações vivenciadas e sobre todo e qualquer dado que o pesquisador(a) deseja registrar para atender os objetivos de seu estudo.

Assim, trabalharmos com a elaboração do questionário nos possibilitou obtermos um olhar ampliado das respostas das professoras acerca do lúdico, sua utilização, sua importância e a compreensão do que seja o lúdico em atividades em sala de aula.

Os dados foram analisados a partir de um eixo temático assim descrito: ANÁLISES DE DADOS: repensar o lúdico a partir do entendimento de professoras. Este foi o momento em que analisamos as falas das professoras a partir das questões do questionário.

3. ANÁLISES DE DADOS: repensar o lúdico a partir do entendimento de professoras.

[...] o brinquedo propicia diversão, prazer e até desprazer, quando escolhido voluntariamente a função educativa, o brinquedo ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão do mundo. [...] Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar. Essa é a especificidade do brinquedo educativo.

(KISHIMOTO, 2003)

A pesquisa foi realizada através de um questionário com seis questões abertas, nessas seis questões levamos em consideração o entendimento que as professoras tinham sobre o lúdico, se elas trabalham utilizando diferentes atividades metodológicas, a importância do lúdico vivenciado em sala de aula, o comportamento dos alunos a partir dessas atividades e se as professoras vivenciaram momentos lúdicos durante a sua formação. Assim, demos continuidade ao diálogo a partir da mudança na escolha do instrumento da pesquisa e passamos então para o questionário.

Os nomes escolhidos para nos referirmos as professoras são fictícios para garantir o anonimato de todas elas e assim às chamaremos: Amanda; Bianca; Catarina; Débora e Eduarda.

Quando perguntamos: Durante a sua formação docente, você estudou sobre o lúdico ou vivenciou momentos lúdicos? Quatro professoras responderam que sim, só a professora do 4º ano a qual é formada em Geografia pela UFCG e tem o Pedagógico, atualmente Magistério, expôs que não vivenciou nenhum momento lúdico durante a sua formação docente, mas que teve a oportunidade de vivenciar em uma formação continuada, a qual foi oferecida pela Secretaria de Educação. Para uma melhor compreensão, segue os depoimentos:

Apesar de ter vivenciado poucos momentos lúdicos, mas ajudaram bastante na minha prática pedagógica (Amanda).

Sim, estudei sobre o lúdico e vivenciei alguns momentos lúdicos. Através do lúdico o educador pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que sobretudo ensine aos alunos a discernir valores éticos e morais, ao mesmo tempo propicia uma interação entre professor e aluno na vida escolar (Bianca).

Sim (Catarina).

Durante a graduação não, só tive quando já estava exercendo em sala de aula, pois tive a oportunidade de participar do Pró Letramento e já vivenciei momentos lúdicos em minha sala de aula (Débora).

Tive vários momentos onde pude vivenciar momentos lúdicos, até tive uma disciplina sobre dinâmica de grupo e geralmente nos seminários tinha momentos lúdicos (Eduarda).

Nesta perspectiva, percebemos que a maioria das educadoras vivenciou momentos lúdicos durante a sua formação inicial. Para a professora Amanda, esses momentos lúdicos que teve durante a Graduação foram importantes, pois ajudaram na sua prática educativa. Como, também, vale ressaltar que a professora Bianca mostra que sabe a importância que tem o lúdico para um melhor processo de ensino- aprendizagem.

Desse modo, podemos afirmar que a professora que vivencia momentos lúdicos durante a sua Graduação se sente mais preparado para ministrar aulas dinâmicas e atrativas, pois ao vivenciar esses momentos o mesmo passa a perceber que através de jogos e brincadeiras as aulas se tornam mais interessantes, visto que o aprendizado acontece de forma mais significativa e os alunos passam a participar da aula de forma mais intensa, pois se sentem convidados a fazer parte da sala de aula.

De acordo com Rau (2011, p. 38) “O adulto que vivencia atividades lúdicas revive e resgata com prazer a alegria do brincar, potencializando a transposição dessa experiência para o campo da educação por meio do jogo”. Assim, é possível dizermos que as atividades lúdicas propiciam momentos agradáveis e de interação em sala de aula e que serão compreendidas dessa forma não somente por crianças, mas por jovens e adultos, também, pois o processo de ensino-aprendizagem se torna mais atrativo.

É imprescindível falarmos da importância das atividades lúdicas vivenciadas durante a formação das professoras, pois elas passam a enxergar de outra forma a ludicidade, as atividades que envolvem a expressão corporal, cognitiva, afetiva e o favorecimento desses processos no ensino e aprendizagem das crianças. Segundo Almeida (1998, p. 63):

O sentido real verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

Considerando esse entendimento vimos que é essencial que os docentes saibam o verdadeiro sentido do lúdico, como também devem estar preparados para realizar esse tipo de atividade e não encarar, apenas, como um passa tempo, pois existe em sala de aula atividades lúdicas que são direcionadas ao ensino dos conteúdos, mas existem também atividades livres em que o professor apenas observa o comportamento, a forma dos alunos lidarem com os brinquedos, os jogos, as regras entre os grupos e a socialização.

Assim, podemos afirmar a importância dos professores compreenderem o que deve ser feito a partir dessas atividades, pois se faz necessário que o professor conheça, entenda teoricamente o que é o lúdico e o utiliza de forma planejada em suas aulas

Na pergunta seguinte questionamos: O que significa o lúdico para você? Todas as professoras responderam de maneira satisfatória, contudo, a professora Eduarda se expressa muito bem, quando diz que o lúdico é relevante para a aprendizagem dos discentes, principalmente nas séries iniciais. Destaca, ainda, que o lúdico não pode ser trabalhado sem nenhuma intenção, ou seja, só por diversão. Como mostra os depoimentos:

O lúdico significa uma alternativa pedagógica capaz de inter-relacionar o movimento humano enquanto fonte de prazer, alegria e conhecimento dentro do ambiente escolar (Amanda).

Para mim o lúdico é uma atividade com brincadeiras, que entretém o aluno de forma prazerosa e dinâmica, onde o docente desenvolve com os discentes uma nova forma de desenvolver a criatividade, conhecimentos, através de jogos,

músicas e dança, fazendo com que eles sintam prazer em estudar e aprender brincando (Bianca).

Uma forma de aprendizagem através de jogos didáticos e brincadeiras (Catarina).

O lúdico é uma forma de trabalhar conteúdos com jogos e brincadeiras envolvendo as crianças para o prazer e o divertimento a aprendizagem (Débora).

O lúdico é muito importante, principalmente nas séries iniciais, mas não pode ser trabalhado em sala de aula só por diversão. O professor precisa ter consciência do bem que esse tipo de atividade pode fazer na vida dos seus alunos e saber explorar esses benefícios (Eduarda).

À medida que as professoras falam seu entendimento acerca do lúdico pensamos na relevância desse tipo de atividade em sala de aula, mais especificamente no repasse dos conteúdos, mas é importante pensarmos que a brincadeiras, os jogos e outras formas diferenciadas de trabalhar em sala de aula não são maiores do que a possibilidade da brincadeira livre, pois este tipo de atividade faz com que a criança, também, se sinta à vontade em sala e através da brincadeira livre ela cria regras, normas que deverão ser cumpridas pelas outras crianças.

A professora Eduarda enfatiza a necessidade de trabalhar o lúdico, apenas, considerando o repasse de conteúdos, talvez essa tenha sido a forma que aprendeu durante a sua formação para lidar com as atividades em sala de aula. Desse modo, vimos que todas as professoras vêem o lúdico como uma ferramenta pedagógica capaz de favorecer a aprendizagem dos alunos.

Entretanto, entendemos que as professoras sabem o significado do lúdico, visto que é uma ferramenta pedagógica indispensável na prática educativa. As mesmas, ainda, destacam que atividades lúdicas proporcionam ao educando uma melhor aprendizagem dos conteúdos, portanto, quando o docente trabalha os conteúdos envolvendo jogos e brincadeiras o aluno se interessa mais e aprende melhor. Almeida (2004, p. 01) afirma que:

O lúdico possui um caráter competitivo, e certamente o possui, mas ao contrário dos objetivos da competição que visa rendimento, o lúdico nas brincadeiras propicia momentos de

distração, descontração e fantasia e contribui para o aprendizado, sendo assim uma forma de aprender.

Mediante todas as leituras realizadas e considerando a percepção das professoras e o nosso entendimento, podemos dizer que os jogos e brincadeiras são indispensáveis para o desenvolvimento afetivo, cognitivo e motor da criança e deve ser levado em consideração quando os professores planejam suas aulas.

Para a pergunta seguinte questionamos: Você trabalha com o lúdico em sala de aula? De que forma? A partir de quais atividades? Todas as professoras responderam que trabalham com o lúdico, mas a educadora do 5º Ano ressaltou que não trabalha com frequência, pois ela diz que são muitos conteúdos para dar conta, no entanto, entende que, ainda, existe a história de que alunos maiores e que estão em um ano mais avançado como 4º e 5º ano, não podem ter momentos lúdicos, constantemente, porque tem que dar conta dos conteúdos programados para o ano letivo. Para compreendermos melhor o posicionamento das professoras segue as falas:

Sim. Através de brincadeiras de roda, jogos e dinâmicas. As atividades lúdicas são geralmente voltadas para o desenvolvimento da leitura e escrita, como: bingo ilustrado, confecções de brinquedos folclóricos e jogos, apresentação de danças e dramatizações (Amanda).

Trabalho o lúdico na minha sala de aula por meio de jogos, brincadeiras, contação de histórias, dramatizações, entre outros, abrangendo temas transversais. O lúdico permite ao educador alcançar sucesso em sala de aula, tornando-se um importante instrumento facilitador do ensino-aprendizagem, onde professor e aluno aprendem juntos (Bianca).

Sim, com jogos confeccionados por mim e pelos alunos. A partir de leitura e escrita, das operações matemáticas e circuitos (Catarina).

Sim, através de jogos: “A corrida das palavras”, “jogo das vogais”, as atividades que aqui mencionei permite que o aluno reflita sobre a língua, sobre palavras, sílabas, sons e letras (Débora).

Não trabalho com frequência, mas geralmente quando trabalho é nas aulas de matemática, artes e educação física. Sou professora de 5º Ano e tenho muitos conteúdos para ministrar e também muitas disciplinas, apesar disso costumo trazer para meus alunos jogos e músicas, eles adoram (Eduarda).

Diante dos discursos das docentes, a maioria afirma que trabalham com o lúdico em sala de aula, sendo que três professoras dizem que as atividades lúdicas são mais voltadas para leitura e escrita, uma expõe que está voltada para temas transversais e a outra diz que as aulas lúdicas são trabalhadas mais nas disciplinas de Matemática, Artes e Educação Física.

Vimos na fala da professora Eduarda uma super valorização dos conteúdos, principalmente considerando que os alunos são maiores e que precisam aprender o que a escola tem a ensinar que são os conteúdos do 5º ano. Maluf (2008, p. 21) relata que

Toda criança que participa de atividades lúdicas adquire novos conhecimentos e desenvolve habilidades de forma natural e agradável, gerando um forte interesse em aprender e garantindo o prazer.

É importante afirmarmos que a educação lúdica seja trabalhada em todas as disciplinas, pois a ludicidade possibilita que os educandos tenham mais liberdade para se expressar, desenvolvam a criatividade e outras habilidades. Através de atividades lúdicas os discentes ficam mais motivados, passando a se envolverem mais nas atividades propostas. Portanto, podemos dizer que trabalhar com atividades lúdicas desperta cada vez mais o interesse dos alunos pelos conteúdos curriculares.

Na pergunta seguinte questionamos: Qual a necessidade de se trabalhar com o lúdico em sala de aula, considerando o repasse de conteúdos? As professoras relatam:

A necessidade de se trabalhar com o lúdico em sala de aula, parte da sua contribuição significativamente para o processo de conhecimento da criança, como mediador das aprendizagens significativas, além de ser uma fonte de prazer e descoberta para a criança. Portanto, o trabalho com o lúdico ajuda a criança assimilar melhor os conteúdos aplicados em sala de aula (Amanda).

Existe uma necessidade muito grande de trabalhar com o lúdico em sala de aula. Ao meu ver, um jogo ou uma brincadeira não representa apenas um momento de recreação e divertimento, mas novas possibilidades que facilitam a

aprendizagem do aluno para melhor compreensão dos conteúdos aplicados pelo professor (Bianca).

A necessidade de se trabalhar com o lúdico em sala de aula, faz com que as aulas se tornem prazerosas e a aprendizagem flui de forma satisfatória (Catarina).

É de grande necessidade os jogos e brincadeiras na sala de aula no entanto, auxiliam o professor e busca a interação com o outro, possibilitando um trabalho de ensino-aprendizagem de qualidade (Débora).

O professor pode trabalhar os conteúdos e o lúdico ao mesmo tempo, pois ambos são necessários e importante para a aprendizagem (Eduarda).

É interessante percebermos que a importância da atividade lúdica na percepção das professoras está voltada, especificamente, para a relação que essas atividades têm com o repasse de conteúdos. Em momento algum as professoras falam do lúdico a partir do olhar da atividade livre, das atividades da hora do recreio, dos momentos em que as crianças estão reunidas para criarem um jogo apenas para brincar. No entendimento das professoras o lúdico é uma atividade importante, mas com fins específicos que é o repasse de conteúdos. Garms e Rodrigues (2012, p.119), afirmam que:

[...] a brincadeira é vista como um instrumento para estimular a aprendizagem das crianças; a ludicidade é um recurso para envolver as crianças, estimulando-as a participarem das tarefas de aprender os conceitos que a professora quer que entendam e que assimilem.

É essencial que o professor utilize jogos e brincadeiras em sua metodologia, pois quando o conteúdo é repassado de uma maneira simples e dinâmica estimula mais ainda a aprendizagem do educando, visto que o mesmo passará a prestar mais atenção nas aulas.

Quando perguntamos: Como os alunos se comportam quando você trabalha com o lúdico nas atividades? As professoras afirmaram:

Os alunos passaram a interagir melhor nas aulas, dando mais atenção e se envolvendo completamente nas atividades lúdicas e didáticas pedagógicas (Amanda).

Existe uma necessidade muito grande de trabalhar com o lúdico em sala de aula. Ao meu ver, um jogo ou uma

brincadeira não representa apenas um momento de recreação e divertimento, mas novas possibilidades que facilitam a aprendizagem do aluno para melhor compreensão dos conteúdos explicados pelo professor (Bianca).

Felizes e interessados (Catarina).

Não é fácil, mesmo porque os interesses e as solicitações das crianças são bem diversas. É necessário permitir que brincando também se aprende. Eles ficam muito empolgados e participam de todos os momentos com muito engajamento (Débora).

Geralmente atividades que envolve o lúdico na minha sala, provoca inquietação no primeiro momento, mas depois eles se acalmam, acredito que muito da forma como eles foram alfabetizados, porque tenho alunos que acreditam que se não tiver atividade escrita no quadro, não é atividade (Eduarda).

Mediante as percepções das professoras, compreendemos que ao se trabalhar com atividades lúdicas os educandos ficam mais felizes, interessados e empolgados, passando a interagir melhor uns com os outros, como também o lúdico facilita a aprendizagem. Diante disso, os alunos passam a compreender melhor os conteúdos programados.

A professora Eduarda assegura que ao trabalhar com o lúdico em sala de aula os alunos ficam inquietos no começo, mas depois se acalmam, ela acredita que isso ocorre devido a forma que eles foram alfabetizados, visto que alguns alunos só acreditam ser atividades quando as mesmas são escritas no quadro. Mas podemos dizer que este também parece ser o entendimento da professora, pois em todas as suas respostas ela deixa claro a importância do lúdico estar interligado ao repasse de conteúdos. Dessa forma, as crianças também internalizam esse entendimento.

Compreender o lúdico voltado apenas para a relação com os conteúdos programados nos parece reduzir esta atividade, apenas, a um novo jeito de ensinar. É importante ressaltar que a ludicidade transforma as relações estabelecidas em sala de aula, de modo que as crianças passam a seguir as próprias regras criadas por elas mesmas nas interações com crianças de várias faixas etárias e até mesmo com os professores.

Na última questão perguntamos: A utilização de jogos e brincadeiras, como recurso pedagógico, favorece o processo de ensino- aprendizagem dos

conteúdos? Embora este tenha sido uma das perguntas tão esperadas durante o questionário vimos ao longo de todas as respostas que todas as discentes responderam que favorece e a professora Eduarda descreve muito bem quando diz que não há dúvidas que jogos e brincadeiras favorece o ensino-aprendizagem, pois são atividades atrativas e dinâmicas e, ainda, critica professores que não acreditam no lúdico enquanto recurso pedagógico. Como relatam em seus depoimentos:

Sim. Porque é brincando e jogando que a criança ordena o mundo a sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades, atitudes e valores. A utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico proporciona uma aprendizagem mais dinâmica, significativa e prazerosa ao aluno que está no início de sua formação escolar (Amanda).

É notório que atividades desenvolvidas com jogos e brincadeiras proporcionam ao indivíduo mais conhecimento de maneira gratificante, espontânea e criativa, fazendo com que aconteça a sociabilidade, desenvolvam novas habilidades, adquiram novos conhecimentos, respeitem a regra exigida pelo jogo, aprendam a ganhar e perder, reforçando assim os conteúdos já trabalhados contribuindo para o seu crescimento como cidadão apto a uma sociedade mais justa (Bianca).

Com certeza, os conteúdos aplicados em sala de aula de forma lúdica, faz com que a criança participe mais da aula e assim a aprendizagem acontece de forma eficiente e eficaz (Catarina).

As aulas ministradas através de jogos e brincadeiras faz parte da vida das crianças, podemos sim como professores apresentar novas brincadeiras, para contribuir no processo de ensino-aprendizagem, alunos motivados se envolvem mais facilmente nas atividades e estão mais dispostos a aprender (Débora).

Sem dúvida jogos e brincadeiras favorece o ensino-aprendizagem, pois são atividades mais atrativas e divertidas, tudo que a criança gosta. Infelizmente muitos professores não acreditam que jogos e brincadeiras possam ser aliados da aprendizagem (Eduarda).

Nesse aspecto, entendemos que as professoras acreditam que a utilização de jogos e brincadeiras, como recurso pedagógico, favorece o processo de ensino-aprendizagem, principalmente em se tratando de repasse dos conteúdos, pois todas as docentes afirmaram que as aulas ministradas com jogos e brincadeiras tornam-se mais atrativas e dinâmicas, visto que os

educandos se envolvem mais e a aprendizagem ocorre de uma maneira prazerosa e significativa. Contudo, podemos dizer que o lúdico permite que o discente tenha um desenvolvimento intelectual e uma habilidade cognitiva cada vez maior. Assim, podemos afirmar que

O jogo em sala de aula, além de proporcionar a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa, promove a interação entre parceiros e torna-se significativo à medida que a criança, inventa, reinventa e avança nos aspectos cognitivos, afetivos e no seu desenvolvimento social. É, também, um importante recurso para desenvolver habilidades do pensamento, tais como imaginação, a interpretação, a tomada de decisão, a criatividade, entre outras. Sendo assim, parte dos conteúdos curriculares pode ser ensinada por meio de atividades predominantemente lúdicas [...] (BRASIL, 2012, p. 22-23).

Para finalizar este momento de análise é possível afirmarmos que o lúdico é uma ferramenta favorável ao processo de aprendizagem, visto que quando o docente trabalha os conteúdos didáticos envolvendo jogos e brincadeiras, os alunos interagem mais nas aulas passando a ter uma melhor aprendizagem e favorece a ampliação dos conhecimentos.

Contudo, podemos afirmar que, conforme a citação que o jogo favorece não somente o processo de ensino-aprendizagem, mas também a criatividade, a tomada de decisões a criação de regras e a possibilidade de obter uma relação interpessoal bem melhor entre as crianças de diferentes idades, juntamente com os professores. Assim, o favorecimento da utilização do lúdico em sala de aula vai além do entendimento da sua relação com o repasse de conteúdos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Brincar com crianças não é perder
tempo, é ganhá-lo;
se é triste ver meninos sem escola,
mais triste ainda é vê-los sentados
enfileirados em salas sem ar,
com exercícios estéreis, sem valor para
a formação do homem.

(CARLOS DRUMMOND DE ANDRADE)

No decorrer desse trabalho tivemos a oportunidade de observar o quanto é importante que o professor trabalhe com o lúdico em sala de aula, visto que quando a criança brinca, ela se desenvolve mais e melhor. A partir do brincar o aluno desenvolve a lateralidade, a noção de tempo e espaço, como também aprende a se socializar com os colegas.

A pesquisa com as professoras foi de grande relevância para analisarmos se os alunos da referida escola estão tendo o direito a atividades lúdicas, pois sabemos que em algumas instituições, principalmente nas séries iniciais, as crianças são desprovidas de jogos e brincadeiras, mas de acordo com as respostas das educadoras, estas afirmaram trabalhar com o lúdico, visto que através de atividades lúdicas as aulas tornam-se mais prazerosas, diante disso a aprendizagem passa a ser satisfatória.

O professor deve buscar estratégias para utilizar o lúdico de uma forma que venha despertar o interesse e a curiosidade da criança e não apenas levar jogos e brincadeiras para a sala de aula sem nenhuma intenção, ou seja, só para completar a carga horária, como também deve proporcionar ao aluno um ambiente agradável e prazeroso.

Contudo, ao longo das leituras vimos, ainda, que é importante utilizar o tempo de aula não apenas com atividades lúdicas direcionadas, mas também que sejam levadas em consideração a importância da brincadeira livre como momento de troca de experiências entre as crianças e criação de regras.

Em suma, uma boa escola é aquela que não sobrecarrega o educador, mas que investe na qualificação profissional, para que o mesmo esteja cada

vez mais preparado para ministrar aulas mais dinâmicas, através da ludicidade. É importante, ainda que as instituições proporcionem aos professores melhores condições de trabalho para que o aluno tenha uma educação de qualidade.

Durante toda a pesquisa buscamos responder ao questionamento realizado e aos objetivos propostos, inicialmente, e vimos que no decorrer da pesquisa nossa problemática foi respondida e os objetivos alcançados, pois todas as professoras vêem o lúdico como uma ferramenta pedagógica importante e contribuinte com o processo de ensino-aprendizagem.

Ler o posicionamento das professoras no questionário, nos fez perceber que, o que pensamos, inicialmente, com relação às brincadeiras realizadas nas salas do 4º e 5º ano são reais, pois as professoras pensam que à medida que a criança cresce as brincadeiras deverão ser diminuídas e nós vemos ao contrário, a ludicidade deve ser levada em consideração em todas as etapas educacionais.

Por fim, consideramos favorável a inovação das práticas educativas, visto que um bom educador é aquele que se preocupa com a aprendizagem do educando, a partir de meios que favoreçam a compreensão da criança com relação aos conteúdos e a própria socialização em sala de aula, considerando a utilização dos jogos e brincadeiras como favorecedoras do desenvolvimento infantil.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9 ed. São Paulo. Loyola, 1998.
- ANGOTTI, Maristela. **Educação Infantil: para que, para quem e por quê?**. 3 ed. São Paulo. Alínea, 2010.
- BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. **Lei nº 9.394/1996**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília, DF: Diário Oficial 23 dez 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm> Acesso em: 11/01/2015.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula: ano 01, unidade 04/** Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012. 47 p.
- CRAIDY, Carmem Maria. KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação Infantil: Pra que te quero?** Porto Alegre. Artmed, 2001.
- GARMS, Gilza Maria Zauhy. RODRIGUES, Sílvia Adriana, (Orgs.). **Temas e dilemas pedagógicos da educação infantil: desafios e caminhos**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2012. (Coleção Educação e Psicologia em Debate).
- KARNAL, Leandro. **Conversas com um jovem professor**. São Paulo: Contexto, 2012.
- MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- RAU, Maria Cristina Troes Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 2 ed. Curitiba/PR. rev., atual., ampl., 2011.
- OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa**. 2 ed. Petrópolis/RJ. Vozes, 2008.

APÊNDICE A



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO**

**Termo de Consentimento Livre e Esclarecido**

Prezado Participante,

A presente pesquisa intitulada: **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM:** O que pensam professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, tem como principal objetivo analisar a utilização do lúdico como recurso pedagógico nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a partir da perspectiva de professores.

A pesquisa será realizada por meio de uma entrevista semiestruturada, gravada e sua identidade será mantida em sigilo, bem como sua instituição. Os procedimentos previstos, para esta pesquisa, não envolvem qualquer desconforto para os participantes, mas poderemos adiantar que sua participação é valiosa para o desenvolvimento da pesquisa e para a produção de conhecimentos na área educacional.

Atenciosamente,

Márcia Bezerra Braga

Aluna do Curso de Licenciatura em Pedagogia/UFCC/CFP/UAE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE



CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO



Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

Discuti com a Pesquisadora **Márcia Bezerra Braga**, aluna do Curso de Pedagogia, sobre a minha decisão de participar deste estudo voluntariamente. Ficaram claros, para mim, quais são os propósitos da pesquisa, os procedimentos a serem utilizados e a garantia de confidencialidade.

Cajazeiras/PB, ____/____/2015.

Márcia Bezerra Braga
Pesquisadora

Assinatura do participante da pesquisa
RG.:

APÊNDICE B

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO**

**Roteiro de Questionário**

- 1- Qual a sua formação? Quanto tempo exerce a profissão docente?
- 2- O que significa o lúdico para você?
- 3- Você trabalha com o lúdico? De que forma? Justifique.
- 4- Qual a importância de se trabalhar com o lúdico em sala de aula?
- 5- Como os alunos se comportam quando se trabalha com o lúdico?
- 6- Durante a sua formação docente, você estudou sobre o lúdico ou vivenciou momentos lúdicos?