



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA- LTDA
FACULDADE DE ITAITUBA – FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

GISELLY DOS SANTOS ARAÚJO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: Análise
nas turmas de 4º e 5º Ano da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra
Veloso – Itaituba Pará**

GISELLY DOS SANTOS ARAÚJO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: Análise
nas turmas de 4º e 5º Ano da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra
Veloso – Itaituba Pará**

Monografia de Graduação, apresentada à
Faculdade de Itaituba, para obtenção do título de
Licenciada Plena em Pedagogia. Orientador:
Dhemesbraene Soares da Silva, Esp.

GISELLY DOS SANTOS ARAÚJO

**O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: Análise
nas turmas de 4º e 5º Ano da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra
Veloso – Itaituba Pará**

Monografia de Graduação, apresentada à
Faculdade de Itaituba, para obtenção do título de
Licenciada Plena em Pedagogia. Orientador:
Dhemesbraene Soares da Silva, Esp.

BANCA EXAMINADORA

Orientador: _____ Nota: _____
Profº Esp. Dhemesbraene Soares da Silva.

Avaliadora: _____ Nota: _____
Prof.ª Lúcia Maria da Costa Cruz, Esp.

Avaliadora: _____ Nota: _____
Prof.ª Edilane da Silva Melo, Esp.

Resultado: _____ Média: _____

*Aos meus pais, irmãos, meu esposo e a toda
minha família que, com muito carinho e apoio,
não mediram esforços para que eu chegasse
até esta etapa de minha vida.*

AGRADECIMENTOS

A Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

O meu orientador professor Dhemesbraene Soares da Silva pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de licenciatura Plena em Pedagogia da Faculdade de Itaituba – FAI.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

Um educador que investe na sua formação a nível pessoal, que se conhece, conseguirá certamente exteriorizar, de forma mais coerente e eficaz, os seus valores, crenças, conhecimentos de um modo mais contextualizado dominando as situações a que é exposto, com mais segurança e domínio dos problemas, sem estresse e sem medo de intervir.

(CAVACO, 2009, p. 61)

RESUMO

O presente trabalho de pesquisa tem por objetivo investigar acerca das possíveis contribuições que a ludicidade pode proporcionar para o desenvolvimento dos alunos no Ensino Fundamental, haja vista, que esta atividade expressa nas práticas docentes, uma contribuição de maneira positiva para o desenvolvimento de crianças nesse ciclo educacional de ensino. Esse estudo reitera a importância da ludicidade para o processo de ensino aprendizagem no ensino fundamental, pautado na ideia de que o professor pode mediar na organização do ambiente, possibilitando a criação de espaços que propiciem o desenvolvimento das representações, nas quais a criança adotam diferentes personagens, numa estrutura de jogos de papéis, proporcionando a imaginação, criatividade, traduzindo-se em processos psicológicos que dão significado à aprendizagem. A pesquisa de campo foi realizada com um público-alvo representado pela pedagoga, e 1 (uma) professora da Escola Municipal Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso da cidade de Itaituba Pará, buscando entender as contribuições possibilitadas pelo ato de brincar enquanto recurso das práticas docentes. Para a execução deste trabalho foi utilizado a pesquisa de campo em uma abordagem qualitativa para a análise de dados, atribuindo ainda a observação *in loco* da sala de aula e a entrevista estruturada como instrumento de coleta de dados, de maneira a propor 10 (dez) questionamentos de cunho aberto direcionado as profissionais da educação da escola, almejando compreender o universo docente em sua essência. Vale ressaltar que a pesquisa indicou que o ato de brincar expresso nas práticas docentes se mostra como um importante recurso pedagógico para o processo ensino aprendizagem dos alunos no ensino fundamental da escola supracitada.

Palavras-Chave: Importância. Ludicidade. Ensino aprendizagem, Desenvolvimento.

ABSTRACT

This research work aims to investigate the possible contributions that playfulness can provide for the development of students in Elementary School, given that this activity expresses in teaching practices, a positive contribution to the development of children in this cycle educational teaching. This study reiterates the importance of playfulness for the teaching-learning process in elementary school, based on the idea that the teacher can mediate in the organization of the environment, enabling the creation of spaces that favor the development of representations, in which the child adopts different characters, in a structure of role-playing games, providing imagination, creativity, translating into psychological processes that give meaning to learning. The field research was carried out with a target audience represented by the pedagogue, and 1 (one) teacher from the Municipal School Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso in the city of Itaituba Pará, seeking to understand the contributions made possible by the act of playing as a resource of teaching practices. For the execution of this work, field research was used in a qualitative approach for data analysis, also attributing the on-site observation of the classroom and the structured interview as a data collection instrument, in order to propose 10 (ten) open-ended questions directed at the school's education professionals, aiming to understand the teaching universe in its essence. It is noteworthy that the research indicated that the act of playing expressed in teaching practices is an important pedagogical resource for the teaching-learning process of students in elementary school at the aforementioned school.

Keywords: Importance. Playfulness. Teaching Learning, Development.

LISTA DE QUADROS E GRÁFICOS

QUADRO 01:	Quais estratégias são utilizadas com os alunos em relação aos ideais lúdicos de ensino?.....	41
QUADRO 02:	Como a ludicidade enquanto recurso pedagógico é utilizado na escola? Com que frequência?.....	41
QUADRO 03:	De que forma o aluno está se desenvolvendo durante as práticas lúdicas propostas na sala de aula?	42
QUADRO 04:	Quais os principais desafios que você tem enfrentado em sala de aula para o desenvolvimento das práticas lúdicas?.....	43
QUADRO 05:	Em seu ponto de vista, o ato de brincar pautado no ideal lúdico de ensino contribui para o processo de ensino aprendizagem do aluno?.....	44
GRAFICO 01:	A gestão de sua escola tende a colaborar para os ideais lúdicos de ensino? Se a resposta for sim, descreva como.....	45
QUADRO 6:	O que os professores têm a dizer sobre as práticas do lúdico no processo ensino aprendizagem?.....	46
QUADRO 7:	As escolas utilizam atividades lúdicas como um recurso metodológico?.....	47
QUADRO 8:	Os alunos demonstram interesse nas atividades mediadas pelo lúdico?.....	47
QUADRO 9:	Qual a opinião dos pais em relação às atividades lúdicas desenvolvidas na escola?.....	48

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	11
1 ABORDAGEM HISTÓRICA E TEÓRICA DA LUDICIDADE.....	13
1.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA LUDICIDADE.....	13
1.2 A CRIANÇA E A INFÂNCIA.....	16
1.3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL.....	19
1.4 O LÚDICO NA PERSPECTIVA DOS TEÓRICOS DA PEDAGOGIA.....	21
2 O LÚDICO NO CONTEXTO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS.....	25
2.1 A IMPORTANCIA DO LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL.....	25
2.2 A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	28
2.3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO.....	31
2.4 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES.....	34
3 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: ANÁLISE NAS TURMAS DE 4º E 5º ANO DA ESCOLA BRIGADEIRO HAROLDO COIMBRA VELOSO.....	38
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA.....	38
3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	38
3.3 RESULTADOS E ANÁLISES DOS DADOS.....	40
3.4 PROPOSTAS.....	48
CONCLUSÃO.....	49
REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	51
APÊNDICES.....	56

INTRODUÇÃO

As crianças crescem em um universo de “multiculturas”, recebendo a influência das mais diversas expressões das artes, do relacionamento familiar (de pai, mãe ou outros adultos responsáveis por elas); a comunidade na qual estão inseridas; a praticada na escola e a cultura global (transmitida pela mídia). Toda essa gama de informações reflete-se nas brincadeiras, em que as crianças mesclam esse riquíssimo universo lúdico.

Nesse contexto, é possível afirmar que a atual geração de crianças também contemplam em seu cotidiano, brincadeiras tradicionais que, são incrementadas com modernos e cativantes jogos e brinquedos. Oferecer possibilidades para que isso aconteça e garantido espaço do brincar na vida das crianças do século XXI constitui um importante avanço na história da educação. Essa concepção corrobora para a ideia, de que as atividades lúdicas quando inseridas as práticas docentes podem gerar contribuições positivas para o processo de ensino aprendizagem de crianças nos primeiros níveis de ensino, em vista, aos seus aspectos que tem uma estreita relação com o universo infantil.

Atualmente os brinquedos tem se tornado o principal apelo na vida das crianças, já que a brincadeira na rua ou em outros espaços se mostram raros. Os brinquedos acabam se tornando, o instrumento usado nas brincadeiras, e proporcionam as crianças possibilidade de expressão de mensagens, valores e emoções. Logo sua relação com a aprendizagem tende a se tornar tendência por diversos professores, por perceberem seu grande potencial para os processos educacionais.

Assim, a presente pesquisa abordará a importância da ludicidade para o processo de ensino aprendizagem no ensino fundamental, pautado na ideia de que o professor pode mediar na organização do ambiente, possibilitando a criação de espaços que propiciem o desenvolvimento das representações, nas quais a criança adotam diferentes personagens, numa estrutura de jogos de papéis, proporcionando a imaginação, criatividade, traduzindo-se em processos psicológicos que dão significado à aprendizagem.

Para tanto, o presente trabalho de pesquisa buscou como base norteadora os seguintes questionamentos: Até que ponto os aspectos lúdicos de ensino podem estar contribuindo para o processo de ensino aprendizagem? De que forma os

professores nos dias atuais podem promover uma educação lúdica, nos moldes da educação contemporânea? E qual a importância da gestão no processo lúdico de ensino?

O objetivo desta pesquisa é investigar acerca das possíveis contribuições que a ludicidade pode proporcionar para o desenvolvimento dos alunos do ensino fundamental e reconhecer a importância do professor enquanto mediador do conhecimento nesse processo, haja vista, que a brincadeira passa por promover processos de interação social entre as crianças, possibilitando ainda novas descobertas, pautado no poder da criação, onde a brincadeira se mostra fundamental para seu desenvolvimento como todo.

Vale ressaltar, que para a realização desta pesquisa, foi utilizada os moldes da pesquisa de campo, em uma análise quanti-qualitativa das informações e com aplicação de questionário semiestruturado e aberto, de forma a utilizar os docentes da rede municipal de ensino como público-alvo.

Nos capítulos a seguir serão versados, sobre a compreensão da ludicidade e sua relação com o brinquedo e a brincadeira, a função educacional, a brincadeira na atuação docente e a as práticas lúdicas no desenvolvimento das crianças e suas implicações na educação formal; discorrendo a temática proposta em quatro capítulos, caracterizando a historicidade da educação e do lúdico, bem como, conceito acerca dos jogos, do brinquedo e da brincadeira, de maneira a dialogar com os ideais dos diversos autores que contribuem para o pensamento do ideal lúdico de ensino.

1 ABORDAGEM HISTÓRICA E TEÓRICA DA LUDICIDADE

1.1 CONTEXTO HISTÓRICO DA LUDICIDADE

Ao longo dos anos, os aspectos lúdicos evidenciados em práticas docentes na sala de aula despontam como uma tendência a ser seguida por muito professores hoje, em vista, ao seu aspecto peculiar de tornar a prática docente mais eficaz, na medida em que proporciona as crianças uma atividade livre, prazerosa e espontânea, especialmente no que diz respeito à educação infantil, traduzindo assim, aquilo que é mais comum a realidade das crianças.

Educação Lúdica é um tema que tem conquistado espaço no cenário educacional brasileiro, principalmente na Educação Infantil. Isto é constatado pelo número crescente de pesquisas que apresentam a importância da ludicidade nos processos pedagógicos.

Narrando um pouco da história, o lúdico tem origem da palavra “ludus”, que significa jogo (ALMEIDA, 2003). Porém, na Educação Infantil, o lúdico não pode ser considerado apenas como um simples jogo ou uma simples brincadeira.

Na pré-história a ludicidade já era encontrada de diversas formas brincar era tido naquela época como uma ação natural do dia a dia mais na forma da caça e de atividades coletivas, uma forma também de ludicidade eram as esculturas e as pinturas que era feita pelos homens primitivos mostrava sua realidade de convivência e uma diversão.

O lúdico na antiguidade vem com as três civilizações como a egípcia, romana e a grega sendo assim na egípcia a ludicidade era expressa nos jogos e nos esportes como a natação e a luta e os jogos como o xadrez e dama. Na grega eles tinham muito amor à música, ao teatro, a história foi onde se iniciou os jogos olímpicos onde tinha danças, ginásticas e a música que ajudava na formação dos jovens sendo assim formas de ludicidade. Na romana e muito parecida com a grega com o jogo o ato de jogar bola foi através do jogo que eles mantinham relações sociais e aprender a viver em conjunto era assim a manifestação do lúdico nessas civilizações.

A cultura de cada sociedade torna por evidenciar sua identidade através de valores, ações, rituais dentre outras características comuns à maioria. A brincadeira nesse contexto pode ser considerada como umas das primeiras manifestações da

cultura de um povo, formando uma linguagem pela qual são expressas de maneira gradativa. Desde a antiguidade os seres humanos jogam e brincam entre si, pois o jogo acompanhou a evolução histórica e esteve presente em todas as civilizações; é certo que ao longo dos tempos, esses jogos foram agregando novas características e mudanças, pois é resultado das interações que os indivíduos fazem durante o uso de tais práticas.

Segundo Ferro e Viel (2019) O lúdico no Brasil deu-se início no período colonial sendo que nessa época as brincadeiras eram diferenciadas entre as crianças sendo que os meninos poderiam brincar com facas afiadas e as meninas eram proibidas de fazer qualquer tipo de brincadeiras que os rapazes eram costumados brincar porque na época as meninas deveriam ser exemplos de bom comportamento. Acrescenta o autor, baseado nos escritos de Souza e Aguiar (2012) que essa história, advém dos portugueses, dos negros e dos índios nas diversões das crianças brasileiras, pois o assunto da história do lúdico é consideravelmente amplo e rico em ferramentas de pesquisa. Nesse ensejo, é cabível destacar que a:

Tradicionalidade e universalidade dos jogos assentam-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 1999, p.15)

Dessa forma, numa ótica contextualizada da história da ludicidade e a realidade demanda, assevera Nascimento; Sant'Ana (2011) que os jogos e brincadeiras foram originados de um amalgama de culturas, oriundas dos nossos povos desde o período da colonização. Materiais ricos advindos da herança dos povos antigos devem ser conservados, apreciados e usados para o ensino de nossos alunos.

Segundo Kishimoto (1999) é verdade que as atividades lúdicas são usadas com as crianças indígenas, como forma de um treinamento para a vida adulta, e este fato se estende para os aspectos educacionais hoje, pois através de atividades como o manuseio de um arco e flecha, contempla-se brincando um treino para a caça. Devemos entender o lúdico nos diferentes momentos históricos, pois é essencial para o entendimento da relação existente entre ensino e brincadeira.

A compreensão das brincadeiras e a recuperação do sentido lúdico de cada grupamento humano, em seu tempo e seu espaço, tiveram uma grande influência na

cultura infantil brasileira. Dessa forma, podemos caracterizar cada traço cultural, os portugueses, por exemplo, trouxeram os versos, adivinhações, parlendas, lendas, jogos e brinquedos oriundos da Europa. Os negros por sua vez contribuíram com os jogos simbólicos e os índios instituíram as brincadeiras junto à natureza e aos animais.

De acordo com Nascimento e Sant'Anna (2011) tiveram distintos teóricos ao longo dos anos, que contribuíram para que o lúdico fosse utilizado na educação, em seu contexto da aprendizagem em seus diversos processos, as quais sejam: Rousseau e Pestalozzi, no século XVIII; Dewey, no século XIX; e no século XX, Montessori, Levy Vygotsky e Jean Piaget.

Nesse prisma, citamos as teorias de Vygotsky (1984), onde tem uma ideia central de que o ser humano torna por desenvolver-se através do aprendizado, do qual envolve a interferência direta ou indireta de outros seres humanos, ou seja, aqui vemos uma teoria sócio interacionista, sendo que a mediação é de essencial importância, de maneira a intervir na relação de aprendizagem da criança.

Aqui é possível entender que as funções psicológicas superiores se desenvolvem no indivíduo por um processo puramente social. Nesse ensejo, entende-se que o jogo é um instrumento significativo para que haja esse desenvolvimento, sendo que os jogos e suas regras tornam por criar nos alunos um, fenômeno do qual o teórico russo chama de "zona de desenvolvimento proximal" (ZDP), fenômeno este que proporciona desafios e estímulos para a busca de conquistas cognitivas, de forma a ensinar a separação de objetos e significados.

Dessa forma, entende-se que esse fenômeno teorizado por Vygotsky (1994), traduz a ideia de que o indivíduo no contato com outro, e, por conseguinte com seu meio ambiente, torna por criar processos cognitivos e ressignificação de concepções até então assimiladas, trazendo assim significativas contribuições para a sociedade em geral. A esse respeito, é pacificado que,

O comportamento do homem moderno, cultural, não é só produto da evolução biológica, ou resultado do desenvolvimento infantil, mas também produto do desenvolvimento histórico. No processo do desenvolvimento histórico da humanidade, ocorreram mudança e desenvolvimento não só nas relações externas entre pessoas e no relacionamento do homem com a natureza; o próprio homem, sua natureza mesma, mudou e se desenvolveu. (VYGOTSKY; LURIA, 1996, p.96)

Vygotsky explica que a zona de desenvolvimento proximal (ZDP) é o percurso que o ser humano faz até chegar a um nível de amadurecimento real, sendo chamado por ele de zona de desenvolvimento real (ZDR) que é a capacidade do ser humano realizar tarefas independentes.

Ao utilizar o lúdico para o ensino da matemática o professor está mediando o aprendizado dos alunos que, a partir da ZDP pode efetivamente adquirir um conhecimento, proporcionando alterações em sua estrutura cognitiva. Piaget atribui ao jogo um papel essencial para o desenvolvimento infantil; acredita que ao jogar as crianças assimilam e transformam a realidade.

1.2 A CRIANÇA E A INFÂNCIA

As crianças já nascem em uma determinada cultura na qual vão desenvolvendo competências pessoais e adquirem conhecimentos prévios e históricos de acordo com sua cultura. Dentro dessa perspectiva, esses sistemas de relações entre o saber e a existência, são evidenciados na contracorrente da cultura erudita e na recriação da humanidade. Assim, os grupos infantis participam dessa recriação com a criatividade, ressignificação das brincadeiras e atividades, novos vocabulários, novos conteúdos, novas regras, novos espaços e objetos possíveis, contribuindo para a contracorrente desde o berço.

Ahmed (2009) apresenta a ideia que ao longo dos séculos surgiram diferentes concepções que discorreram sobre a infância, onde inicialmente a criança era vista como adulto em miniatura, na qual a educação era pautada no ensino da família em especial aos cuidados da mãe. Para Aries (1981),

A descoberta da infância começou sem dúvida no século XIII, e sua evolução pode ser acompanhada na história da arte e na iconografia dos séculos XV e XVI. Mas os sinais de seu desenvolvimento particularmente numerosos e significativos a partir do fim do século XVI e durante o século XVII. (p. 65)

A partir dessa influência a educação tomou novos rumos, assim como a concepção para atenção de um atendimento especial às crianças, que pudessem sanar suas necessidades de acordo com sua faixa etária ia ganhando mais força. A partir do século XIX e do século XX, a infância começa a ocupar lugar de destaque para a família e para a sociedade.

Nesse sentido, Aries (1981) afirma que a sociedade começa a pensar nas crianças como seres necessitados de um lugar específico para sua educação, tempo e espaço, começando a construir a real concepção que temos hoje acerca da infância. Assim esse ideal foi se sustentando com notoriedade, onde em meados do século XIX já havia Instituições de Educação Infantil em diversos países da Europa, já no Brasil as mesmas Instituições só vieram a surgir na década de 70.

Em uma visão geral, "criança" é o termo utilizado para o ser humano, em suas primeiras fases de desenvolvimento que se estende da Infância até à puberdade. Período este que a partir de pesquisas como: Os estágios de desenvolvimento intelectual da criança e do adolescente de Piaget (1972), A Psicologia e educação da infância de Wallon (1979), A importância social para o desenvolvimento da criança de Vygotsky (1984), Música, mente e Educação de Swanwick (1988), dentre outros, passou a ser compreendido pela educação contemporânea em suas peculiaridades, tornando por evidenciar o universo da criança em seus aspectos mais comuns, possibilitando assim, a associação desses elementos para o seu pleno desenvolvimento em diferentes óticas.

Ao buscar-se o entendimento dos aspectos peculiares da criança a partir de teorias das fases de desenvolvimento, não estamos em nenhum momento tentando criar rótulos ou padrões acerca desse universo, mas evidenciar certos aspectos que tiveram uma estreita relação com um número expressivo de crianças a partir das diversas pesquisas, e que ao fazermos este link, é possível compreender o universo da criança em seus aspectos mais comuns. Nesse sentido, Rosa (1990) compreende que a criança,

[...] é um ser sincrético, ou seja, sua percepção de mundo é multidimensional e simultânea. Aberta a todos os canais, a criança pequena vive intensamente cada descoberta, colocando-se por inteiro em cada situação. Quando brinca, e brinca com toda a seriedade, pinta, desenha, a criança explora sons, inventa músicas (...) (ROSA, 1990, p.18).

Dessa forma, a autora evidencia a característica mais pura da criança em seu processo de aprendizagem, onde suas experiências ou até mesmo seus impulsos biológicos, ao entrarem em contato com novas atividades ou situações cotidianas, vão formando um universo de novas informações, promovendo assim, o seu pleno desenvolvimento.

De acordo com os pressupostos das Leis de Diretrizes e Bases da Educação, a educação infantil é tida como “a primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade.” (BRASIL, 9.394/96, Artº 29).

Ocorre na infância um processo de produção e de reprodução cultural: um sistema simbólico acionado pelos atores sociais a cada momento, para dar sentido às suas experiências. Aquilo que faz as pessoas viverem em sociedade, compartilhando sentidos formados a partir de um mesmo sistema simbólico. A cultura está sempre em transformação e mudança. O contexto cultural é sistema simbólico, imprescindível para entender o lugar das crianças.

As atividades lúdicas evidenciadas nas brincadeiras, produções plásticas, expressões corporais e outras atividades, caracterizam as diversas culturas com seus saberes, valores, crenças e conteúdo, levam a características e a influência de todos, seja família ou meio social externo.

Nesse sentido Rosa (2002, p.71) acredita que a atividade lúdica se mostra como “interessante e produtiva estratégia de ensino especialmente na educação infantil”. Onde sua inserção na educação se fundamenta, pelo fato de que as crianças através da mesma aprendem se expressam e constroem sua “identidade tanto pessoal quanto social”.

Nessa perspectiva, é possível perceber que as crianças tem maior liberdade no seu processo de ensino aprendizagem, pois há uma participação ativa dos mesmos, especialmente quando de maneira concomitante são inseridos estímulos que possibilitam os educandos a pensar, construir suas próprias concepções e interagir com os signos que o cercam. Para Russo (2012) esse é o ideal a ser seguindo, não apenas por ser uma prática que reproduz o real universo infantil, mas por sua capacidade de transformar as crianças em seres autônomos e pensantes. Nesse sentido, Russo (2012) afirma que,

Se considerarmos a criança como um futuro cidadão, capaz de pensar por si, nós, educadores teremos que lhe dar condições de ser autônomo, levando-a a resolver seus problemas e evitando dar-lhe as respostas. Assim, a criança deve ter liberdade para interagir com os colegas e com o professor, trocando pontos de vista, confrontando opiniões e tomando decisões próprias, e ter autonomia para interagir com o objeto do seu cotidiano (RUSSO, 2012. p.14).

Dessa forma, é possível perceber que as práticas docentes na educação infantil, especialmente no que diz respeito à educação pré-escolar, devem reproduzir a todo o momento o universo das crianças, pois as mesmas ao estarem em atividades livres e espontâneas, como cantar, jogar, representar dentre outros que fazem parte dos aspectos lúdicos de ensino, estarão imersos em atividades que lhe proporcionarão prazer e alegria, e dessa forma aprenderão brincando. No entanto, vale ressaltar que em cada atividade lúdica, o professor deve estar atento, aos gostos das crianças, pois esta só proporcionará prazer e alegrias se a criança considerar o seu resultado interessante, e esse fator deve ser levado em consideração, em nenhum momento estamos afirmando que qualquer atividade lúdica é prazerosa, mas que passa a ser quando reproduz o universo do seu público e quando os mesmos se sentem a vontade e se divertem com ela.

As brincadeiras e os brinquedos são portadores de valores que geralmente, diz respeito à cultura em que as crianças nasceram ou foram criadas. Grande parte dos brinquedos tecnológicos, ou mesmo artesanais, nascem das mãos de cidadãos de natureza e de cultura, isto é, atores sociais que contribuem com seus traços naturais e suas heranças culturais. Todos esses brinquedos imprimem características culturais nas brincadeiras, até em uma mesma família. O repertório de cada criança ou de cada grupo infantil, ao mesmo tempo influenciado pelo que a natureza e o entorno oferecem, carregando consigo uma realidade familiar.

Uma das funções primordiais do ato de brincar é a vinculação com a cultura e o processo de inserção da criança no mundo social. Cada brinquedo, cada modo diferente de brincar, interage com a criança fazendo parte de um determinado contexto cultural.

1.3 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO DESENVOLVIMENTO INFANTIL

O ato de brincar dentro do contexto dos aspectos lúdicos, pode ser entendido como a capacidade de criação da criança, e está relacionada com as suas vivências. Segundo a tradução do Mini Dicionário Aurélio XXI (2002), "brincar" que dizer: divertir-se infantilmente, entreter-se dizer ou fazer algo por brincadeira, podem ser uma possível forma de fazer as crianças principalmente no segundo ano do ensino fundamental interagir e socializar-se com outras crianças sempre na perspectiva de novas aprendizagens.

É de conhecimento, baseado nos estudos de diversos teóricos, que a criança ao brincar traduz em suas ações, traços característicos do seu cotidiano, e isso faz com que o processo cognitivo, possa formar uma simbiose, entre o fictício e a realidade. Nesse sentido, o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil, assevera que:

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos. (BRASIL, 1998, p. 27, v.01)

A brincadeira é uma forma de comportamento característica da infância pertence a um conjunto de atividades que compõem a noção de jogo. A noção de jogo implica em certa diversidade, onde cada grupo de jogos possui uma característica interna. É importante que seja diferenciado o termo brincar do brinquedo. A brincadeira é uma atividade lúdica da criança. O brinquedo é objeto com o qual a criança brinca. Para que a brincadeira e o jogo possam ater todo o valor de mediação, é necessário que preencham quatro critérios: ter sentido experimental, ter valor de estruturação, criar condições de relacionamento e ser atividade lúdica, isto é, proporcionar prazer. Brincar, jogar e manusear brinquedos faz parte do mundo da criança. Estas atitudes estão presentes desde o início da humanidade.

Assim sendo, fica provável que a importância do brincar no desenvolvimento da criança além de estimulá-la, provoca um amadurecimento uma convivência em grupo, que já a prepara para viver em sociedade, sabendo respeitar limites e regras impostas pelas brincadeiras e com certeza preparar essa criança para tomar suas próprias decisões na sociedade em que vive.

É comum que alguns professores não considerem o lúdico como forma de aprendizagem, porém se faz importante salientar que os jogos e brincadeiras na função pedagógica são essenciais, pois é possível observar que com jogos e brincadeiras as crianças aprendem a aprender, investigar, tomar decisões, analisar algumas situações etc. Os jogos e brincadeiras não são apenas entretenimento, mas uma forma de também de torna a escola em um ambiente prazeroso. Entretanto, Goés (2008, p 37) entende que:

(...) a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.(GOES, 2008, P.37).

Praticamente todos os jogos e brinquedos podem até promover o entretenimento, no entanto, cabe ao professor perceber *a priori*, aqueles que poderão realmente estar adequada a demanda dos educandos, levando em consideração a cultura de cada um, bem como, o potencial de aprendizagem disposto.

1.4 O LÚDICO NA PERSPECTIVA DOS TEÓRICOS DA PEDAGOGIA

A escola passou a defender um ensino muito tradicionalista, imaginado quanto mais conteúdo passarem, mais os alunos se desenvolveriam o que não é verdade, pois para serem assimiladas as informações devem fazer sentido. Isso tudo quando elas incidem no que Vygotsky (1997, p.27) Define Zona de Desenvolvimento Real que se costuma determinar através da solução independente de problemas e o Desenvolvimento Potencial determinado através da solução do problema.

Diante disso a escola precisa se dar conta que através do lúdico as crianças terão mais chances de crescerem e se adaptarem ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto divertimento ou como forma de aliviar as tensões mais também uma forma de penetrar no âmbito da realidade inclusive na realidade social.

Assim podemos ver o quanto o lúdico é de suma importância para a criança, pois através desse instrumento conseguimos transformar um simples jogo numa realidade para a vida inteira. No brincar a criança sempre está acima de sua idade média, acima do seu comportamento diário. Assim na brincadeira de faz-de-conta, as crianças manifestam certas habilidades que não seriam demonstradas nestas idades. Ou seja, a aprendizagem desperta vários processos internos. Quanto a esse fator Vygotsky (1984) afirma que,

No brinquedo, espontaneamente, a criança usa sua capacidade de separar significado do objeto sem saber que o está fazendo, da mesma forma que ela não sabe estar falando em prosa e, no entanto, fala sem prestar atenção às palavras. Dessa forma, através do brinquedo, a criança atinge uma definição funcional de conceitos ou de objetos, e as palavras passam a se tornar parte de algo concreto. A criação de uma situação imaginária não é algo fortuito na vida da criança; pelo contrário, é a primeira manifestação da emancipação da criança em relação às restrições situacionais. [...] porque o brinquedo está unido ao prazer - e, ao mesmo tempo, ela aprende a seguir os caminhos mais difíceis, subordinando-se a regras e, por conseguinte, renunciando ao que ela quer, uma vez que a sujeição a regras e a renúncia à ação impulsiva constitui o caminho para o prazer no brinquedo (p.64).

Nesse sentido, é possível encontrar na ludicidade a principal característica das práticas docentes na educação pré-escolar. No entanto, há outras práticas que apesar de não serem tão exploradas no campo de pesquisas acerca da educação, também devem ser lembradas, por sua colaboração para o processo de ensino aprendizagem, como a educação no pressuposto afetivo, na qual o professor em suas atividades seja ela lúdica ou numa simples técnica de repetição de letras, números ou objetos, se apropria do fator afetivo, de maneira a atribuir saberes e experiências da vida cotidiana das crianças, e até mesmo do convívio familiar, criando assim um ambiente mais estreito as suas práticas diárias.

A aprendizagem por si só não significa desenvolvimento mental aparente; entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em processos vários de desenvolvimento, de que outra forma não ia acontecer. O aprendizado bem planejado e organizado proporciona a criança resultados positivo em várias áreas do seu desenvolvimento e o aprendizado se faz naturalmente. (VYGOTSKY, 2002, p. 132)

Por vezes, é possível que no contexto da brincadeira, as crianças reproduzem de maneira imitativa características de suas vivências cotidianas, a partir de sua expressão contida na relação entre familiar e escolar. Esse momento possibilita ao professor identificar certas características do aluno que até então não eram percebidos, trazendo a tona, as possíveis reações de interação e comportamento.

Entretanto, o educador deve estar atento, não apenas as reações positivas quanto aos jogos ou o aspecto lúdico de sua ação pedagógica, mais as reações negativas, pois não são toda ou qualquer brincadeira ou jogo que terá um aspecto pedagógico positivo. A esse respeito, Kishimoto (2011) assevera que:

Tentar definir o jogo não é tarefa fácil. Quando se pronuncia a palavra jogo cada um pode entendê-la de modo diferente. Pode-se estar falando de jogos políticos, de adultos, de crianças, animais ou amarelinha, xadrez, adivinhas, contar histórias, brincar de "mamãe e filhinha", futebol, dominó, quebra-cabeça, construir barquinho, brincar na areia e uma infinidade de outros. Tais jogos, embora recebam a mesma denominação têm suas especificidades. (KISHIMOTO, 2011, p.13)

Para Vygotsky (1984), a criança na idade abaixo de 3 anos, interage com os brinquedos de maneira peculiar, mordendo-os, desmontando-o ou batendo um contra outro, ao contrário das situações imaginárias, pois nem sempre suas ações podem corresponder em situações imaginárias, haja vista, que nem sempre essas ações correspondem a significado do brinquedo pelo simples fato de perder sua força determinadora.

Diferentemente desse público em especial, as crianças de 4 a 6 anos podem representar situações totalmente diferentes independentemente do que o objeto em sua verdade pode possibilitar. Um exemplo desse pensamento é a significação de objetos simples que para as crianças podem reproduzir brinquedos específicos, como: um toco de madeira representando um carrinho, um tecido enrolado em uma garrafa plástica pode representar um bebê.

Nessa perspectiva, o autor dar foco ao poder de percepção dos significados que a criança dá a cada brincadeira e o universo que ela cria a partir daí. Nesse interim, Kishimoto (2011, p.62) afirma que no brinquedo "uma ação substitui outra ação, assim como um objeto substitui outro objeto". Assim, é possível afirmar que o ato de brincar se mostra como uma atividade que visa à representação do real e que por ventura tem propósitos de justificam a inserção do jogo no contexto educacional, especialmente no que tange o desenvolvimento da criação, percepção e o desenvolvimento cognitivo de maneira ampla. Nesse sentido, Vygotsky (1984) citado por Rau (2011) afirma que:

A criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação imaginária nova. À medida que a brincadeira se desenvolve, observamos um movimento em direção à realização consciente de seu propósito. Finalmente surgem as regras que irão possibilitar a divisão do trabalho e o jogo na idade escolar (VYGOTSKY *apud*, RAU, 2011, p.82).

Nessa perspectiva, o autor deixa claro que tanto os jogos de expressão quanto os de faz conta, se mostram como um instrumento significativo para que a

criança possa ter um determinado controle emocional. Nisso discorre, a importância de ser finalizado de forma positiva. Assim, o jogo pode revelar ao professor mediador os sentimentos da criança, suas barreiras e possíveis frustrações.

O jogo permite a expressão criativa podendo abrir novas perspectivas do uso dos códigos simbólicos. Mas para que essa ideia se concretize é importante compreender os diferentes estágios de desenvolvimento mental infantil e adequar os brinquedos de acordo com suas potencialidades.

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento da criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de agir numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (VYGOTSKY, 1984, p. 109).

Assim como os jogos as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento da criança na educação infantil, pois através da mesma a criança aprende a respeitar regras e favorece a sua autonomia. Segundo Fantacholi (s/d p.6.) o brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos que vão surgindo gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais de Educação Física (1998) enfatizam a importância de respeitar o universo cultural dos alunos e de se explorar a gama múltipla de possibilidades educativas de sua atividade lúdica e, gradativamente, desafiá-los através de tarefas cada vez mais complexas com vista à construção do conhecimento.

Com isso, é possível afirmar baseado nos ideais dos autores supracitados que esse tipo de atividade proporciona um resultado que permeia a autoconfiança e melhoria no conhecimento de suas potencialidades ou limitações, com frequência impostos pela presença outra criança com quem ela pode estar aprendendo a cooperar durante a atividade contemplada no jogo. Nesse sentido, percebe-se o quanto as atividades lúdicas podem estimular a autonomia, a interação social e a condição ideal para uma boa relação com o ambiente social que o cerca.

2 O LÚDICO NO CONTEXTO DO ENSINO FUNDAMENTAL ANOS INICIAIS

2.1 A IMPORTANCIA DO LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

O ensino fundamental no Brasil é obrigatório, gratuito (nas escolas públicas), e deve atender as crianças a partir dos 6 anos de idade. Nessa fase, têm-se como objetivo do Ensino Fundamental Brasileiro, a formação básica do cidadão, de acordo com artigo 32º da LDB. Entretanto, para que isso se concretize na prática, deve-se atentar-se a alguns requisitos, as quais sejam:

- I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;
- II - a compreensão do ambiente natural e social, do sistema político, da tecnologia, das artes e dos valores em que se fundamenta a sociedade;
- III - o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores;
- IV - o fortalecimento dos vínculos de família, dos laços de solidariedade humana e de tolerância recíproca em que se assenta a vida social.

A partir disso, é possível verificar que desde 2006, a duração do Ensino Fundamental, que antes era de 8 anos, passou a ser de 9 anos. Desta feita, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9394/96), tornou por trazer algumas alterações em seu escopo, pois foi alterada em seus artigos 29, 30, 32 e 87, através da Lei Ordinária 11.274/2006, e ampliou a duração do Ensino Fundamental para 9 anos, estabelecendo como prazo para implementação da Lei pelos sistemas de ensino, o ano de 2010.

Assim, têm-se por análise que a educação no ensino fundamental é de primordial importância, ações educacionais pautadas no dinamismo, na avaliação formativa e nos métodos ativos de ensino. De acordo com Ferro e Viel (2019) as diversas contribuições de autores como: Vygotsky, Jean Piaget, Wallon dentre outros, trouxeram fatores significativos para o processo de ensino aprendizagem, como conceitos e enunciados que tendem a corroborar com os aspectos da ludicidade no contexto educacional, versando sobre suas concepções, objetivos e ações que proporcionam às práxis pedagógicas um instrumento de bastante valia no ensino de crianças no ensino infantil e fundamental ou porque não dizer em todo o ciclo das séries iniciais. Nesse contexto, este capítulo contemplará a continuidade e

o aprofundamento sobre a ludicidade e sua importância para o desenvolvimento, bem como, sua relevância na aprendizagem do ensino fundamental.

Seguindo esse prisma, é possível dizer que o pensamento pedagógico hoje, gira em torno da ideia de que esperança todos aqueles que sentem o desejo de se apropriar das práticas lúdicas como instrumento do processo de ensino, dispõe desse conhecimento teórico e prático em uma visão de construção do conhecimento na ótica da brincadeira, bem como, suas possíveis potencialidades e abordagens metodológicas.

Segundo o Referencial Curricular de (1998), a criança é tida como um ser social e histórico, que está em processo contínuo de formação, e por isso se faz necessário o planejamento de um trabalho pedagógico que almeje a articulação do processo educativo, de maneira a sanar as necessidades educacionais em seus diversos aspectos, com "[...] Intenções educativas que estabelecem capacidades que às crianças poderão desenvolver como consequência de ações intencionais do professor, o que auxilia na seleção de conteúdos e os meios didáticos a serem utilizados". (BRASIL, 1998, p.47).

Dessa forma, é possível acreditar que a educação infantil especialmente no diz respeito à educação pré-escolar, se mostra como uma importante fase que colabora para a formação social da criança e para o pleno desenvolvimento cognitivo, psicomotor e afetivo, de maneira que:

O trabalho pedagógico [...] deve respeitar a criança quanto aos seus direitos e especificidades, isto é sua essência lúdica; sua constante curiosidade; seu desenvolvimento físico, Cognitivo; Afetivo e social; sua dependência e / ou necessidade de ajuda no cuidado com seu corpo, com sua alimentação, seus pertences etc. (MORENO, 2007, p. 57).

Nesse sentido, a criança no ensino fundamental deve ser considerada como maior demanda, pois seus anseios e suas necessidades educacionais devem ser estabelecidos como meta da escola e do professor num trabalho cotidiano e constante, na qual a participação do educando em atividades nesse ciclo de ensino, se mostra de suma importância, para o pleno desenvolvimento do mesmo especialmente no que diz respeito aos processos de interação social, haja vista, que a escola passará a ser o segundo ambiente em que serão estabelecidos processos de interação social, esse fator tende a colaborar para o desenvolvimento do aluno,

pois o indivíduo passa a aprender a partir do contato com outros, deixando de ser solitário.

Quando a criança transforma as regras do jogo ou cria uma brincadeira na escola, sai daquele espaço tradicional de ensino, coloca-se como autor de um jogo, criando uma experiência lúdica que proporciona momentos de alegria, criatividade, prazer, enfim, fruição corporal. Esse jogo, segundo Callois (1990, p. 158) “é uma atividade livre em que o homem se encontra liberto de qualquer apreensão a respeito de seus gestos. Ele define o alcance. Define igualmente as condições e as finalidades”.

A brincadeira é um fenômeno cultural, uma vez que se constituem num conjunto de conhecimentos, sentidos e significados construídos pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. De acordo com Borba (2006, p.41), “a brincadeira é um lugar de construção de culturas fundado nas interações sociais entre as crianças”.

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

Edmir Perroti (1995) apud Leão (2000) explica a diferença entre o que chama de lúdico instrumental e o essencial. No primeiro, o jogo é compreendido enquanto um recurso motivador, simples instrumento para a realização de objetivos que podem ser educativos, publicitários ou de inúmeras naturezas. No segundo, por sua vez, o jogo é visto como uma atitude essencial, como uma categoria que não necessita de uma justificativa extrema, alheia a ela mesma para se validar.

Sob o enfoque da psicomotricidade, a ludicidade é sugerida em muitas propostas pedagógicas na educação como um instrumento para ensino de conteúdo. Mais quando os jogos e as brincadeiras são compreendidos apenas como recursos pedagógicos, assumem um caráter instrumental porque perdem o sentido da brincadeira e, muitas vezes, até mesmo a própria ludicidade, servindo somente para a sistematização de conhecimentos, uma vez que são usados para atingir resultados preestabelecidos pelo educador.

Dessa forma, Davis e Oliveira (apud SCARPATO, 2004) afirmam que:

[...] para garantir a todas as crianças uma efetiva igualdade de oportunidade para aprender, a escola que se quer democrática deve atender a diversificação da sua clientela. Para tanto, ela deve considerar em seu trabalho as experiências de vida e as características psicológicas e sócio-culturais dos alunos que atende, buscando uma adequação pedagógico-didática à sua clientela, tornando possível um processo de aprendizagem realmente significativo. (p.11).

Dessa forma, acredita-se que o educando ainda reproduz em suas necessidades a maior demanda no contexto educacional, atentando para o planejamento de uma prática docente que reproduza as reais necessidades para o seu desenvolvimento pleno. Nesse sentido, Russo (2012) acredita que,

Saber estabelecer relações entre o currículo formal e a realidade cotidiana é um dever de todos os educadores envolvidos com o processo de ensino aprendizagem. [...] com suas especificidades de maneira de observar o mundo e refletir sobre ele, proporcionar um espaço voltado para descobertas tanto de criação quanto de percepção críticas e estéticas (p.11).

Assim é possível afirmar que as práticas que fazem parte do cotidiano das turmas no ensino fundamental hoje, tem uma estreita relação com os aspectos lúdicos de ensino, por compreenderem que nela encontram aquilo que há de mais comum ao universo infantil, acreditando ainda que quanto maior for à busca dos professores pelos conhecimentos escolares, maiores serão as chances de uma contextualização da educação que atenda as reais necessidades de sua clientela.

2.2 A INFLUÊNCIA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Ao longo dos anos muito se discute acerca das práticas que por ventura se mostram inovadoras e significantes do ponto de vista da pedagogia contemporânea. Nesse sentido, os educadores cada vez mais buscam metodologias e abordagem criativas que possam contribuir de maneira positiva em suas práticas docentes, especialmente no que tange a educação infantil e nos ciclos que compreendem as séries iniciais. Pois esses períodos do processo de formação educacional da criança se mostram ideal para o aprendizado nas premissas da brincadeira, haja vista, que a ludicidade pode desenvolver potencialidades como: memória, atenção, concentração e interação social, além constituírem em sua essência uma atividade prazerosa e divertida contemplando uma prática educacional diferenciada das que são proposta

na educação formal. Comungando desse ideal, do ponto de vista da autora Rau (2011):

Um dos aspectos que justifica a ludicidade na educação básica seria justamente a possibilidade de utilização de recursos pedagógicos que venham ao encontro dos diferentes estilos de aprendizagem encontrados em sala de aula, o que atualmente é um grande desafio para o professor da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental (RAU, 2011, p.61).

No texto supracitado é perceptível que a ludicidade no contexto educacional se mostra como um recurso pedagógico que por ventura pode ocupar um lugar de destaque nas instituições de ensino, estimulando, o interesse do aluno e do próprio professor no processo de ensino.

Para o entendimento da função do lúdico no processo de ensino aprendizagem se faz necessário primeiramente à compreensão do saberes que envolvem sua prática pelo docente. Segundo Rau (2011), são elementos fundamentais dos conhecimentos acerca da ludicidade:

- O conhecimento teórico sobre lúdico;
- A observação do aluno em situações lúdicas;
- A escolha de brinquedos e objetos culturais adequados;
- A definição de objetivos;
- A organização do ambiente lúdico de modo que favoreça as interações criança/criança, criança/adulto e criança/objetos;
- A observação criteriosa da prática lúdica em relação aos objetivos propostos. (RAU, 2011 p. 61)

Dessa forma, é inegável “o papel das interações desenvolvidas no ensino das diferentes áreas de conhecimento, fato que se soma à ideia de que qualquer atividade para a criança e com a criança tem um sentido educativo” (RAU, 2011, p.62). No entanto, há uma necessidade visível de que o professor mediador, esteja atento às especificidades comum não só a maioria, mas individual de cada educando, haja vista, que esse saber enquanto experiência da criança forma uma base para o entendimento e aprendizado dos saberes que vem a seguir.

A função do lúdico hoje, se perpetua numa ferramenta que proporciona um aprendizado de forma prazerosa não sendo necessariamente a priori ter o objetivo, mesmo porque o peso maior das práticas lúdicas ainda recai sobre a importância da criança se sentir à vontade, livre e está em contato com uma atividade que possa lhe dar prazer. Seguindo esses fundamentos o aprendizado surgirá naturalmente, como

consequência dessa prática lúdica e de suas referências anteriores potencializadas por suas vivências no âmbito familiar e social. Nesse contexto, Rau (2011) nos ensina que:

Por exemplo: o olhar estabelece confiança, manifesta carinho e compreensão; o toque da mão do adulto pode dar segurança ou medo e esses elementos não são desvinculados dos conteúdos da proposta pedagógicas, que, por sua vez, não são conhecimentos abstratos, desvinculados de situações de vida, e não são elaborados pela criança unicamente com base em sua transmissão oral no contexto do ensino formal. São interiorizadas pela criança em um processo interativo, no qual entram em jogo a iniciativa, a ação e a reação, a pergunta e a dúvida, a busca de entendimento (RAU, 2011, p.62).

Nas palavras da autora é possível perceber que as atividades lúdicas, despertam o desenvolvimento da inteligência enquanto potencial bi psicológico do indivíduo. Nesse sentido, Gardner (1996), considerava que a inteligência é um potencial biopsicológico para processar informações que quando ativados podem resolver problemas e elaborar produtos, nos quais passam a ter impotância em um ambiente específicos ou grupos culturais. Essas qualidades segundo ele possibilitavam ao ser humano alcançar seus objetivos e localizar trajetórias mais coerentes a esses objetivos, e se buscarmos a análise sobre esse enunciado, perceberemos a estreita relação com as práticas lúdicas, especialmente no que tange o alcance de objetivos e a localização de trajetórico, típico dos jogos. Acerca da inteligência e dela enquanto potencial biopsicológico o autor afirma que:

Eu considero as inteligências como potenciais puros, biológicos, que podem ser vistos numa forma pura somente nos indivíduos que são, no sentido técnico, excêntricos. Em quase todas as outras pessoas, as inteligências funcionam juntas para resolver problemas, para produzir vários tipos de estados finais culturais - ocupações passa tempos e assim por diante. (GARDNER, 1995, p.13).

Assim, o pesquisador acreditava que as pessoas que são ajudadas a desenvolver essas potencialidades, sentiam-se mais engajadas e competentes, e consequentemente poderiam servir à sociedade de uma maneira positiva, esse pensamento é perceptível nas crianças quando as mesmas se encontram inseridas nas práticas lúdicas, pois as mesmas expressam de maneira positiva com alegria e autoestima, como resposta das atividades desenvolvidas, bem como, o desenvolvimento de suas potencialidades variando de acordo as peculiaridades de cada educando.

Essa possibilidade de resolução de problemas se manifesta de várias formas nas práticas lúdicas, seja ela, pela simples necessidade de alcançar um pote de biscoito a exemplo de uma prática do cotidiano familiar, ou até mesmo pela curiosidade de aprender a trajetória de um endereço, nos dois exemplos, um manifestado quando criança e o outro manifestado num estado mais avançado do amadurecimento cerebral, é notório que ambos surgem da necessidade de resolução de um determinado problema. Logo, leva-se a crer que a contemplação da inteligência segundo Gardner, não se dá apenas no inatismo, mas numa visão ampla, que relaciona as necessidades humanas, com aprendizado a partir do sócio interação, bem como, a elaboração de uma possível solução.

2.3 OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ENSINO

Para compreendermos sobre o papel simbólico representado pelo lúdico se faz necessário o papel do brinquedo e o que ele representa na vida da criança. Segundo Kishimoto (2011), nem sempre o brinquedo consegue satisfazer a criança, pois existem brincadeiras em que as ações que disposta nessa prática não apresentam um caráter agradável para a criança, podem ser citadas aquelas que buscam um resultado lógico como fator principal, ou seja, distancia-se o objetivo do lazer, do prazer e do simples ato de brincar. Nisso discorre o entendimento que, nos jogos considerados infantis o imaginário se mostra explícito, e as regras se mantêm em segundo plano como, se mantendo ocultas.

Daí a manifestação do prazer, do lazer e do brincar se torna evidente. Já nos jogos adultos, a realidade é outra, pois as regras se tornam explícita e o imaginário se mantém oculto. A esse respeito, e formas já estabelecidas em currículo, do trabalho lúdico como forma de ensino aprendizagem, vemos nos pressupostos da BNCC um foco bem claro nas ações pedagógicas que permitem definir competências e habilidade que os educandos deverão adquirir ao logo de sua estada na escola formal básica. O conceito de competência, ao qual é adotado pela BNCC, marca a discussão pedagógica e social das últimas décadas e pode ser apreciada no escopo das Leis de Diretrizes e Bases da Educação, especialmente no que concerne objetivos e etapas do Ensino Fundamental e do Ensino Médio em seus Artigos 32 e 35.

Somando-se a isso, é possível percebermos que desde as décadas finais do século XX e ao longo deste início do século XXI, a LDB já traduzia em seus dispositivos um foco no desenvolvimento de competências, de maneira a orientar a maioria dos Estados e Municípios brasileiros e diferentes países na construção de seus currículos. E no Caderno da Base Nacional Comum Curricular.

É esse também o enfoque adotado nas avaliações internacionais da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), que coordena o Programa Internacional de Avaliação de Alunos (Pisa, na sigla em inglês), e da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco, na sigla em inglês), que instituiu o Laboratório Latino-americano de Avaliação da Qualidade da Educação para a América Latina (LLECE, na sigla em espanhol).

Adotando esse enfoque, a Base Nacional Comum Curricular torna por indicar que as decisões pedagógicas acentuam para uma orientação de desenvolvimento das competências. Através disso, se torna evidente do que os alunos devem “saber”, levando em consideração a constituição de conhecimentos, habilidades, atitudes e valores e, por conseguinte, do que devem “saber fazer”, onde estarão presentes considerando a mobilização desses conhecimentos, habilidades, atitudes e valores para resolver demandas complexas da vida cotidiana, do pleno exercício da cidadania e do mundo do trabalho, sob esse prisma, as competências devem oferecer referências para o fortalecimento de ações que assegurem as aprendizagens essenciais definidas na BNCC.

A sociedade contemporânea impõe um olhar inovador e inclusivo a questões centrais do processo educativo: o que aprender, para que aprender, como ensinar, como promover redes de aprendizagem colaborativa e como avaliar o aprendizado. No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações.

Nessa perspectiva, temos por entendimento, que se requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas, ter autonomia para tomar decisões, ser proativo para identificar os dados de uma

situação e buscar soluções, conviver e aprender com as diferenças e as diversidades.

Em vista a esses pressupostos, vemos nas perspectivas de Kishimoto (2011) que o jogo definido como faz de conta é aquele que evidencia a presença da situação imaginária. Ele surge na vida da criança a partir do aparecimento da representação da linguagem, geralmente no período dos 2 aos 3 anos, quando a mesma passa a modificar a significação dos objetos, expressando suas fantasias e assumindo papéis visíveis no âmbito social. Nessa perspectiva, a brincadeira proporciona a expressão de regras meio que ocultas, mas que são materializadas nas temáticas das brincadeiras.

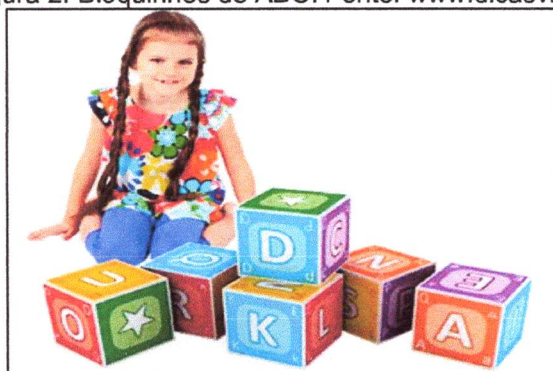
Em vista ao exposto, foram realizadas algumas pesquisas, que pudessem sedimentar uma base sólida, sobre alguns jogos e brinquedos, que reproduzissem de maneira clara esse universo existente, entre o brinquedo e a educação formal. Dessa forma, aconselhamos alguns brinquedos que podem estar sendo usados no contexto educacional, como forma de estimular a aprendizagem:

Figura 1 - Caixa encaixa. Fonte: www.magazineluiza.com.br



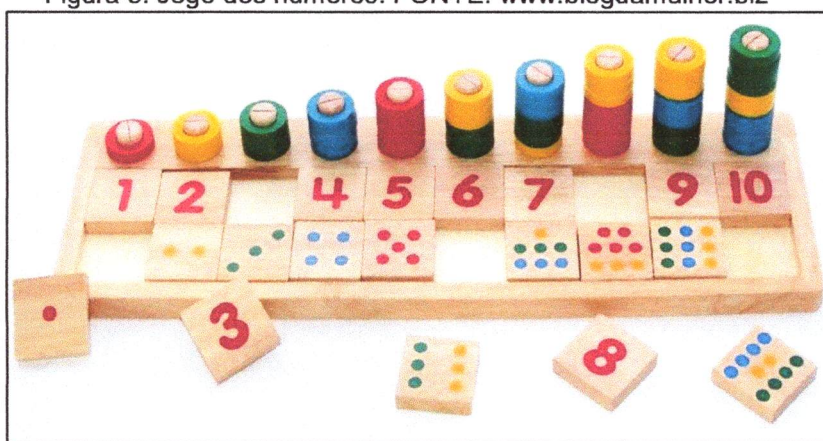
O brinquedo denominado “Caixa encaixa” quando atribuído a uma atividade em sala de aula, pode proporcionar o desenvolvimento de habilidades como: a memória, noção das formas geométricas e associação de imagens, habilidades necessária nesse período de maturação neural da criança.

Figura 2: Bloquinhos do ABC. Fonte: www.dicasvip.com



O jogo denominado “Bloquinhos do ABC” é outro jogo que atribuído a uma atividade lúdica em sala de aula, é ideal para as primeiras atividades do processo alfabetizador, na qual a criança tem que associar as letras do alfabeto, a formação de sílabas ou frases. Dessa forma, esta atividade pode proporcionar o desenvolvimento de habilidades como: noção dos primeiros códigos alfabéticos, memória, noção de formação de sílabas e construção de palavras.

Figura 3: Jogo dos números. FONTE: www.blogdamulher.biz



O brinquedo denominado de jogo dos números é um recurso lúdico que atribuído às atividades em sala de aula, pode proporcionar do desenvolvimento cognitivo das crianças como: a identificação dos primeiros códigos alfanuméricos, a noção da adição, subtração, multiplicação e divisão. Dessa forma, os exemplos supracitados dão uma noção da grande potencial da ludicidade quando atribuídos a uma prática docente em sala de aula, haja vista, que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, tendem a ter uma estreita relação à realidade das crianças e seu universo infantil.

2.4 O LÚDICO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Assim, como fonte de aprendizagem para as crianças, os aspectos da aprendizagem contidos no lúdico, podem estender-se com frutíferas contribuições nas formações de professores, especialmente para aqueles que irão dedicar sua vida profissional, na educação de crianças e adolescentes.

De acordo com Moreno; Pascoal; Oliveira (2015) para um indivíduo se tornar um docente na educação infantil e no ensino fundamental é de primordial

importância não apenas ensinar com maestria, todavia é preciso gostar de aprender, tendo em vista, que se sabe que o conhecimento não é estático e imutável, logo, a cada dia são necessários novos saberes, a serem construídos, revistos e aprimorados. Nessa prima, os autores propõe que se faz necessário ainda, olhar para o mundo com óticas distintas para que se possam enxergar as diferenças e os aspectos ímpares das coisas e das pessoas que nos rodeiam.

Nessas perspectivas, assevera que:

Oferecer um atendimento de qualidade na educação infantil, portanto, é saber reconhecer as especificidades, isto é, as características próprias da infância, respeitando a criança no seu jeito de ser. É conhecer o desenvolvimento infantil e conhecer-se, cultivar o desejo de aprender e de ensinar, respeitar a criança e respeitar-se. (MORENO; PASCOAL; OLIVEIRA, 2015, P. 9166).

Nessa perspectiva, entende-se que as brincadeiras, as histórias, as dramatizações, bem como a fantasia e a imaginação, integram uma gama de ações que no contexto da educação infantil faz-se necessário, “não apenas para proporcionar outro tipo de formação profissional para além da dimensão teórica e pedagógica, ou seja, a formação lúdica (MOREIRA; PASCOAL; OLIVEIRA, 2015, p. 9166)”.

Se fizermos uma análise meticulosa, é possível perceber que há outro fator que justifica a pertinência desse trabalho, representado na importância das brincadeiras e de outras atividades lúdicas na infância, verificando que, na prática, ao integrar-se com tais atividades nas ações dos educadores, se mostram como um instrumento pedagógico de frutíferas possibilidades, tanto como recurso pedagógico, como forma ímpar de aprendizagem.

Na educação continuada, por exemplo, a ludicidade contribui para um aprofundamento teórico e metodológico dos pressupostos da educação como todo. Assim, podemos dizer que temos uma realidade proposta na materialização dos jogos e brincadeiras, que uma vez ocorre “por meio de atividades simplistas e sem intencionalidade; ora como meio de inserção da criança ao mundo das letras e dos números, cuja preocupação é prepará-la para a alfabetização” (MOREIRA, PASCOAL; OLIVEIRA, 2015, p.9167).

Nesse sentido, os autores acreditam que tal tendência deve estar presente na academia, ou seja, nos processos de formação de professores, afirmando que:

Por esse motivo, reconhecemos que a Universidade precisa fomentar situações de formação continuada das professoras, envolvendo-as na compreensão crítica da ludicidade para além do brinquedo e ou do ato de brincar, mas enquanto proposta metodológica que vai ao encontro das necessidades humanas, no caso em específico da criança e seu direito de vivenciar a infância de maneira prazerosa, criativa e, sobretudo lúdica (MOREIRA; PASCOAL; OLIVEIRA, 2015, p.9167).

Na análise do texto supracitado, temos por entendimento que em uma proposta de trabalho lúdico, do qual os educadores mediadores do conhecimento se veem engajadas na tarefa de ensinar os educandos de forma lúdica, interativa e expressiva, na qual a ludicidade como fonte inspiradora, proporciona um aprendizado pautado no desenvolvimento humano; no resultando, logo, adota em suas óticas características fundamentais, como: criatividade, prazer, alegria, espontaneidade, criticidade e autonomia.

Assim, podemos dizer que o desafio pedagógico está no fomento de situações cotidianas em que a criança tenha a possibilidade de manipular e construir, imaginar e criar, reaproveitando materiais que aparentemente não têm símbolo algum, entretanto podem ser transformados em brinquedos e jogos em momentos de experiências infantis, onde a ação regida por regras surge como determinante da criação das ideias e não pelos objetos prontos. Com isso, é pertinente oferecer situações para as crianças criarem seus próprios brinquedos, tais como: carrinhos, caminhões, bonecas, boliches, bolas. (MOREIRA; PASCOAL; OLIVEIRA; 2015 p.9167).

A partir de tais contextos, é cabível propor que o professor do século XXI deve cada vez mais buscar ampliar sua visão acerca dos saberes que possam envolver as práticas metodológicas, abordagem e didática de ensino, comum a educação formal, mas que acabam por se relacionar a vida cotidiana. A prática lúdica de aprendizagem nesse universo traduz a necessidade, de uma estrutura e classificação dos jogos, percebendo o papel do educador, organizando os espaços e materiais, fazendo com que a criança possa aprender a partir desse universo comum a sua realidade.

Indo nessa direção, faz-se necessário que o educador reflita sobre o lúdico no âmbito educacional que envolvem as questões relativas ao desenvolvimento dos processos de ensino aprendizagem que estão inserido no universo da educação infantil, compreendendo a prática educacional lúdica como expressão da teoria. Vygotsky (1984), destaca a importância do jogo para as práticas docentes, tendo em

vista, que o mesmo proporciona a partir de suas vivências, o desenvolvimento cognitivo, através da relação educador/educando, pois é por ele que as crianças desenvolvem a imaginação, e o pensamento abstrato, principalmente quando os novos relacionamentos são inseridos no jogo, permeando significações e interações com o brinquedo e as ações.

Nesse sentido, Vygotsky (1984), entende que o jogo além de propicia a interação, atua na zona do desenvolvimento proximal, proporcionando ao educando a vivência de situações incomum ao seu cotidiano. Especialmente nas primeiras séries, exatamente no maternal, cuja faixa etária compreende crianças de 0 à 3 anos, o objeto é a manifestação concreta do aprendizado, pois as crianças precisam ver tocar e manipular. Já as crianças na faixa etária de 4 a 6 anos vivenciam papéis e situações do seu cotidiano, tornando a significação relevante, pois contempla a sua inserção em um meio a partir da brincadeira. Em suma, o jogo é a ação humana colocada na prática.

Dessa forma o indivíduo passa a aprender a partir do contato com outros, deixando de ser solitário, completando assim o ideal proposto na Teoria Piagetiana nos ideais construtivistas. Vygotsky (1984) acreditava que os aspectos inseridos nos jogos a partir da mediação social são fatores importantes e necessários no processo cognitivo. Dessa forma, têm-se que se constituir na academia e sedimentar a ideia de um professor educador, que possa construir uma base sólida em suas práticas lúdicas de ensino, para que o educando formule suas próprias concepções a partir de uma mediação que estimule suas possibilidades de criação e reflexão.

3 O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: ANÁLISE NAS TURMAS DE 4º E 5º ANO DA ESCOLA BRIGADEIRO HAROLDO COIMBRA VELOSO

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA ESCOLA PESQUISADA.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso, localizada à rua 7ª do bairro da Floresta, nº 424, foi fundada em 1983 e reformada no ano de 1999. No ano de 2005 sua estrutura foi ampliada com a construção de mais de 05 (cinco) salas. E assim, constitui-se de 13 (treze) salas de aula. Atualmente, 01 (uma) sala de direção, 01 (uma) sala secretaria, 01 (uma) sala de professores, 01 (uma) cozinha, 01 (uma) área coberta, banheiros feminino e masculino. É ladeado por uma área de terreno gramado todo murado.

O seu quadro funcional é composto de 01 (um) diretor, 02 (Duas) técnicas 01 (uma) vice-diretora, 01 (secretária), 04 (quatro) auxiliares administrativos, 36 (trinta e seis) professores, 04 (quatro) vigias, e a Associação de Pais e Mestres, que contribui com a direção, no que diz respeito à administração da escola.

Em 2010 a escola foi contemplada pelo Programa do Governo Federal "Mais Educação" que visa manter o aluno por mais tempo na escola, ao passo que este participa de atividades lúdicas e recreativas, com metodologias diversificadas e atrativas, que venham a contribuir para sua formação integral. Inicialmente foram atendidos 869 (oitocentos e sessenta e nove) alunos nas oficinas de matemática, ciências, pintura, desenho, informática e percussão, com 24 (vinte quatro) monitores voluntários. Nos anos seguintes o Programa atendeu 300 (trezentos) alunos e no ano de 2014 foram atendidos 150 (cento e cinquenta) alunos nas seguintes oficinas: matemática, danças, esporte na escola, iniciação por meio da flauta doce e vídeo.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLOGICOS.

Para a execução da presente pesquisa, foram realizadas algumas ações pautadas nos pressupostos da pesquisa de campo, haja vista, que o estudo visa a percepção de um fenômeno que ocorre no *lócus* de uma instituição de ensino na cidade de Itaituba no Pará. A pesquisa de campo na visão de Oliveira (2002) é muito utilizada em estudos da sociologia, psicologia, política, economia dentre outras

ciências na qual em sua essência, as pesquisas visem o entendimento das relações estabelecidas entre o homem e o meio social, homem e a natureza e etc. Para o autor a pesquisa de campo constitui-se da seguinte forma:

Consiste na observação dos fatos tal como ocorreram espontaneamente, na coleta de dados e no registro de variáveis presumivelmente para posteriores análises. Ex.: lançamento de filmes publicitários no Brasil e Programas Turísticos (OLIVEIRA, 2002 p.124).

Este tipo de pesquisa foi escolhido por acreditar que o entendimento acerca dos processos educacionais que se estabelecem entre a ludicidade expressa nas práticas docente e os alunos da educação infantil, só podem ser visualizadas e analisadas de maneira plena, em uma pesquisa que possibilite a coleta de dados e apreciação de tais práticas, no local onde os fenômenos ocorrem. A esse respeito, Oliveira (2002) acrescenta que este tipo de pesquisa,

[...] não permite o isolamento e o controle das variáveis supostamente relevantes, mas possibilita o estabelecimento de relações constantes entre determinadas condições (variáveis independentes) e determinados eventos (variáveis dependentes), observados e comprovados.

Dessa forma, é possível perceber que a natureza da pesquisa, a qual está expressa pela questão norteadora, corrobora para o entendimento de que a pesquisa de campo seria a mais aconselhável, em contraponto é claro as revisões bibliográficas pertinentes ao tema proposto.

O sujeito da pesquisa é o participando pesquisado, ou seja, aqueles que participarão da aplicação do questionário. Nesse sentido, a presente pesquisa irá aplicar um questionário aberto com a pedagoga e professores das turmas de 4º e 5º ano da Escola Municipal Brigadeiro Coimbra Veloso, as quais tem a formação superior em pedagogia. Reitera-se que apesar de o questionário ser direcionado apenas aos profissionais da educação, as crianças também são consideradas como sujeito da pesquisa, haja vista, que serão feitas observações das mesmas em suas atividades diárias no contexto educacional.

Esta pesquisa adotou uma **abordagem qualitativa** das informações, de maneira a perceber a importância de evidenciar as características peculiares do fenômeno e sua relevância para os aspectos lúdicos de ensino, compreendendo ainda ser a opção mais viável enquanto abordagem científica, em vista ao caráter

subjetivo do tema proposto, na medida em que se pôde ter a real visão dos entes constituintes: Conceitos, Características e doutrina. Segundo Severino (2007),

Quando se fala de pesquisa quantitativa ou qualitativa, e mesmo quando se fala de metodologia quantitativa ou qualitativa, apesar da liberdade de linguagem consagrada pelo uso acadêmico, não se está referindo a uma modalidade de metodologia em particular. Daí ser preferível falar-se de *abordagem quantitativa*, de *abordagem qualitativa*, pois, com estas designações, cabe referir-se a conjuntos de metodologias, envolvendo, eventualmente, diversas referências epistemológicas (p.119).

A respeito do caráter qualitativo da abordagem científica, Chizzotti *apud* (BARBOSA e XAVIER, 2003) afirma que,

[...] pressupões a previsão de mensuração das variáveis preestabelecidas, almejando verificar e explicar sua influência sobre outras variáveis, a partir de uma análise de frequência de certas incidências e de correlação estatísticas que demonstrem o processo de casualidade entre as variáveis (p.18).

Vale ressaltar, que esta metodologia possibilitou descrever as pesquisas descritivas e exploratórias com argumentações de autores para a produção científica e para a própria concepção da realidade que acerca dos aspectos lúdicos no contexto escolar.

3.3 RESULTADOS E ANÁLISES DOS DADOS

A escola onde foi realizada a pesquisa tem o total de 02 pesquisados. Que todas são do gênero feminino com idades entre 46 e 52 anos com formação em pedagogia com tempo de atuação variando entre 4 a 25 anos.

Apresentando a natureza essencial da presente pesquisa, os resultados obtidos, expressos nos escritos abaixo, denotam a reflexão e a real informação coletada de cada um dos professores (a) da educação infantil e a estes inferem a responsabilidade sob a natureza da veracidade das informações. Com isso, os resultados estão apresentados e descritos da seguinte forma:

A primeira questão foi indagada: **Quais estratégias são utilizadas com os alunos em relação aos ideais lúdicos de ensino?**

QUADRO 01: Quais estratégias são utilizadas com os alunos em relação aos ideais lúdicos de ensino? FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	Os jogos e as brincadeiras despertam a atenção e desenvolvem as características pessoais, sociais e culturas das crianças, levando aprendizagem e contribuindo para o seu conhecimento.
P2	Ilustração, coordenação motora, jogos educativos, jogos de cores de inspiração Montessori entre outros.

Ao refletir acerca das respostas em vista ao 1º questionamento, observa-se que a professora 1 aplica em sua metodologia de ensino as estratégias lúdicas em suas práticas docentes, como forma de facilitar a aprendizagem e promover uma educação pautada no desenvolvimento de características pessoais, sociais e culturais da criança. Comungando da mesma ideia a professora 2 cita inclusive a utilização brinquedos e jogos na sua didática. Corroborando para a compreensão de que os professores acreditam no poder transformador das práticas lúdicas expressas pelo ato de brincar.

Nessa Perspectiva, Campos (1976) afirma que, “A ludicidade poderia ser a ponte facilitadora de aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar relacionado a utilização do lúdico com o fator motiva-te de qualquer aula” (CAMPOS, 1976, p 11). Dessa forma, é possível afirmar que os professores hoje, ao atuar de maneira docente em um ideal lúdico de ensino, devem procurar a todo o momento expressar em suas práticas, atividades que possam reproduzir entre outras palavras o real universo das crianças, expressos em suas peculiaridades e realidade social.

Na segunda questão foi indagada: **Como a ludicidade enquanto recurso pedagógico é utilizado na escola? Com que frequência?**

QUADRO 02: Como a ludicidade enquanto recurso pedagógico é utilizado na escola? Com que frequência? FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	Através de jogos e brincadeiras
P2	É utilizada como ferramenta para uma boa aprendizagem a frequência depende da dificuldade da turma ou do aluno a ser trabalhando.

Nos relatos analisados foi possível perceber, que o lúdico é utilizado como instrumento mediador do conhecimento na escola alvo da pesquisa, e isso corrobora para o entendimento de sua relevância nas práticas docentes na atual conjuntura educacional. Sabe-se que dentro da psicologia do desenvolvimento, o pensamento

sócio interacionista se mostra como uma corrente teórica que defende a existência de uma relação recíproca entre indivíduos e meio, ou seja, na medida em que a criança entra em contato com o meio vai sofrendo influência e por consequência vai sendo transformada, assumindo características peculiares daquele ambiente.

Piaget (1970) que as crianças passam a aprender com o mundo, apropriando-se dos conhecimentos, interagindo com eles e com diferentes objetivos e indivíduos, esse desenvolvimento cognitivo ocorre em estágios, na qual vão sendo desenvolvidas novas formas de pensar e de responder ao ambiente. A partir disso, é possível afirma que a brincadeira e os jogos educativos podem contemplar maneiras relevantes de interação social, que proporcionam a criança um contato com o mundo em suas diferentes manifestações, representada pelo contato com as outras crianças, as regras que traduz na criança a importância dos limites, bem como, a percepção da estética e das formas que caracterizam cada ambiente.

Na terceira questão foi perguntado: **De que forma o aluno está se desenvolvendo durante as práticas lúdicas propostas na sala de aula?**

QUADRO 03: De que forma o aluno está se desenvolvendo durante as práticas lúdicas propostas na sala de aula? FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	O aluno desenvolve uma aprendizagem interativa e prazerosa
P2	Com alegria, demonstrando mais interesse pelas atividades desenvolvidas.

Em vista aos relatos acima citados, observou-se que as professoras acreditam que as crianças expressam bastante interesse nas atividades de forma a considerar interativa e prazerosa. Pode-se dizer que tais sensações em relação às práticas lúdicas, denotam a natureza da importância das brincadeiras em sala de aula, e colaboram para entendimento de suas contribuições no contexto educacional.

Nesse sentido, a vivência afetiva, por exemplo, proporcionada pela brincadeira é um fator importante na manifestação da expressão da criança, pois se mostra como uma forma de integração com o ambiente, assimilando valores, adquirindo comportamentos, exercitando o corpo e aprimorando habilidades motoras.

As ações integrantes da brincadeira devem ser vistas, como dependente da cognição, afetividade e sociabilidade, estabelecendo, portanto, relação com o desenvolvimento da linguagem e oportunidades de exploração, nisso:

A utilização do jogo e das brincadeiras potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que jogos ou brincadeiras (KISHIMOTO, 1999, p.38).

É inegável que o lúdico no contexto educacional, proporciona a criança uma atividade prazerosa e espontânea; e isso sem dúvida leva o educando ao aprendizado.

Na quarta questão foi perguntado: **Quais os principais desafios que você tem enfrentado em sala de aula para o desenvolvimento das práticas lúdicas?**

QUADRO 04: Quais os principais desafios que você tem enfrentado em sala de aula para o desenvolvimento das práticas lúdicas? FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	Socialização e espaço, um ambiente propício.
P2	Desordem de atenção, dificuldades de aprendizagem, problemas emocione.

É possível perceber através dos relatos das professoras que o espaço, as questões de ordem social e o tempo ainda são os maiores desafios para o melhor desenvolvimento do lúdico em sala de aula. Haja vista que o tempo destinado às atividades lúdicas ainda são poucas em vista as outras demandas do currículo, e o ambiente em sala de aula, por vezes não reproduz as reais necessidades para a inserção de determinadas atividades como as atividades de cunho corporal-sinestésica.

Vê-se que a capacidade dos mesmos de perceber os conflitos em detrimento as novas informações que explicam por assim dizer os esquemas já estabelecidos, e passam por não constituir uma expectativa incontestada da sua contemplação,

Esse modelo, que pode servir para adquirir alguns conhecimentos gerais que aparecem – sobretudo nas primeiras etapas do desenvolvimento – em todos os sujeitos e que ocorrem em condições mínimas e interação, é incapaz de explicar as condições de aprendizagens mais específicas, culturalmente selecionadas para a escola. Esses últimos não somente demandam a intervenção de fatores específicos ligados à natureza do conteúdo, como também demandam serem levados em consideração outros mecanismos de natureza social e cultural. (COLL, 2000, p.256).

Dessa forma percebe-se que em algumas situações os educandos, em uma ação espontânea e individual, por muitas vezes passam por não perceber o conflito pelo fato de o mesmo está permeando apenas à zona do subconsciente, assim não conseguirão discernir a relação de equilíbrio entre seus esquemas e a possível informação oriunda do processo cognitivo.

Na questão seguinte foi perguntado: **Em seu ponto de vista, o ato de brincar pautado no ideal lúdico de ensino contribui para o processo de ensino aprendizagem do aluno?**

QUADRO 05: Em seu ponto de vista, o ato de brincar pautado no ideal lúdico de ensino contribui para o processo de ensino aprendizagem do aluno? FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	Não tenho dúvida que sim, o lúdico apresenta valores na vida desses alunos.
P2	Na maioria das vezes sim, pois facilita o entendimento e desenvolve o interesse pelo aprendizado.

De acordo com o relato de ambas as professoras, o lúdico tem uma grande colaboração na aprendizagem dos educandos, tornando por contribuir para atenção, entendimento dos conhecimentos e assimilação de valores, de maneira a fazer com que os mesmo sintam-se a vontade na sala de aula, aprendendo brincando.

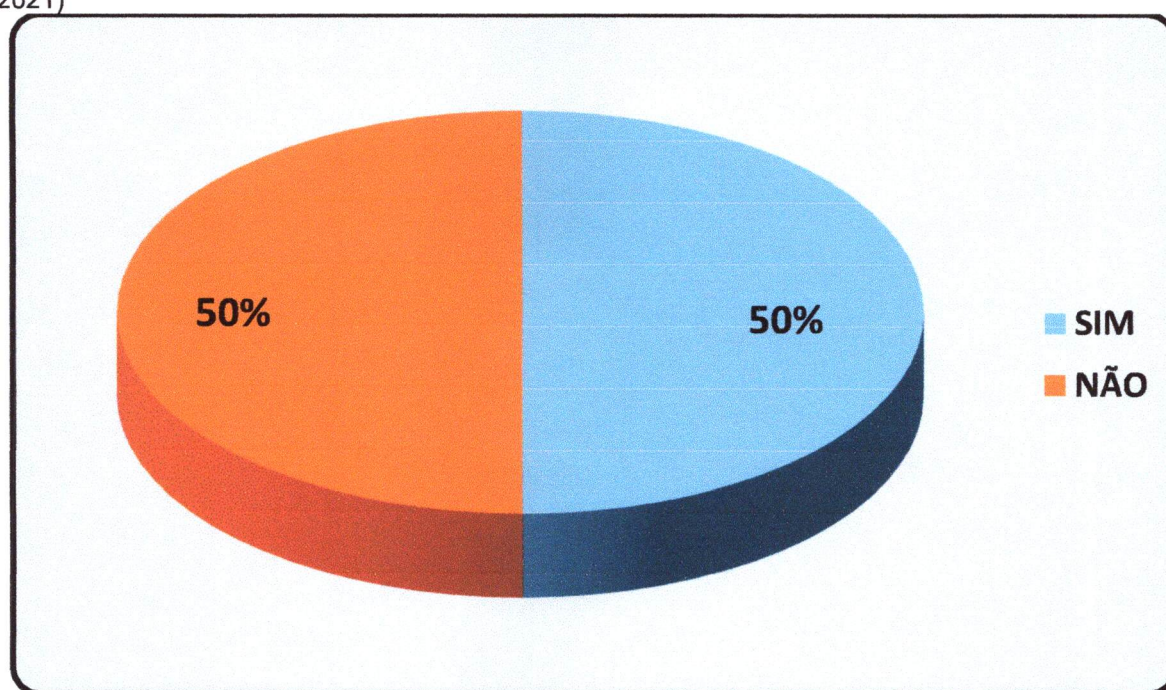
Assim, o professor deve estar atento ao planejar suas aulas, preparando estratégias e ações de trabalho que possa elencar atividades lúdicas, proporcionando jogos e brincadeiras. Partindo desse pressuposto, Sebastiani (2009) nos ensina que:

Para que um professor introduza jogos no dia a dia de sua classe ou planeje atividades lúdicas, é preciso em 1º lugar, que ele acredite que o brincar é essencial na aquisição de conhecimentos, no desenvolvimento da sociabilidade e na construção da identidade. (SEBASTIANI, 2009 p.165)

Assim, é imprescindível para que o ato de brincar possa representar um instrumento pedagógico relevante, se faz necessário à dedicação e contextualização do ensino por parte do professor, exercendo sua profissão de maneira que possibilite ao educando, uma atividade que respeite o ritmo dos alunos, sem que se percam os reais objetivos, possibilitando ao educando seu desenvolvimento pleno em suas especificidades e peculiaridades.

Foi perguntado: **A gestão de sua escola tende a colaborar para os ideais lúdicos de ensino? Se a resposta for sim, descreva como.**

GRÁFICO 01: A gestão de sua escola tende a colaborar para os ideais lúdicos de ensino? Se a resposta for sim, descreva como. FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)



Segundo a captação das informações acerca do questionamento supracitado, foi possível perceber que as respostas foram divergentes, pois em um dos relatos identificou-se que a escola colabora com tais práticas, já em outra instituição segundo a professora, não há essa colaboração. Nesse sentido, é possível perceber que as práticas lúdicas de ensino, não é uma ação pedagógica tão fácil de realizar, pois vários fatores influenciam nessa prática, como: cooperação mútua da equipe de trabalho, resiliência, reinvenção dentre outros fatores. Nesse sentido, podemos dizer que com o auxílio e apoio da escola em tais práticas o processo de ensino aprendizagem tende a formar um rico, ambiente de ensino. Indo nessa direção,

Maluf (2003. p.29) "As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto".

No que concerne aos questionamentos seguintes, observou-se de acordo com o relato das professoras, que os educandos se mostraram bastante receptivos quanto às práticas lúdicas de ensino aprendizagem, pois tais atividades mostravam-se bastante estreita a suas atividades diárias, as quais sejam: brincadeiras, jogos e faz de conta. Nesse sentido, foi possível perceber que tais atividades reproduzem um frutífero ambiente de aprendizagem, das quais as crianças se sentem mais a vontade para aprender, bem como expor suas visões acerca do mundo que o cerca.

Na questão seguinte foi perguntado: **O que os professores têm a dizer sobre as práticas do lúdico no processo ensino aprendizagem?**

QUADRO 06: O que os professores têm a dizer sobre as práticas do lúdico no processo ensino aprendizagem? FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	O lúdico faz com que a criança seja capaz de processar a contribuição do conhecimento.
P2	Que se há uma boa estratégia, recurso, ou ao menos um plano, isso acontece de forma a ter um resultado positivo.

Sabe-se que o planejamento é de suma importância para que as ações pedagógicas possam alcançar seus objetivos dentro do contexto escolar. Logo, a assimilação de valores e o desenvolvimento do imaginário infantil dependem de boas estratégias educacionais. Indo nessa direção, Kishimoto (1996), assevera que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral do jogo educativo.

É possível perceber que a autora não descarta a possibilidade de o jogo contribuir ou até mesmo penalizar o processo de aquisição do conhecimento e o desenvolvimento integral da criança.

Foi perguntado: **As escolas utilizam atividades lúdicas como um recurso metodológico?**

QUADRO 07: As escolas utilizam atividades lúdicas como um recurso metodológico? FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	Sim, o lúdico não tem como deixar de lado principalmente nas series iniciais
P2	Algumas sim

No contexto de tais respostas de ambas as professoras são de suma importância que possamos perceber o quanto é complexo as diferentes formas na qual assumem os conteúdos escolares no processo de ensino aprendizagem. Pois dessa forma será possível o entender que nem todas as informações dispostas nos conteúdos das diversas áreas de conhecimento serão incorporadas pelos alunos no processo de interação de forma natural pelos mesmos.

Na questão seguinte foi perguntado: **Os alunos demostram interesse nas atividades mediadas pelo lúdico?**

QUADRO 08: Os alunos demostram interesse nas atividades mediadas pelo lúdico? FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	Como tem vários jogos, brincadeiras eles demonstram um interesse maior pela aula onde também há bastante diálogo e interação.
P2	Sim, pois facilita o aprendizado através dos jogos.

Vemos nas respostas das professoras da facilitação da assimilação do conhecimento e as sensações que são despertadas através das práticas lúdicas de ensino. É importante ressaltar que na escola necessariamente, não é preciso trabalhar somente com satisfação e prazer utilizando a alegria e o amor, mas as outras sensações também podem ser trabalhadas como nos jogos de faz de conta, em que as crianças podem atuar representando papéis, de maneira a manifestar outros estados do ser humano, como: a dor, o choro e a tristeza, sensações as quais se mostram importantes para que as crianças conheçam si mesmas e próprio mundo a sua volta.

Na ultima questão foi perguntado: **Qual a opinião dos pais em relação às atividades lúdicas desenvolvidas na escola?**

QUADRO 09: Qual a opinião dos pais em relação às atividades lúdicas desenvolvidas na escola?
 FONTE: Professores da Escola Brigadeiro Haroldo Coimbra Veloso. (2021)

PROF.	RESPOSTAS
P1	Alguns acham que é só brincadeira, mas quando ver o resultado da aprendizagem o desenvolvimento de seu filho, procuram entender o porquê de várias brincadeiras e em virtude da pandemia estão sentindo dificuldade.
P2	Para alguns pais utilizar essa forma lúdica, apresenta a motivação das crianças para tornar a aprendizagem mais, atraente, mas para outros essa forma não leva ao aprendizado.

Ter o conhecimento da opinião dos pais em relação às práticas lúdicas no contexto educacional é de suma importância, pois essa visão da integração entre família e escola, é um fenômeno que cada vez mais tende a possibilitar contribuições significativas. Indo nessa direção, Cardozo e Peretti (2010), percebe-se que, nos últimos anos, as famílias vêm desenvolvendo um papel relevante em diferentes manifestações da sociedade, e esse fato traduz a ideia de que as relações com a família tem uma tendência a influir nas estratégias e ações pedagógicas a serem inseridas no contexto escolar.

3.4 PROPOSTAS

É de conhecimento através dos diversos autores já citados nesse instrumento documental, que as atividades lúdicas têm uma inteira ligação com as crianças, logo, os métodos lúdicos de ensino costuma ser utilizados pelas instituições de ensino que atuam com o oferecimento de educação infantil e séries iniciais, as quais sejam ensino fundamental. Dessa forma, o principal objetivo dessa proposta pedagógica é a promoção de um aprendizado aos estudantes a partir do uso da imaginação e da diversão, de forma a possibilitar a contemplação de um processo ensino-aprendizagem muito mais fácil e assertivo.

Dessa forma, entende-se que ao se falar sobre o universo infantil, os jogos, brincadeiras e brinquedos nos vêm logo à mente. Dentre as atividades lúdicas que acredita-se ser viável unidos com as já citadas, pode-se propor: jogos de xadrez; brincadeiras livres em parquinhos e áreas de recreação; aulas de artes dança música, teatro e esportes em geral; e várias outras.

CONCLUSÃO

A brincadeira manifestada enquanto atividade lúdica se mostra como um recurso muito importante para o contexto escolar na educação infantil, e deve cada dia se fazer mais presente nas ações educacionais dos profissionais das diversas instituições de ensino, por constituir em sua essência como uma atividade que promove um aprendizado aos educandos, de uma forma comum a sua realidade infantil.

Em suma, o universo lúdico representa uma gama de atividades como: brincar, brincadeira, jogo e brinquedo, que traduz para a criança um processo de ensino-aprendizagem impar, quando comparada as outras formas do ensino na educação infantil. Portanto, a brincadeira implica em uma troca recíproca de diferentes tipos de aprendizagens e potencialidades, favorecendo o processo de interação na construção do conhecimento dos educandos e daqueles que nela fazem parte. Nisso, foi possível perceber a importância do lúdico no contexto educacional, bem como, sua relevância como parte integrante da vida das crianças na escola formal.

Quando fazemos uma reflexão sobre resultados aqui exposto, podemos perceber que a prática lúdica de ensino a pesar de mostrar viável, os profissionais da educação ainda encontram alguns desafios as quais sejam: recurso pedagógicos adequados, apoio da gestão ou até mesmo a supressão dos conteúdos, que por vezes demanda um tempo que não permite a prática lúdica de maneira mais consistente e em tempo necessário.

Outro fator muito importante demonstrado nos resultados da pesquisa, é que é unânime a ideia de o ideal lúdico de ensino projeta contribuições significativas para o desenvolvimento das crianças no ensino fundamental I, e que esta prática desse ser fomentada a cada dia, para que possamos contemplar uma educação mais estreita a realidade dos alunos em seus anseios cognitivos e sociais.

Assim ao apontar que a brincadeira tem profundo significado para a criança, pressupõe perceber a relação existente entre os objetos culturais e a natureza psicológica, que compreende a brincadeira como atividade livre, espontânea e criativa, responsável pelo desenvolvimento físico, moral e cognitivo como todo.

Com isso, a partir do que foi exposto, é inegável que a escola hoje, deve oferecer as condições necessárias para tais práticas, proporcionando materiais didáticos, espaços e educadores capacitados com um pensamento voltado as práticas lúdicas de ensino, compreendendo a brincadeira como necessária nas práticas de ensino.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARIÈS. Philipe. **História social da criança e a família**. São Paulo: Perspectiva, 1986.

AHMAD, Laila Azize Souto. **Um breve histórico da Infância e da Instituição de Educação Infantil**. Artigo científico postado a “P@rtes A sua revista virtual” - 2009, Disponível em: <<http://www.partes.com.br/educacao/historicodainfancia.asp>> - Acessado em: 12 de Janeiro de 2021.

AURÉLIO, o **MINI DICIONÁRIO DA LÍNGUA PORTUGUESA** 4º Ed. Revista e ampliada do mini dicionário Aurélio 7º Impressão – Rio de Janeiro, 2002.

BRASIL (1996). **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9.394/96, em www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm. Acessado em 20 de Abril. de 2016

BRASIL, MEC/SEF/COEDI. **Orientações Curriculares para a Educação Pré-escolar**. Brasília, DF. 1997.

BRASIL. Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica. **Leis de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. LEI Nº 9.394, DE 20 DE DEZEMBRO DE 1996 - Coordenação-Geral de Educação In, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação e Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1998.

CAMPOS, Haroldo de. **A operação do texto**. São Paulo: Perspectiva, 1976

CARDOZO, Mariana Montagnini e PERETTI, Rafael Magalhães Pinto. O desenvolvimento da família e a nova condição da mulher na sociedade capitalista. Anais do IV Simpósio Lutas Sociais na América Latina ISSN: 2177-9503. Londrina: UEL, 2010.

COLL, C. **A teoria Genética da Educação**. In: Psicologia do Ensino. Porto Alegre: Editora Artmed, 2000.

FERRO, Bruno Rogério; VIEL, Franciele Vanessa. (2019). **A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental**. Revista Científica UNAR (ISSN 1982-4920), Araras (SP), v.18, n.1, p.109-129, 2019. DOI: 10.18762/1982-4920.20190009.

GARDNER, Howard. **Inteligências Múltiplas: a Teoria na Prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

GARDNER, Howard. **A Criança pré-escolar: como pensa e como a Escola pode ensiná-la**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1996.

GÓES, Claudia Franco Nallin. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP: [s.n.], 2008.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 27, n. 2, jul. 2001.

KISHIMOTO, Tizuka Morchida. **Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação**. 6 ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida et al . **Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental**. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 37, n. 1, abr. 2011 .

MALUF, A. C. M. **Brincar prazer e aprendizado**. Vozes, Petrópolis: 2003.

MORENO, Gilmara; PASCOAL, Jaqueline Delgado; OLIVEIRA, Marta Regina Furlan. (2015). **O lúdico na formação continuada das professoras de educação infantil**. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17163_7419.pdf - Acesso em: 29 de Jan. de 2021.

NASCIMENTO, Paulo Roberto do; SANT'ANNA, Alexandre. **A história do lúdico na educação**. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19> - REVEMAT, eISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2002.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1970.

PIAGET, Jean. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara, 1987.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles, **A lucidade na educação: Uma atitude pedagógica**. Editora IBPEX, 2º ed. Curitiba – PR, 2011.

ROSA, Sanny S.da. **Brincar, Conhecer, Ensinar**. 3 ed., São Paulo: Editora Cortez, 2002.

ROSA, Nereide Schilaro Santa. **Educação musical para a prática a pré-Escola**. Editora Ática S.A, SP: São Paulo, 1990.

RUSSO, Maria de Fátima. **Alfabetização: Um processo em construção**. 6º ed. São Paulo: Saraiva, 2012.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos, organizadora. **O Lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis RJ Vozes, 1997.

SILVA, Paulo Sérgio. **Jogar e Aprender: contribuições psicológicas ao método lúdico-pedagógico**. São Paulo: Expressão e Arte Editora. 1 ed., 2007.

SEBASTIANI, M. **Fundamentos teóricos e metodológicos da Educação Infantil**. 2 ed. Curitiba: Sindicato Nacional dos Editores de Livros, 2009.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23º.ed.rev. e atual – São Paulo: Cortez, 2007.

VOLPATO, Gildo. **O Jogo e o Brinquedo: Reflexões a partir da Teoria Crítica**. IN: Revista Educação e Sociedade, Campinas, vol. 23, n. 81, p. 217-226, dez. 2002. Disponível em: www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13938.pdf . Acesso em 08 de jun. de 2016.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A. R. **Estudos sobre a história do comportamento: símios, homem primitivo e criança**. Porta Alegre: Artes Médicas, 1996.

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

ANEXO



CENTRO DE ESTUDOS SUPERIORES DE ITAITUBA-CESUPI
FACULDADE DE ITAITUBA-FAI
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

Este questionário tem como finalidade de contribuir para o trabalho de conclusão de curso-TCC, intitulado: O LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: ANÁLISE NAS TURMAS DE 4º E 5º ANO DA ESCOLA BRIGADEIRO HAROLDO COIMBRA VELOSO.

QUESTIONÁRIO DO PROFESSOR

1. Identificação:

1.1 Nome: _____

1.2 Idade: _____

1.3 Sexo: _____ () masculino () feminino

1.4 Formação: _____

1.5 Tempo de trabalho na instituição atual: _____

1.6 Qual é o seu tempo de serviço na educação?

() Menos de 1 ano

() 1 a 4 anos

() 5 a 9 anos

() mais de 15 anos

2. Questões sobre o tema:

1. Quais estratégias são utilizadas com os alunos em relação aos ideais lúdicos de ensino?

2. Como a ludicidade enquanto recurso pedagógico é utilizado na escola? Com que frequência?

3. De que forma o aluno está se desenvolvendo durante as práticas lúdicas propostas na sala de aula?

4. Quais os principais desafios que você tem enfrentado em sala de aula para o desenvolvimento das práticas lúdicas?

5. Em seu ponto de vista, o ato de brincar pautado no ideal lúdico de ensino contribui para o processo de ensino aprendizagem do aluno?

6. A gestão de sua escola tende a colaborar para os ideais lúdicos de ensino? Se a resposta for sim, descreva como.

SIM () NÃO ()

7. O que os professores têm a dizer sobre as práticas do lúdico no processo ensino aprendizagem?

8. As escolas utilizam atividades lúdicas como um recurso metodológico?

9. Os alunos demonstram interesse nas atividades mediadas pelo lúdico?

10. Qual a opinião dos pais em relação às atividades lúdicas desenvolvidas na escola?
