

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO
CENTRO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS - CECEN
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO E FILOSOFIA - DEFIL
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

MARIA ALICE DA CONCEIÇÃO MARQUES

A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: o lúdico como recurso metodológico estratégico para o processo de aprendizagem.

São Luís
2019

MARIA ALICE DA CONCEIÇÃO MARQUES

A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: o lúdico como recurso metodológico estratégico para o processo de aprendizagem.

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão para o grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Sanny Fernanda Nunes Rodrigues.

São Luís
2019

Marques, Maria Alice da Conceição.

A ludicidade na educação: o lúdico como recurso metodológico estratégico para o processo de aprendizagem / Maria Alice da Conceição Marques. – São Luís, 2019.

57 f.

Monografia (Graduação) – Curso de Pedagogia, Universidade Estadual do Maranhão, 2019.

Orientador: Profa. Camila Gonçalves Ribeiro.

1.Lúdico. 2.Alfabetização. 3.Atividades lúdicas. 4.Aprendizagem significativa. I.Título

CDU: 37.091.33-027.22:796

Elaborado por Giselle Frazão Tavares- CRB 13/665

MARIA ALICE DA CONCEIÇÃO MARQUES

A LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO: o lúdico como recurso metodológico estratégico para o processo de aprendizagem.

Monografia apresentada junto ao curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão – UEMA, para obtenção de grau em Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Sanny Fernanda Nunes Rodrigues.

Aprovado em: / /

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Sanny Fernanda Nunes Rodrigues (Orientadora)

Universidade Estadual do Maranhão

Prof. Ma. Maria das Graças Neri Ferreira

Avaliador 1

Prof. Dr. Fabiano de Jesus Furtado Almeida

Avaliador 2

A Deus, pois sem Ele nada disso seria possível,
a minha família, que sempre me apoiou e aos
meus amigos que estiveram sempre comigo.

AGRADECIMENTOS

A Deus, ser Supremo, Criador de tudo e de todos, que nos proporcionou o dom da vida, me concedendo determinação, perseverança e que consequentemente me permitiu alcançar mais uma conquista, a de desempenhar com sucesso mais esta tarefa árdua.

Aos meus pais por sempre acreditarem em mim, me darem todo apoio e auxílio, principalmente nos momentos de dificuldade e aflição, estando sempre ao meu lado.

Aos colegas de turma, em especial Fabiana Nogueira, Andressa Oliveira, Maria Josenilde e Letícia Albuquerque, e demais amigos, que foram ao longo desta caminhada parceiros inseparáveis e indescritíveis, ajudando-me e me dando forças quando precisei.

Ao meu namorado, por ter estado comigo durante todo esse percurso, sempre me acalmando quando eu estava aflita, incentivando, me descontraindo e compreendendo os momentos em que precisei estar ausente.

A minha tia/madrinha, que mesmo de longe, sempre me deu todo apoio, me enviava as energias mais positivas, ligações e mensagens de incentivo, dizia-me sempre o que eu precisava ouvir e foi peça fundamental para que eu chegasse até aqui.

Em especial, a minha orientadora Camila Gonçalves Ribeiro, por todo auxílio e compreensão durante o período que estivemos juntas na realização deste estudo. Sou grata por tudo que aprendi e por tê-la tido comigo durante esse momento tão importante.

A todos que, direta ou indiretamente, contribuíram e colaboraram para que este momento tornasse realidade em minha vida.

“Quando olho uma criança ela me inspira dois sentimentos, ternura pelo que é, e respeito pelo que posso ser”.

Jean Piaget

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo analisar a utilização do lúdico como recurso metodológico estratégico para o trabalho pedagógico na alfabetização, contando com pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, em que a bibliográfica foi constituída por pesquisa qualitativa de caráter descritivo. Realizou-se a pesquisa de campo em duas escolas distintas, contando ao todo com duas professoras licenciadas em Pedagogia e quarenta e três alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, fazendo uso de questionário aberto com as docentes e roteiro de observação das aulas ministradas. O estudo permite-nos mencionar sobre a importância das atividades lúdicas como um recurso metodológico durante o processo alfabético das crianças, visando alcançar uma aprendizagem significativa. Para melhor compreender a temática descrita, pautou-se em alguns teóricos que referenciam a área, tais como Rosa (2011), Mariano (2017), Rau (2011), Kishimoto (2018), Cória-Sabini (2012) dentre outros que fundamentam a pesquisa com suas contribuições. Em suma, acredita-se que este estudo possibilitou um grande debate acerca da relevância do lúdico para fomentar a prática do professor alfabetizador, dinamizando sua aula e dando ao aluno um leque de possibilidades para sua aprendizagem.

Palavras-chaves: Lúdico. Alfabetização. Atividades lúdicas. Aprendizagem significativa.

ABSTRACT

This study aimed to analyze the use of playful as a strategic methodological resource for the pedagogical work in literacy, with bibliographic research and field research, in which the bibliographic was constituted by qualitative descriptive research. The field research was carried out in two different schools, with a total of two graduated teachers in Pedagogy and forty-three students of the first years of elementary school, using an open questionnaire with the teachers and observation script of the taught classes. The study allows us to mention the importance of playful activities as a methodological resource during the children's alphabetic process, aiming at meaningful learning. To better understand the thematic described, it was based on some theorists that refer to the area, such as Rosa (2011), Mariano (2017), Rau (2011), Kishimoto (2018), Cória-Sabini (2012) and others who illustrated the research with their contributions. In short, it is believed that this study enables a great debate about the relevance of the ludic to promote the practice of literacy teacher, streamlining his class and offering the student a range of learning possibilities.

Keywords: Playful. Literacy. Play activities. Meaningful learning

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	UM BREVE RELATO SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA	12
	2.1 A importância da ludicidade no desenvolvimento da criança	14
	2.2 O lúdico e a alfabetização	17
3	O PROFESSOR ALFABETIZADOR E A LUDICIDADE	21
	3.1 Um novo olhar para a formação do educador	23
4	O LÚDICO COMO RECURSO METODOLÓGICO ESTRATÉGICO PARA A ALFABETIZAÇÃO	30
	4.1 A função lúdica do jogo na alfabetização	32
	4.2 A brincadeira na aprendizagem	35
5	METODOLOGIA	37
6	ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS	39
	6.1 Observação em sala de aula	40
	6.2 Aplicação de questionário	45
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
	REFERÊNCIAS	53
	APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO A PESQUISA DE CAMPO	56
	APÊNDICE B - ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO DA PESQUISA DE CAMPO	57

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa teve como eixo central a ludicidade no processo de alfabetização dos alunos, fazendo uso do lúdico como um recurso metodológico estratégico para o desenvolvimento desse processo de aprendizagem, bem como levá-los a imaginar, divertir-se, conhecer, indagar, descobrir e assim aprender melhor brincando.

Destacamos que o brincar pode desenvolver potencialidades no aluno em seu processo de alfabetização, uma vez que a relação entre brincar e aprender pode facilitar a aprendizagem e torná-la mais prazerosa em sala de aula e, ao mesmo tempo, enriquecedora.

Ensinar por meio do lúdico é observar como o brincar na escola pode ser diferenciado de outros lugares, dependendo da situação e do contexto; é utilizar novas maneiras de trabalhar as informações atribuindo novos sentidos e significados às práticas educacionais por meio da construção de novos paradigmas para a educação, contextualizando as brincadeiras ou jogos com o espaço no qual os alunos estão inseridos. (SANTOS, 2014).

Os jogos, as brincadeiras e qualquer outro método que inclua a ludicidade devem ser muito bem elaborados pelo professor, pensando na individualidade da sua turma, pois são essenciais para o desenvolvimento e aprendizagem infantil como um todo. Na brincadeira, o aluno descobre um universo imaginário e criativo, podendo entender melhor sobre seus medos e suas limitações. Tal contexto permite compreender que não se pode colocar o lúdico apenas como um passa tempo, mas sim como uma ferramenta importante e de grande apoio pedagógico para os professores e pedagogos durante suas aulas.

Com sua utilização como um recurso metodológico estratégico, o professor pode adquirir mais condições de conhecer seu aluno e a realidade em que está inserido, suas necessidades, dificuldades, conflitos, receios e comportamentos em geral, podendo facilitar a dinâmica da aula, pois o brincar, por si só, é um instrumento de diversão, de entretenimento, de prática das emoções e de construção do conhecimento.

Ao inserir o lúdico em sala de aula, sendo uma ferramenta que pode contribuir para criação de um ambiente inovador, atraente e criativo, está-se promovendo um momento diferenciado para o aluno, que pode despertar maior interesse durante a aula, prendendo sua atenção, e em seu processo de alfabetização, seja dentro ou fora da sala, pois o essencial é que aconteça de modo que não se tenha medo de errar, descobrir e questionar.

O momento da alfabetização é de suma importância na vida do aluno, pois irá descobrir o mundo das letras, sílabas, palavras, frases e, desse modo, entrará no mundo da leitura,

momento esse que podem se sentirem cada vez mais encantados pelos estudos, livros, palavras e pela leitura em si.

Entretanto, o processo de alfabetização não visa apenas apresentar letras e números aos alunos, obedecendo a uma determinada ordem em que todos precisem aprender e se alfabetizar no mesmo ritmo. E, em meio a esse processo, é interessante que se utilize a ludicidade para desenvolver habilidades, basta que as brincadeiras sejam planejadas, os jogos elaborados e demais recursos atendam às necessidades das mesmas, dando assim oportunidade para que se desenvolvam ao utilizarem, uma vez que a alfabetização deve partir de um vocabulário que seja acessível ao aluno e que tenha significado.

A aprendizagem lúdica é uma temática que vem ganhando espaço no panorama educacional, deixando de ser vista como apenas brincadeira, uma vez que brincar está na essência do ser criança, então, utilizar esse artifício como ferramenta na escola possibilita a produção do conhecimento, por isso é necessário também que o aluno encontre na escola um lugar favorável para suas brincadeiras. O jogo estimula o criar e recriar regras, o solucionar problemas, evoluindo no controle afetivo, social, motor, emocional e cognitivo do sujeito, concedendo ao professor pistas sobre a aprendizagem, seja motora ou verbal, possibilitando consciência de suas ações e de seu corpo, além da motivação. (FREIRE, 1997).

No processo de aprendizagem da leitura e da escrita é necessário que o professor busque meios que tornem esse momento interessante e prazeroso, preocupando-se em como se dará essa alfabetização, pois o aluno se verá em um mundo novo, cheio de palavras, frases e textos, uma vez que, para se familiarizar facilmente, precisará participar integralmente, sendo esse processo transformado com ludicidade. Em função disso, percebe-se o quão importante é relacionar o lúdico com a alfabetização, seja por meio de jogos ou brincadeiras elaboradas até mesmo pelo próprio professor, desde que despertem o interesse e a atenção da turma para algo significativo.

O interesse pela temática surgiu no começo desse ano 2019 no estágio na rede privada no 1º ano do Ensino Fundamental, na qual boa parte da turma encontrava-se alfabetizada, mas a minoria ainda não era. Logo, precisou-se identificar as maiores dificuldades dos alunos e buscar formas de facilitar esse processo de modo que chamasse a atenção e os fizessem ter maior prazer em aprender. Para tal, o lúdico foi muito bem-vindo, sendo inserido por meio de jogos e brincadeiras que buscassem essa alfabetização em um ‘aprender brincando’, porém, não deixando de lado o livro didático, a leitura e escrita no caderno, mas apenas ampliando os recursos. Diante da relevância da pesquisa, apresenta-se a seguir a estrutura deste trabalho:

No primeiro capítulo apresentará “Um breve relato sobre o desenvolvimento do lúdico ao longo da história”, proporcionando conhecimento sobre como a ludicidade inseriu-se no contexto educacional pedagógico, sua importância no desenvolvimento do aluno e como está atrelada a alfabetização, visando um processo em que auxilie e diversifique a aprendizagem.

No segundo capítulo “O professor alfabetizador e a ludicidade” aborda-se sobre a postura do professor que irá trabalhar a alfabetização com crianças, a reflexão que precisa fazer sobre sua metodologia e sua prática docente, destacando um novo olhar para desenvolver a alfabetização, sendo então o lúdico como fonte de auxílio para as aulas que serão desenvolvidas buscando trabalhar o real papel do lúdico na leitura e na escrita.

No terceiro capítulo “O lúdico como recurso metodológico estratégico para a alfabetização” destaca-se o fato da ludicidade ser caracterizada como algo que se totaliza em um auxílio positivo na aquisição da linguagem, sendo oral ou escrita, uma vez que o educador que utiliza o lúdico em sua prática pedagógica estará diversificando e ressignificando sua didática. E para finalizar, as considerações finais dialogam sobre a escola como lugar para os alunos vivenciarem a ludicidade dentro da sala de aula, tendo-a como uma grande aliada para desenvolver ou melhorar a atenção, a criatividade, o raciocínio e a aprendizagem. Para nortear esta pesquisa, o objetivo geral proposto consistiu em analisar a utilização do lúdico como recurso metodológico estratégico para o trabalho pedagógico na alfabetização, seguido dos seguintes objetivos específicos: compreender a importância da ludicidade para a alfabetização; identificar a postura do professor alfabetizador quanto ao lúdico; analisar estratégias que afirmem o lúdico como recurso de alfabetização das crianças.

Quanto a metodologia da pesquisa, realizou-se pesquisa de campo e pesquisa bibliográfica para aporte teórico. A pesquisa de campo realizou-se em duas escolas, sendo uma da rede privada e outra da rede pública, contando ao todo com duas professoras e quarenta e três alunos. Para coleta dos dados utilizou-se roteiro de observação e questionário aberto contendo seis perguntas.

Nesse sentido, buscou-se nessa pesquisa analisar a utilização do lúdico na alfabetização para fomentar a prática do pedagogo em sala de aula com seus alunos: a ludicidade, na ação docente poderá assumir papel de facilitadora na alfabetização do aluno? Partindo desse pressuposto, a pesquisa atentou para os recursos utilizados em sala de aula e o desenvolvimento ou não dos alunos perante esse artifício.

2 UM BREVE RELATO SOBRE O DESENVOLVIMENTO DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que significa jogo, apresentando valores específicos para as fases da vida humana, em especial para a infância e adolescência, pois, de acordo com Rosa (2011, p.40), “o lúdico deve ser visto e praticado de forma consciente, pois não é mera diversão ou preenchimento de tempo, e sim, um fator essencial para uma educação de qualidade ao indivíduo”.

Sua utilização tem conquistado mais espaço na prática pedagógica como forma de criar maiores possibilidades de aprendizagem, constituindo-se como uma ferramenta que apresenta muitos benefícios ao aluno nos aspectos físicos e cognitivos, pois aguça o corpo e a mente, uma vez que, na brincadeira pode-se exercitar o autoconhecimento, a criação de situações imaginárias, fazendo com que se trabalhe ou desenvolva habilidades e capacidades que ainda eram desconhecidas pelo próprio aluno.

Passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano¹, de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo ou brincadeira. Conforme Antunes (2005, p.33) “as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo”, assim, nas fases da infância e adolescência ganhou finalidade essencialmente pedagógica para fomentar a educação e a aprendizagem. Antunes (2005, p.34) aborda que a concepção da cultura lúdica é historicamente construída ao longo dos anos e, conseqüentemente, foi sofrendo modificações conforme as sociedades, não se mantendo da mesma forma dentro das sociedades com o passar do tempo.

Portanto, percebe-se que o lúdico se expressa desde os primitivos nas mais diversas atividades, tais como dança, caça, pesca e lutas, tendo uma importância muito grande, com total liberdade para as crianças aproveitarem o exercício dos jogos naturais, possibilitando assim que esses pudessem influenciar positivamente a educação associando-a ao movimento do corpo por meio de diversos jogos e exercícios.

Segundo Antunes (2005) na Grécia antiga, Platão mencionava que nos primeiros anos da vida de uma criança, os jogos deveriam ser inseridos, no qual meninos e meninas poderiam praticar juntos atividades educativas por meio desse recurso. Logo, pode-se perceber que desde aquela época, Platão havia fomentado a cultura lúdica na vida da criança fazendo com que sua implantação ocorresse desde cedo como um meio de auxiliar o processo educativo, porém, com

¹ Ramo da Psicologia que possui relação com as bases fisiológicas dos processos psicológicos, sendo uma disciplina da Psicobiologia em que seu objeto de estudo é o ser humano.

o cristianismo, os jogos foram sendo deixados de lado por serem considerados profanos ou sem significado.

A concepção de jogos e brincadeiras nesse período partiu de uma grande relevância na Grécia Antiga para algo irrelevante com o cristianismo, que não compreendia a importância da brincadeira para a criança. Sendo assim, o lúdico perdeu espaço no cenário infantil não sendo visto no cristianismo como algo para auxiliar no desenvolvimento, na educação e na aprendizagem (ANTUNES, 2005)

Porém, certo tempo depois, Antunes (2005, p. 58) nos afirma que “a partir do século XVI, os humanistas começam a valorizar novamente o jogo educativo, percebendo a importância do processo lúdico na formação da criança”, uma vez que o jogo não se condiciona apenas a uma forma de entretenimento ou diversão, mas sim um meio para auxiliar no favorecimento intelectual da criança e no desenvolvimento de suas habilidades.

As atividades com jogos e brincadeiras podem ser um excelente caminho para a construção do conhecimento ou até mesmo para facilitar esse processo, sendo possível atrelar o movimento ou a recreação com os conteúdos debatidos em sala de aula, para que também o aluno não pense que as atividades escolares não possam ser divertidas, que a aprendizagem por meio da brincadeira não acontece, cabendo ao professor analisar e construir momentos que vão além da utilização do livro, lápis, quadro e pincel, trazendo assim maior dinamicidade para a sua prática pedagógica e diversificando o estudo na classe.

Com isso, por meio da atividade lúdica espera-se que o aluno possa desenvolver a atenção, o ritmo, a coordenação motora, a criatividade, a socialização, o movimento corporal, dentre uma série de fatores que podem ser associados a tal prática, evidenciando a associação com a educação, não deixando que seja apenas um jogo ou uma brincadeira sem objetivo, sem foco pedagógico, mas que tenha finalidade educacional desde o início (KISHIMOTO, 2018; BARROS, 2009).

Portanto, o lúdico é tão importante para a vida do aluno, e caracteriza-se como sendo um recurso potencializador que viabiliza aprendizagem em que se explora, cria conceitos, estabelece relações com as pessoas e com o mundo a sua volta, podendo desenvolver-se de modo mais criativo, espontâneo e ativo perante a sociedade na qual estamos inseridos.

2.1 A importância da ludicidade no desenvolvimento da criança

O brincar é essencial para a vida da criança, seja brincadeira de faz de conta, com brinquedos, com jogos ou com imitação, pois irá auxiliá-la a descobrir o mundo a sua volta, em sua interação com as pessoas e com tudo o que a cerca. Quanto maior for a estimulação lúdica, mais a criança tende a crescer de acordo com suas potencialidades, desenvolvendo não só a aprendizagem como também a autonomia e sua própria identidade, pois as atividades lúdicas objetivam também auxiliar a percepção, o interesse e o aprendizado. (KISHIMOTO, 2018; SANTOS, 2014; MARIANO, 2017).

Segundo Piaget (1998), deve-se levar em consideração que o processo de aprendizagem que se dá por meio da ação do sujeito interagindo com as áreas do conhecimento, representada por dois processos: assimilação (incorporação) e acomodação (ajustamento), em que surgirá o equilíbrio gerando o ato inteligente. É importante ainda destacar o meio na qual o aluno está inserido e os conhecimentos que possui para dinamizar a aula, explorando recursos lúdicos e até mesmo ambientes diferentes da sala de aula (na escola) que proporcione maior prazer, pois de acordo com Santos (2014, p. 11)

As atividades lúdicas representadas pelos jogos, brinquedos e dinâmicas são manifestações presentes no cotidiano das pessoas e, portanto, na sociedade desde o início da humanidade. Todo o ser humano sabe o que é brincar, como se brinca, por que se brinca, mas a grande dificuldade surge no momento em que se pretende formular um conceito claro sobre o lúdico.

Desse modo, Santos (2014) nos fala sobre a dificuldade de estabelecer um conceito claro e conciso acerca do lúdico, visto que jogos e brincadeiras são modos pelos quais podemos utilizar a ludicidade, totalizando-a como uma manifestação que faz parte da vida das pessoas. Assim, o brincar e o jogar se fundem, uma vez que, na educação, a brincadeira, o jogo e a dinâmica trazem em si o mesmo significado, pois são ações lúdicas que alcançam a mesma qualidade e possuem o mesmo padrão de entendimento e divertimento.

Para Santos (2014), há uma certa dificuldade em se formular um conceito claro para o lúdico, pois engloba o jogo como atividade lúdica que não deve focar o ganhar ou perder, mas sim a forma como o brincar irá acrescentar algo novo para o aluno favorecendo aquisição de novos conhecimentos, movimentos corporais ou exercícios para que se alcance o objetivo da prática pedagógica que deve ser elaborado ao pensar na atividade.

Diante disso, utilizar a ludicidade dentro de um processo educativo é buscar marcos de referenciais significativos que lhes permitam conhecer melhor a si mesmos, descobrindo o

mundo real, o seu mundo, o mundo dos outros e o mundo dos objetos, pois de acordo com Gomes (2004, p.47), a ludicidade é uma dimensão da linguagem humana, que possibilita a “expressão do sujeito criador que se torna capaz de dar significado à sua existência, ressignificar e transformar o mundo”.

Ainda enfocando o lúdico, Gomes (2004, p.146) escreve que:

Como expressão de significados que tem o brincar como referência, o lúdico representa uma oportunidade de (re) organizar a vivência e (re) elaborar valores, os quais se comprometem com determinado projeto de sociedade. Pode contribuir, por um lado, com a alienação das pessoas: reforçando estereótipos, instigando discriminações, incitando a evasão da realidade, estimulando a passividade, o conformismo e o consumismo; por outro, o lúdico pode colaborar com a emancipação dos sujeitos, por meio do diálogo, da reflexão crítica, da construção coletiva e da contestação e resistência à ordem social injusta e excludente que impera em nossa realidade.

Logo, entende-se que a ludicidade pode ser utilizada em qualquer idade, já que não é apenas um mero divertimento ou passatempo, sem propósito ou objetivo, quando na verdade facilita o desenvolvimento social, pessoal e cultural, a comunicação e a expressão, norteando a assimilação para a aprendizagem e a construção do conhecimento. Com seu uso o aluno pode expressar-se com maior facilidade, ouvir, discordar ou concordar, mas com respeito a opinião do outro, visto que pode desenvolver também a liderança por meio das regras que a brincadeira ou jogo podem conter, porém desde que esse desenvolvimento aconteça de modo pertinente ao equilíbrio da relação com o meio e as pessoas com quem convive.

Segundo Santos (2014, p. 12),

Diz-se, também, que brincar é a primeira conduta inteligente do ser humano. Quando a criança nasce, suas brincadeiras tornam-se tão essenciais como o sono e a alimentação. Portanto, na escola, a criança precisa continuar brincando para que seu desenvolvimento e crescimento físico, intelectual, afetivo e social possam evoluir e se associar à construção do conhecimento de si mesma, do outro e do mundo; enfim, do campo de possibilidades que a vida lhe reserva.

Com base nesses pensamentos, pode-se dizer que o jogo e a brincadeira são algumas manifestações que englobam encantamento, prazer, satisfação e também desprazer, pois a ludicidade trabalha com as emoções do ser humano, tais como alegria, tristeza, raiva, medo, surpresa, dentre outras que, independentemente de qualquer pessoa, todos nós sentimos essas emoções ao longo da vida, uma vez que são fundamentais para o desenvolvimento humano.

De acordo com Santos (2014), no ambiente escolar não é viável trabalhar o lúdico apenas com enfoque na alegria e na satisfação do aluno, mas sim explorar outras sensações e outros sentimentos, vivenciando novas experiências e aprendendo a lidar com a raiva, a tristeza, o nojo, o medo, a surpresa ou um resultado que não era esperado. Santos (2014, p. 16) ainda

nos diz que “a ludicidade é uma necessidade da criança e, para que ela se desenvolva integralmente, precisa brincar livremente”. Porém, tal afirmação não implica dizer que o professor não precisa planejar uma aula, uma dinâmica no contexto da temática trabalhada, para que possa fomentar o lado lúdico observando e avaliando o desenvolvimento da criança na realização da atividade.

Logo, o momento da brincadeira na escola nunca será totalmente sem intervenção pedagógica, ou seja, livre, destacando que o aluno pode sentir-se livre, mas o educador precisa saber avaliá-la no momento de um jogo ou de uma brincadeira. Para Kishimoto (2018, p. 11), “as teorias que discutem os processos internos relacionados ao comportamento lúdico focalizam o jogo como representação de um objeto”, tendo como representantes Vygotsky, 1988 Piaget, 1978, Huizinga, 1971. Kishimoto (2018, p. 11) nos fala também que “tais estudos, ao considerarem a realidade interna (representação) e o ambiente externo (papéis, objetos, valores, pressões, movimentos etc.), permitem uma determinação teórica mais completa.

Kishimoto (2018) nos permite refletir acerca das representações que o jogo pode ter por meio dos objetos que farão parte da atividade ou exercício realizado pelo aluno. Diz respeito ao modo como irá vê o objeto, manuseá-lo e assim utilizá-lo em sua brincadeira destacando seus movimentos, o valor que será atribuído, a associação que fará ou não com algo do mundo real ou imaginário, destacando suas diferentes percepções.

Segundo Cória-Sabini e Regina Ferreira (2012, p. 27),

Quando as crianças brincam, observa-se a satisfação que elas experimentam ao participar das atividades. Sinais de alegria, risos, certa excitação são componentes desse prazer, embora a contribuição do brincar vá bem mais além de impulsos parciais. A criança consegue conjugar seu mundo de fantasia com a realidade, transitando, livremente, de uma situação a outra.

Logo, trabalhar com a inserção de jogos, brincadeiras e dinâmicas pode ser um bom caminho para a construção do conhecimento do aluno, pois vai muito além do mero divertimento quando o educador se disponibiliza a atrelar sentido educacional para a prática, possibilitando com que a turma conheça um novo caminho para a aprendizagem.

Para Piaget (1977) a divisão das atividades lúdicas com enfoque nas brincadeiras dar-se-á da seguinte maneira: brincadeiras simbólicas, brincadeiras de exercício e brincadeira com regras. Para a primeira, a criança dará um novo valor ou significado para o objeto, dependendo de como esteja brincando, como por exemplo um graveto pode ser uma varinha mágica. Na segunda, a criança dispõe da necessidade de compreender objetos ou situações novas, podendo apresentar novo comportamento e, na brincadeira com regras, a criança terá que obedecer a comando ou normas, podendo colaborar para o convívio e desenvolvimento em sociedade.

Diante disso, Rau (2011, p. 33) destaca que

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referenciais da própria vida do sujeito.

Para que a ludicidade seja desempenhada como função educativa é preciso que se tenha um pensamento sistematizado a seu respeito, para tê-la como aliada no desenvolvimento do aluno buscando algo além de um brincar por brincar, mas sim um brincar com significação, com intencionalidade educativa a fim de que seja inovador, atraente e também desafiador. Portanto, o lúdico pode atuar desde cedo no desenvolvimento do ser humano, bem como partindo de qualquer atividade com orientação de um professor, entendendo a importância de se reservar um tempo e um espaço para fomentar o crescimento e o desenvolvimento do aluno por meio de propostas que as deem prazer, divertimento, alegria, mas que também lhe desafiem, lhe façam superar ou conhecer suas capacidades pelo simples ato de jogar ou brincar com um propósito pedagógico. (RAU, 2011; KISHIMOTO, 2018).

2.2 O lúdico e a alfabetização

A escola tem como uma de suas principais funções apresentar meios pelos quais os alunos aprendam, questionem, pesquisem, socializem e se sintam atraídos pelas metodologias de ensino, destacando que a linguagem é fator primordial para que a aprendizagem aconteça. Para tal, no momento da alfabetização a instituição escolar pode contar com a perspectiva lúdica como sendo um forte auxílio no processo, com jogos, brincadeiras e atividades que podem partir da própria imaginação e criatividade do professor para que o momento da aula seja diferente, divertido, surpreendente ou desafiador para o aluno.

De acordo com Emília Ferreiro (1984, p.27) “o modo tradicional de se considerar a escrita infantil consiste em se prestar atenção apenas nos aspectos gráficos dessas produções, ignorando os aspectos construtivos”. Diante disso, Ferreiro (1984) aborda sobre a preocupação com a alfabetização das crianças, visto que alfabetizar não é só ler ou escrever, mas demanda uma compreensão acerca dos aspectos dessa construção com foco na qualidade e na distribuição do traço, enquanto os construtivos mencionam sobre a representação e os meios que utilizou para representar algo.

Logo, entende-se que transcende o ler e o escrever, abrindo espaço para novos meios como a ludicidade que potencializa o aluno para novas descobertas, explorando um mundo até

então desconhecido, favorecendo a interação e proporcionando momentos de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas.

O lúdico é uma necessidade básica da personalidade, do corpo e da mente, pois faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, daí a importância de se utilizá-lo para promover prazer nas atividades proporcionando um momento novo com o desenvolvimento da linguagem, concentração, atenção, permitindo sua livre expressão e elaboração de pensamento, favorecendo o desenvolvimento físico, afetivo e cognitivo, estimulando a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia (ROSA, 2011, KISHIMOTO, 2018).

Inserindo propostas lúdicas em suas aulas, os professores irão estimular o pensamento, o interesse pela leitura e pela escrita e desenvolverão a inteligência de seus alunos fazendo com que avance em seus níveis de desenvolvimento, pois na alfabetização com a ludicidade a criança não brinca por brincar, brinca com propósitos/objetivos a serem alcançados e com um olhar pedagógico voltado para si.

O Ensino Fundamental é um dos níveis da Educação Básica do Brasil, sendo obrigatório e atendendo crianças a partir de seis anos de idade². O objetivo do Ensino Fundamental é a formação básica do cidadão e, para isso, segundo o artigo 32º da Lei de diretrizes e bases da educação nacional nº 9.394/96 (LDB), é preciso,

- I - o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo;
- III – o desenvolvimento da capacidade de aprendizagem, tendo em vista a aquisição de conhecimentos e habilidades e a formação de atitudes e valores. (p. 22).

Com isso, na alfabetização pode-se obter uma nova postura do professor diante de um aprender brincando, visto que para Campos (2011) o jogo, nas suas diversas formas, auxilia no processo ensino-aprendizagem tanto no desenvolvimento psicomotor, isto é, no desenvolvimento da motricidade fina e ampla, bem como no desenvolvimento de habilidades do pensamento, como a imaginação, a interpretação, a criatividade, a aplicação dos fatos e dos princípios a novas situações, dentre outros, que, por sua vez, ocorrem quando jogamos, obedecemos as regras, vivenciamos conflitos etc.

Segundo Ferreira (1999) tradicionalmente, conforme uma perspectiva pedagógica, o problema da aprendizagem da leitura e da escrita tem sido exposto como uma questão de métodos. Mencionam ainda que a preocupação dos educadores se tem voltado para a busca do

²Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006 altera a redação dos artigos 29, 30, 32 e 87 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade.

“melhor” ou “mais eficaz” dos métodos, levantando-se, assim, uma polêmica em torno de dois tipos: métodos sintéticos, que partem de elementos menores que a palavra, e métodos analíticos, que partem da palavra ou de elementos maiores.

O método sintético faz referência a uma correspondência entre som e grafia, ou seja, o que se fala (oral) e o que se escreve (escrito), na qual a aprendizagem se dará por meio de letra por letra e posteriormente sílaba por sílaba, partindo assim das partes para o todo. Já o método analítico busca analisar a palavra como um todo, desde o início, podendo ser iniciado com frases ou pequenos contos, a fim de que a criança compreenda o sentido do texto deixando o aluno a vontade, sem partir do pressuposto das letras e da silabação.

Nessa perspectiva, os educadores por meio da atividade lúdica podem flexibilizar e dinamizar a realização das tarefas propostas buscando o melhor método para a alfabetização de seus alunos, oportunizando a significação da aprendizagem, fazendo com que assimile a cultura do mundo do qual faz parte, tenha senso de cooperação, de integração, se adapte às situações e condições que lhes forem oferecidas, aprendendo a competir com honestidade e a ser um ser social.

Piaget (1975) nos diz que o jogo possui um papel fundamental para o desenvolvimento infantil, acreditando que ao jogar a criança assimila melhor e transforma a realidade da qual faz parte, logo, a partir dessa premissa, propôs uma subdivisão para os jogos, de acordo com a faixa etária de cada criança. Na primeira etapa (de 0 a 2 anos de idade) há a repetição de algo por puro prazer, ou seja, é o período sensório-motor; na segunda etapa (2 a 7 anos) as crianças ainda não conseguem realizar o exercício intelectual, apenas representando o que aconteceu, ou seja, caracteriza-se como período pré-operatório e, a terceira etapa (acima de 7 anos) caracteriza-se como sendo a junção das outras duas, em que os jogos são de regras, sendo importante a colaboração entre os participantes.

Desse modo, podemos notar que o jogo e a brincadeira ganham maior seriedade na vida do aluno, havendo necessidade de maior estimulação de seus movimentos finos, tais como rabiscar, pegar, pintar, modelar, desenhar, amassar dentre outros, que serão necessários para a incorporação do processo de alfabetização. Os jogos que os alunos inventam ou participam se constituirão em estímulos para favorecer suas habilidades psicomotoras e seus esquemas perceptivos, dando maiores condições para a leitura e a escrita.

Entende-se que o lúdico se apresenta como uma ferramenta de fácil acesso e viável para contribuir no processo de aprendizagem e alfabetização, visando uma prática educativa que auxilie o aluno em seu pleno desenvolvimento cognitivo e social, por meio das interações sociais, aprendendo a respeitar ou construir regras, acordos e combinados, podendo flexibilizar

suas reações, principalmente em situações de perdas ou frustrações, nas quais podem lhe causar tristeza, raiva ou decepção, compreendendo que é comum passarmos por tais situações e sentirmos sentimentos contrários a alegria ou euforia com algo. (ROSA, 2011; RAU, 2011).

Rosa (2011) menciona que a alfabetização ainda é uma reflexão necessária, pois durante esse período, a criança deve ser vista como um ser ativo e participativo do seu próprio crescimento cognitivo visando uma aprendizagem significativa. A linguagem abre espaço para a comunicação, que requer um contexto para que se tenha entendimento não só do sentido da palavra, mas da ideia como um todo, em que não cabe mais a escola fazer uso da simples decodificação de símbolos linguísticos para se obter leitura e escrita.

Segundo Rosa (2011, p. 76)

Uma aprendizagem mecânica do ler e escrever, que não se apoie sobre ideias e conhecimentos adquiridos pela criança sobre a língua escrita, que não venha acompanhada de uma real compreensão dos usos e funções da linguagem, que não esteja sustentada em um interesse em comunicar e compreender, é seguramente inútil. É trabalhar objetivando somente um decodificador do código linguístico. É treinar um copista, que não conseguirá expressar-se por meio da escrita.

Diante disso, é necessário que se tenha em mente que a criança é um ser social que possui uma bagagem de conhecimentos antes mesmo de aprender a leitura da palavra, sendo preciso que esses fatores sejam levados em consideração para uma alfabetização que realmente se preocupe com a aprendizagem, não deixando de lado suas capacidades emocionais, afetivas e cognitivas.

Perante a isso, a ludicidade deixa de ser apenas algo voltado para a Educação Infantil, pois com o seu auxílio, o processo de alfabetização pode ficar mais dinamizador, facilitando a absorção do conhecimento, uma vez que a escola se torna um espaço fundamental para atribuir novos valores aos conceitos de jogos e brincadeiras, incluindo o fazer pedagógico

3 O PROFESSOR ALFABETIZADOR E A LUDICIDADE

Quando abordamos sobre leitura e escrita, é importante que se domine com competência tais aspectos, para que se tenha bom desenvolvimento na sociedade em que estamos inseridos, sociedade essa considerada letrada, pois, normalmente, o aluno inicia o processo de alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental aos 6 anos de idade para que consiga as condições necessárias e atue como cidadão participante. (ROSA, 2011, BRASIL 2018).

De acordo com Rau (2011, p. 31) “Brincar é coisa séria! Isso envolve uma atitude por parte do adulto, seja ela nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada à aprendizagem significativa”. Logo, isso nos recai a pensar sobre o mito de que a ludicidade se resume a um passatempo ou de algo que não seja sério, desprovido de resultar em aprendizagem, principalmente para os alunos do ensino fundamental, que possuem um sistema de aula e de ensino diferentes da educação infantil.

A prática pedagógica do professor alfabetizador que utiliza a ludicidade não deve ser considerada como uma atitude em que se escolhe um jogo ou brincadeira, considerando-se a ação pronta e acabada após a escolha, pois a ação lúdica vai muito além do que a simples opção por uma brincadeira, como já menciona Rau (2011, p. 32)

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos.

Os pontos citados por Rau (2011) são fundamentais para que a prática pedagógica tenha um sentido claro desde o início, focando um objetivo a ser alcançado pelo aluno, que atenda ao conteúdo trabalhado na aula, dialogue com a turma, deixando-a à vontade para participar, mas também para questionar, errar, discutir e conseguir realizar a associação com o que estão estudando no livro didático ou outro material.

Segundo Rosa (2011, p. 87) “ a compreensão da natureza da escrita, de suas funções e usos é indispensável ao processo de alfabetização”, cabendo ao educador tratar a fala e a escrita de modo adequado durante esse momento, para que o aluno não tenha problemas futuros em sua aprendizagem, bem como leitura e escrita caminham lado a lado, uma complementando a outra, a fim de que a alfabetização aconteça de modo significativo.

Rau (2011, p. 31)

Em conversas observadas por educadores que participam de cursos de capacitação na área da educação, muitas vezes percebe-se que a grande maioria gostaria de encontrar metodologias que fossem explícitas, como bulas de remédio, com indicações e contra-indicações.

Desse modo, Rau (2011) nos aponta que a melhor forma de auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos e nas dificuldades que podem surgir no percurso, seria a própria atuação da prática pedagógica e docente, buscando meios que atuem em mudanças favoráveis para a educação dos alunos, visando primeiramente as partes do todo, pensando em como chegar a esse todo de modo que o aluno sinta-se atraído, interessado, fazendo uso da criatividade, da exploração de recursos, de uma aula dinâmica, atrativa e diferenciada.

O educador alfabetizador precisa aprimorar sua ação educadora para que a alfabetização aconteça diante de uma prática que proporcione novidades, momentos de divertimento e de desafios, visto que Rau (2011) menciona o jogo como algo para tais momentos, pois nem todos da classe estarão preparados para jogar, podendo haver dificuldades para determinados alunos, como social, cognitiva, motora e até mesmo afetiva.

Rosa (2011, p. 114) menciona que “a linguagem é fator fundamental, pois é a comunicação entre os homens; a aquisição da linguagem organiza os processos mentais da criança e dá forma ao pensamento”. Com isso, a autora nos destaca sobre a importância para que a criança se comunique e se expresse com o mundo para que estabeleça e cultive relações, nos apontando o fato de que “a fala, a leitura e a escrita estão interligadas e representam a organização da linguagem” (p. 114).

Destacando a alfabetização, Rosa (2011, p. 116) reflete que

As crianças começam a refletir sobre a leitura e escrita mesmo antes da escola. Tome-se por base o estudo de Emília Ferreiro. Elas formulam hipóteses desde o início (com grafismos), passando pela escrita silábica, depois para a alfabética. A escola e os adultos com sua concepção tradicional de alfabetização, muitas vezes, desconhecem que a criança é um ser pensante e que, se respeitarem sua lógica, a aprendizagem pode ser muito mais significativa e fácil para ela.

Cabe ressaltar que a criança não chega a escola como uma tábula rasa, pois embora não tenha conhecimento da palavra, tem um outro tipo de conhecimento, o de mundo, pois está inteirada e faz parte de um contexto social, possui a convivência com familiares e está propícia a formular seus próprios pensamentos, mesmo que ainda não consiga explicá-los e, todos esses fatores irão contribuir para o seu caminhar no processo de alfabetização.

Diante dessas questões, a atividade lúdica requer está inserida como um ponto de partida para fomentar o ensino, a aprendizagem e a educação, uma vez que é necessário que o professor tenha conhecimento sobre os jogos e brincadeiras que pretende aplicar, proporcionando dinâmicas que atendam às necessidades da sala como um todo, e que não deixem também de se encaixarem nos objetivos traçados a partir da realização da interação, dinâmica ou atividade.

3.1 Um novo olhar para a formação do educador

A educação tem como foco formar cidadãos pensantes, reflexivos e críticos, sendo capazes de buscar informações para geração do próprio conhecimento e de sua aprendizagem, com o auxílio do professor, que requer cada vez mais aprimorar métodos e práticas em sala de aula, principalmente em se tratando da educação de crianças, na qual têm-se o brincar como um caminho relevante para o desenvolvimento infantil, embora mesmo com todos os avanços quanto a temática, a inserção no campo educacional ainda não atingiu um nível mais alto de relevância em meio as práticas adotadas em sala de aula. (BARROS, 2009).

Segundo Rau (2011), muitos profissionais do campo educacional têm optado pela inserção da ludicidade em seu fazer docente, pois afirmam que com o uso do lúdico por meio da brincadeira e do jogo, a passagem dos conteúdos para os alunos pode acontecer de um modo melhor e mais descontraído. Dentre todos os possíveis pontos que venham a fazer um professor rever e reformular todos os dias a sua dinâmica com o aluno, temos a formação do educador como questão principal para que haja a articulação do momento teórico e da aplicabilidade dos conteúdos por meio do momento da prática para com o alunado.

Rau (2011, p. 28) nos aponta que

No entanto, estudos revelam que, desde há muito tempo, ocorrem problemas na formação desses professores, no sentido de identificar a relação dialética existente entre os aspectos acadêmicos que possibilitam uma relação de interação entre a prática que cada professor irá desenvolver baseando-se na realidade educacional em que for atuar e a teoria, que se funda na concepção de educação, de criança e de sociedade da própria instituição educacional.

Nesse sentido, a autora nos chama a atenção para a possível fragmentação na formação do professor, havendo dificuldades quanto a descoberta do próprio perfil profissional, ou melhor, de um perfil educador que saiba atrelar a prática pedagógica ao que foi estudado na academia, perpassando por todos os teóricos que fomentam a importância de se conseguir fazer o elo entre a teoria e a prática, para que assim, enquanto professor que se reconhece como tal e

preza pela aprendizagem de seus alunos, esteja sempre buscando ressignificar a sua docência, não limitando-se a repetir métodos e atividades sem renová-las ou mudá-las.

Perante ao pensamento de um novo olhar para aprimorar o exercício do professor, Rosa (2011, p. 81) menciona que “uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica”. Embasada nessa premissa, a autora se assegura no fato de que a ludicidade valoriza a criatividade, a afetividade, a motricidade, o respeito, os sentimentos, não só do aluno, como também do professor, pois irá proporcionar novas experiências que se articulem com tudo aquilo que estará sendo trabalhado nos conteúdos programáticos. Rosa destaca ainda que “a formação do educador ganharia em qualidade se, em sua sustentação, estivessem presentes três pilares: a formação teórica, a formação pedagógica e, como inovação, a formação lúdica” (p. 81).

Acredita-se que o educador que se permite viver a ludicidade terá mais condições de renovar sua metodologia de ensino, sua didática para repassar os conteúdos, o meio pelo qual se expressa e dialoga com os alunos, proporcionando um trabalho que resulte em prazer tanto para si mesmo quanto para sua classe, pois um educador que não se sente motivado e que não busca meios para proporcionar este prazer, será um profissional que não exercerá bem a sua prática docente, podendo ainda atingir o processo de aprendizagem do alunado.

Batistela (2015) aborda o brincar como uma concepção que abre portas para inúmeras discussões, sejam dentro ou fora do cenário escolar, em função de ser primordial na vida do ser humano, destacando que “o brincar é universal e todas as pessoas brincaram ou pelo menos deveriam ter brincado um dia” (p. 34), pois se atrela a aquisição de valores e novos significados em diversos contextos nos quais pode ser utilizado, objetivando que o aluno possa ter um elemento a mais que auxilie seu desenvolvimento pessoal, moral e cognitivo.

De acordo com a autora (p. 34)

A complexidade do fenômeno relacionada à ludicidade nos leva a concluir que, para compreendermos o significado ou os significados do brinquedo ou da brincadeira infantil, não basta apenas olharmos para a criança e considerar que é uma expressão típica desse período do seu desenvolvimento e isso basta. Precisamos analisar o fenômeno em sua amplitude, pois a forma como a criança manifesta a brincadeira é resultado das relações que constrói com a sociedade, dentre elas família e escola.

Diante disso, Batistela (2015) nos convida a analisar o fenômeno em todo seu processo, a fim de que possamos compreender a fundo o modo pelo qual a criança se relaciona com o brinquedo, como interpreta e vivencia a brincadeira e até que ponto isso influenciará o seu brincar de maneira sadia. O olhar do adulto/professor precisa ser muito atencioso para que consiga analisar como a criança está se inserindo no meio social, seu comportamento individual

e para com as outras pessoas, o modo como conduz ou não uma brincadeira com mais participantes, seu envolvimento ou isolamento das atividades em grupo e tudo o mais que é manifestado pelo simples ato de brincar.

Barros (2009) nos diz que quando o educador proporciona novas vivências para os alunos, está fazendo com que seja parte fundamental no processo de ensino-aprendizagem, ou seja, o torna um agente ativo, destacando ainda que “um trabalho significativo com as crianças e não para as crianças requer formação, pesquisa, observação e registro” (p. 52), logo, nos coloca também que o professor será pesquisador e mediador, uma vez que “observa as necessidades das crianças e, pela sua mediação faz surgir novas necessidades” (p. 52). Diante das afirmações, é requerido que o professor tenha em mente a necessidade do olhar sensível para com o aluno, estudando, pesquisando e se inteirando de fato no mundo da qual faz parte, mundo esse que por vezes é imaginário, é questionador, intenso e viável para muitas observações, indagações, análises, estudos e muito conhecimento.

Considerando as atividades lúdicas, de acordo com Cória-Sabini (2012), a partir delas podemos retirar uma gama muito rica para observações e estudo nas áreas das sociologia, antropologia e psicologia. Do ponto de vista sociológico, a análise recai sobre a liderança ou não do aluno, a interação, a socialização, a forma como aceita ou não uma brincadeira ou as regras da brincadeira, como lida com os demais, dentre outros.

Na área da antropologia, se busca compreender e analisar o desenvolvimento dos jogos e brincadeiras infantis ao longo da história e dos grupos étnicos, bem como destacar as habilidades sociais para o crescimento intelectual do aluno e, no campo da psicologia, o lúdico é observado e analisado perante a significação que atribuirá a um objeto e às suas respectivas ações, a criação ou não de expectativas, as funções e ou papéis desempenhados no momento da socialização, dentre outros aspectos.

Considerando a relevância do que nos diz Cória-Sabini (2012), podemos destacar que todos os aspectos são viáveis para que o educador compreenda melhor como o aluno se manifesta no mundo lúdico, mencionando ainda informações de três áreas (sociologia, antropologia e psicologia) muito importantes para extensão do conhecimento, surgimento da aprendizagem, crescimento cognitivo e compreensão quanto ao que a criança vive na presença da ludicidade.

Quanto a abordagem de Rosa (2011, p. 82)

Educar não significa repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar.

Mediante o que nos afirma Rosa (2011), considera-se que a educação é um preparo para a vida, tendo a empatia e a afetividade como algo de grande relevância para um bom educador, que busca novos significados ao seu trabalho, que se questiona onde precisa melhorar ou mudar, como fará tal mudança, que não procura pelo erro, caso algo não saia conforme os planos, mas sim pela aprendizagem e crescimento de si e de seus alunos, bem como visa formar cidadãos conscientes de seu papel na sala de aula, na escola e na sociedade em geral.

Rau (2011, p. 68) discute sobre a questão das transformações na educação básica, perante às leis, ao passo que diz

Com base na Constituição Federal de 1988, da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN nº 9.394/1996) e do Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA, Lei nº 8.069/1990), muitas mudanças ocorreram na educação infantil e nas escolas de ensino fundamental do Brasil. Entre os avanços obtidos com a mudança na legislação, destaca-se a necessidade de formação dos educadores que atuam com crianças de 0 a 6 anos.

De acordo com Rau (2011), o trabalho na Educação Básica requer uma abordagem diferente, com novos conceitos, objetivos que estimulem e desafiem mais as crianças, as façam se sentirem englobadas no processo de ensino aprendizagem, pois desde muito pequena, recebe vários estímulos que as fazem manifestar-se de diversas formas, sendo estímulos corporais, sociais e cerebrais, cabendo então ao educador saber utilizar essa exposição como ponto positivo para que a criança consiga gerar aprendizagem.

Portanto, é imprescindível que o educador repense diariamente seu papel enquanto professor, enquanto agente que colabora para a educação do ser humano, principalmente quando se trabalha com crianças, requerendo ainda mais que a sua prática docente seja ressignificada, buscando as melhores estratégias e ou intervenções para o crescimento e desenvolvimento global de seu aluno.

Logo, se compreende a relevância da ludicidade no processo educacional, não apenas na Educação Infantil, mas também no Ensino Fundamental, bem como citado pela autora, visto que a utilização do lúdico ultrapassa as barreiras da diversão e do prazer que o aluno pode vim a sentir na realização da atividade, pois facilita o processo de assimilação quanto aos conteúdos

trabalhados pelo professor, que, por vezes, requerem uma melhor ilustração para que a compreensão das crianças se dê de forma mais eficiente.

Rau (2011) nos aponta um aspecto muito interessante sobre o porquê de se utilizar a ludicidade na educação básica, destacando o fato de o professor ter como disponibilidade a utilização de diferentes recursos que possibilitem atender os possíveis meios de aprendizagem em uma sala de aula, visto que, cada aluno tem seu tempo e seu processo para absorver uma informação, gerar conhecimento e totalizá-lo em aprendizagem significativa.

Rosa (2011) menciona que a aprendizagem ocorre por meio de um processo pessoal, ou seja, o professor repassa a informação para o aluno e auxiliá-lo na geração do conhecimento, visto que com uma nova informação estará conhecendo ou descobrindo algo novo, porém para que isso se caracterize em aprendizagem é necessário passar por um processo bem maior, acontecendo no interior de cada indivíduo, podendo o educador descobrir se foi gerada ou não, por meio das manifestações do aluno.

Desse modo, frisa que a atividade lúdica cede oportunidade para gerar aprendizado ao passo que é condição essencial para o desenvolvimento das linguagens, da interação e da interpretação quanto ao meio do qual o aluno faz parte, aguçando o lado imaginário a partir de brincadeiras como o faz-de-conta, proporcionando melhor entendimento sobre algum conteúdo e dialogando com mais leveza quanto ao processo educativo das crianças.

Barros (2009, p. 64) fala que “para que o professor pense nas crianças como sujeitos ativos no processo de ensino e aprendizagem, torna-se necessário que participe na construção das atividades e seja reconhecido como mola propulsora desse trabalho”, ou seja, é necessário que o educador esteja totalmente envolvido na elaboração do planejamento, dos planos de aula e de tudo o que diz respeito a seus alunos, pois conhecendo sua sala melhor do que qualquer outra pessoa, terá condições propícias para atrelar o lúdico a sua prática pedagógica de forma que supra as necessidades encontradas durante a realização das aulas.

Em seu papel educacional, o lúdico vai além, ou melhor, pode antecipar o jogo, como destaca Rau (2011), nos explicando que o aluno pode estar envolvido desde o momento da confecção do jogo, voltando-se então para o desenvolvimento de outras habilidades, que talvez nem saiba que tenha devido ao fato de nunca a ter explorado. Contudo, é crucial que o educador tenha conhecimento sobre o jogo que elaborará em sala, que saiba conduzir a construção, explicando sua finalidade diante do que estará sendo estudado nas aulas.

Logo, Rau (2011, p. 67) coloca que:

Os professores podem considerar também que, no contexto escolar, muitos aspectos podem ser trabalhados por meio da confecção e da aplicação de jogos selecionados, com objetivos como: aprender a lidar com a ansiedade, refletir sobre limites; estimular a autonomia, desenvolver e aprimorar as funções neuro-sensório motoras, desenvolver a atenção e a concentração, ampliar a elaboração de estratégias, estimular o raciocínio lógico e a criatividade.

Desse modo, cabe ao professor selecionar um jogo que melhor ilustre o que deseja trabalhar, lembrando-se também da apreensão do conteúdo para os alunos, uma vez que o momento lúdico, além de proporcionar diversão deve também clarear as ideias e as possíveis dúvidas que os alunos possam ter. Assim, os aspectos referentes a escolha do jogo e dos materiais necessários para que os alunos o construam, podem expressar muito das relações sociais cultivadas, sendo uma deixa para que o professor utilize desse momento para observar e analisar aquelas que precisam de ajuda, intervenção ou apenas de afeto, atenção e maior atenção, tanto por parte dos demais alunos quanto do próprio educador.

Rosa (2011, p. 57) menciona que “se para a criança for dada a possibilidade de “brincar” na sala de aula, entendendo esta ação como um ato educativo, ter-se-á no âmbito escolar o resgate da própria essência de interagir”, ou seja, nos convida a refletir sobre a inserção do brincar pedagógico no ambiente escolar, que, além de gerar interação com o meio, possibilitará desenvolvimento cognitivo, à medida que aguça as diversas formas de linguagem, de expressão, a curiosidade, a criatividade e desperta tantos outros aspectos.

Santos (2014) aborda sobre a Ludoeducação, caracterizando-a como uma tendência que busca nas atividades lúdicas uma maneira de elaborar aulas e práticas escolares que despertem o interesse dos alunos para a construção do conhecimento, porém relata uma problemática sobre o uso da ludicidade no ambiente escolar, sendo utilizada em alguns momentos como simples recreação e em outros como parte pedagógica. Para Santos (2014), é necessário que o professor repense sobre o uso da ferramenta, para que não seja aquém de resultados pedagógicos tão pouco algo imposto, sem prazer ou divertimento para o aluno.

Coloca também que o brincar deve ser anexado a educação como um aliado para o professor, não devendo ser inserido apenas as aulas de educação artística, educação física e na hora do recreio, pois “quando se defende a brincadeira com intencionalidade educativa, parte-se de um outro referencial, no qual a liberdade está no ato de brincar organizado pelo educador e não no espontaneísmo da criança” (SANTOS 2014, p. 18).

Logo, quando a autora menciona essa liberdade, tem o cuidado de explicar sobre como deve ser cedida ao aluno, lembrando-o que o professor irá propor jogos ou brincadeiras que

desafiem para o alcance de um propósito, dando liberdade para que alcance o objetivo que lhe foi destinado, ou seja, o processo não inclui o aluno ser livre na escola, mas sim ter oportunidade para buscar conhecimentos, desenvolver habilidades e competências.

Com isso, Santos (2014) coloca que o jogo selecionado pelo professor pode conter duas interpretações, sendo a primeira em relação ao alcance da aprendizagem pelo aluno, aos estímulos e como construirá novos conhecimentos; a segunda se relaciona estritamente ao caráter lúdico contido na escolha do jogo e, para as interpretações é necessário analisá-las. Tal análise partirá do intuito do professor para com o jogo, tendo clareza sobre o que está sendo proposto e que não seja algo ineficiente ou insignificante para a aprendizagem da criança.

De acordo com Santos (2014, p. 18)

A ludicidade, como ciência, fundamenta-se em quatro eixos: o sociológico, o psicológico, o pedagógico e o epistemológico. Sociológico, porque a atividade de cunho lúdico engloba demanda social e cultural. Psicológico, porque se relaciona com o processo de desenvolvimento e de aprendizagem do ser humano em qualquer idade em que se encontre. Pedagógico, porque se serve tanto da fundamentação teórica existente como das experiências educativas provenientes da prática docente. Epistemológico, porque tem fontes de conhecimentos científicos que sustentam o jogo como fator de desenvolvimento.

De acordo com o autor mencionado acima, pode-se evidenciar que o educador precisa ter a preocupação em buscar saber sobre como a ludicidade se apoia na ciência, que possui bases que a sustentam no meio educativo, possibilitando a promoção de melhoria para a educação. O professor que é engajado com atividades lúdicas para fomentar seu fazer docente, deve ter toda cautela ao pensar sobre a aplicação e o objetivo que deseja alcançar para que se tenha uma aprendizagem significativa, visto que, para que aconteça a intenção da ação deve estabelecer esse intuito de maneira mais explícita possível.

Contudo, podemos observar que a ludicidade possui seu foco educacional basta que o professor saiba atrelar tal significado para a prática da atividade, disponibilizando estratégias e metodologias que deem espaço para que o lúdico atue de forma significativa para a aprendizagem dos alunos, promovendo a interação social, despertando o lado imaginário, o desenvolvimento intelectual e aquisição ou aperfeiçoamento de habilidades.

4 O LÚDICO COMO RECURSO METODOLÓGICO ESTRATÉGICO PARA A ALFABETIZAÇÃO

A criança é um ser que brinca, explora, questiona, se inquieta e que tem necessidade de se movimentar, logo se torna interessante quando o educador utiliza desses meios para melhoria da atividade docente, uma vez que trabalhando na alfabetização, é necessário que o professor consiga promover um diálogo sadio e educativo entre o movimento (correr, pular, andar, saltar) e a linguagem oral e escrita, totalizando essa articulação em interdisciplinaridade. (MARIANO, 2017).

Mariano (2017) aborda a necessidade de os professores da Educação Infantil e das séries iniciais do Ensino Fundamental trabalharem o movimento com as atividades lúdicas, desde que se tenha conteúdos intencionais que contribuam na aquisição de aprendizagem das crianças, ou seja, é preciso que as intenções lúdicas se articulem as intenções educativas do ato, destacando o desenvolvimento social, motor, emocional, intelectual e afetivo.

Destaca ainda que, por vezes, o professor pode supor que o aluno não tenha capacidade para desempenhar determinada tarefa ou compreender um jogo ou brincadeira, deixando assim de trabalhar alguma habilidade que já tenha, podendo apenas exercitá-la ou, por outro lado, pode deixar de ajudá-lo a desenvolver, caso não possua a habilidade requerida para a atividade lúdica. Com isso, a pretensão é que o aluno seja desafiado, que aguace seus estímulos para realizar o que lhe foi proposto favorecendo seu desenvolvimento educacional e social, não deixando desistir de participar da dinâmica.

O autor destaca ainda (p. 20) “pensando que a alfabetização se apoia na análise, síntese, abstração e simbolização, não podemos mais deixar de valorizar e trabalhar com as crianças estas capacidades corporalmente”, ou seja, o processo para se alfabetizar uma criança não requer apenas o enfoque na leitura e escrita atrelada ao quadro, ao livro ou ao caderno, englobando um universo muito maior para conseguir alcançar as capacidades citadas por Mariano, buscando uma abordagem mais rica e dinâmica para o processo.

Visto isso, Mariano (2017, p. 20) coloca:

“O CORPO é o elemento básico de contato com o mundo. Para chegar a estas capacidades, a criança precisa vivenciar corporalmente diferentes desafios motores, apoiando-se no MOVIMENTO, no conhecimento do seu corpo, nas utilizações de suas partes, e, principalmente, expressar-se por meio dele.

Como Mariano nos afirma, temos o corpo como um elemento básico para o contato com tudo que nos cerca, sendo fundamental para a criança avançar em seu desenvolvimento físico e

intelectual com atividades que utilizem seus movimentos corporais, fazendo-a conhecer a si mesma, treinar suas habilidades e competências ou até mesmo descobrir novas, entender sobre seus limites, dentre outros. O autor nos fala também sobre o fato de os professores da Educação Infantil e das séries iniciais do Ensino Fundamental perceberem a real importância de se anexar atividades lúdicas com movimento durante suas aulas, pois assim, além da dinamicidade proposta, a aprendizagem poderá ser mais significativa.

Rau (2011) aborda sobre a concepção destinada ao lúdico enquanto recurso pedagógico para a alfabetização dando enfoque para as questões da prática docente com ligação direta ao conhecimento e ao processo de aprendizagem, tendo o raciocínio como elemento que mais pode ser desenvolvido durante um jogo, pois ganhando ou perdendo, o cérebro é voltado a pensar ou criar hipóteses sobre o resultado final, elaborando assim uma situação que irá somar para que o conhecimento seja construído durante o jogo ou brincadeira.

Sendo assim, conforme nos aponta o autor, por meio do jogo ou brincadeira, o aluno tem a possibilidade de trabalhar melhor seu raciocínio, explorando conteúdos para sua aprendizagem, visto que um jogo para ser bom não requer que o aluno sempre o ganhe, mas sim que possa ter um pensamento lógico e até mesmo que se permita ser desafiado, promovendo mais estimulações intelectuais e ajudando em suas habilidades.

Com isso, Rau (2011, p. 119) nos coloca que:

O jogo como recurso pedagógico favorece a relação entre o processo de construção do conhecimento por parte da criança e a ação pedagógica do professor. Nesse sentido, o lúdico na ação educativa possibilita que a informação seja apresentada à criança por meio de diferentes tipos de linguagens, atendendo aos diferentes estilos de aprendizagem.

O jogo em sua função educativa possibilita com que os conteúdos trabalhados durante a aula sejam melhor compreendidos por alunos que talvez não tenham conseguido certa clareza sobre o assunto, podendo atender também a outras dificuldades surgidas ou até mesmo o fato de alguém ter ficado com vergonha de pedir que o professor repetisse alguma explicação ou de perguntar algo que lhe causou dúvida, sendo então um momento oportuno para tirar suas dúvidas de outra forma ou conseguir saná-las no momento da realização da brincadeira ou do jogo.

Rosa (2011) aponta sobre o repensar a alfabetização, revendo as metodologias utilizadas em sala, aceitando os próprios erros enquanto educador e ir em busca de novidades, sem comodismos ou preconceitos com o novo, mas sim pensando na evolução do aluno. Desse

modo, coloca que o ponto inicial para que se reconstrua o processo alfabético é partir do conceito de ler e escrever, fazendo uma análise do que já foi e do que é considerado agora.

Rosa (2011, p. 75) coloca que “a criança, principalmente na primeira infância, desenvolve-se seguindo determinadas etapas evolutivas; entra em ritmos diferentes se comparada a outra criança de mesma idade cronológica”, ou seja, nesse momento, é fundamental que o professor alfabetizador tenha um olhar sensível para cada aluno, deixando de lado as comparações entre quem compreendeu primeiro, quem associou melhor, quem escreveu corretamente, quem leu de maneira correta ou qualquer outra, pois nessa perspectiva, pode acabar travando algum aluno em seu processo, dificultando assim a aprendizagem.

Com isso Rosa (2011) nos fala que, quando o aluno chega no momento da alfabetização tendo contato com letras e símbolos do seu dia-a-dia, o professor deve ser levado a pensar em um ambiente ou espaço, dentro da própria sala de aula, que sirva de estímulo, que chame a atenção, desperte o interesse e aguace o imaginário, fazendo com que possa reconhecer algumas letras ou símbolos, realize associação com seu cotidiano, seja em imagens ou palavras, desde que o propósito inicie do princípio de fazer com que a leitura, a escrita e a associação tenham algum significado para a sua vida.

Diante do abordado, pode-se colocar o lúdico como um forte recurso para o processo de alfabetização, sendo uma metodologia atrativa para a criança, visando o desenvolvimento do raciocínio, a condução do conhecimento, a transição entre o mundo imaginário e o real, estímulos para a aprendizagem, desenvolvimento do intelecto, dentre tantos outros, favorecendo a aquisição da leitura e da escrita e capacitando as linguagens.

4.1 A função lúdica do jogo na alfabetização

Sabe-se que os jogos são recursos que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem, podendo ser uma ótima ferramenta para a alfabetização, pois mediante a conduta do professor, facilita a compreensão do processo para o aluno. Por meio de sua utilização desenvolve-se o lado cognitivo, a percepção, a memória, o equilíbrio, a associação, a leitura, a escrita e diversas outros pontos que irão apenas favorecer a aprendizagem da criança, visto que o lúdico ajuda a lidar com a realidade, podendo haver conflitos, limitações, medo, fazendo com que a criança não consiga se expressar. (OLIVEIRA, 2011, ROSA, 2011).

Em função da inserção de jogos no processo de aprendizagem, Barbato (2008, p. 21) ressalva a importância desse auxílio

As crianças de 6 anos constroem seu conhecimento, utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem. O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas como as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores.

Nesse fragmento, a autora destaca a imaginação como sendo peça chave para promoção do conhecimento de inúmeras maneiras, destacando os caminhos que o lúdico pode percorrer, tais como em brincadeiras e jogos livres, no momento do intervalo ou nas aulas e atividades conduzidas pelo professor, possibilitando a capacidade de colocar em prática a criatividade e o pensamento lógico, tendo assim subsídio para alcançar o conhecimento.

Barbato (2008) nos coloca que durante o processo alfabético a criança é ativa, ou seja, é caracterizada como um ser que não demanda espera, pois possui uma relação com o ambiente na qual faz parte, estimulando por si só a memória, a lógica, o pensamento, a linguagem, a atenção e, principalmente, o raciocínio, uma vez que, por vezes, a criança, ao realizar a atividade lúdica, pode tender a falar mais alto, visando regular seus próprios pensamentos e utilizando aspectos da ludicidade para desenvolver o aprendizado.

Em relação ao significado atribuído ao jogo no processo de educação, Kishimoto (2008) menciona alguns contrastes atrelando-os a especificamente duas funções do jogo educativo. A primeira função destacada é a função lúdica do jogo, pois para a autora, caracteriza-se como sinônimo de prazer, diversão e alegria à medida que a própria criança tem a autonomia para escolher a brincadeira. A segunda função é nomeada função educativa, não deixando de lado aquilo que a primeira função proporciona, mas dando maior enfoque ao conteúdo, ao desenvolvimento de um saber e exploração de conhecimentos.

Ao pensarmos nas duas funções, podemos compreender a real intenção/objetivo do jogo, não esquecendo também da preocupação com o ambiente, o espaço destinado a atividade, a elaboração ou seleção do jogo que será utilizado, a faixa etária dos alunos, até que ponto o jogo poderá propor interação entre a turma, dentre outros fatores que são cruciais para o bom desenvolvimento de uma atividade, uma vez que o professor deve sempre ter em mente que o seu foco principal é chegar na aprendizagem do aluno, por isso é importante que se repense, remodele, reelabore e reinvente a prática pedagógica.

Segundo Rau (2011, p. 35)

Toda vez que um conteúdo novo estava para ser iniciado em sua educação básica, você elaborava novas expectativas. Na tentativa de superar a dificuldade, você prestava atenção a tudo que a professora explicava. No início tudo ia bem, as suas habilidades cognitivas de atenção e concentração o ajudavam, mas no decorrer das explicações parecia que algo acontecia dentro de você e tudo explodia, parecendo não ter significado algum. Logo, você experimentava uma sensação de frustração, medo, ansiedade.

A autora nos enfoca sobre a aquisição da aprendizagem, o processo que ocorre até que possamos alcançá-la. Para que se totalize e seja significativa, é necessário que, desde o início, as informações repassadas sejam compreendidas e possuam algum significado para o aluno, para que a partir dessa significação o conhecimento seja gerado, destacando que para a aquisição de um conteúdo novo, diversas áreas podem ser utilizadas, tais como motora, cognitiva, afetiva, moral, afetiva e social, a fim de que auxiliem a apreensão.

Partindo desse pensamento, Oliveira (2011) aborda sobre a relevância do trabalho com a ludicidade para que o aluno tenha uma melhor aprendizagem e o professor renove sua ação docente, fazendo com que o aluno não apenas crie, fantasie ou imagine, mas tenha maior facilidade para apreensão ou fixação de conteúdos, esclarecimentos de dúvidas, bem como auxiliar na interpretação do ambiente a sua volta e na socialização com os demais.

Rau (2011) destaca que o professor não deve chegar a sala com o pensamento de que todos os alunos irão participar da atividade lúdica sem apresentar dificuldade, pois nem sempre toda a turma estará preparada ou propícia para jogar, podendo haver uma série de dificuldades por parte dos alunos, desde a compreensão da dinâmica a dificuldades cognitivas, motoras, social etc. Nesse sentido, é de fundamental importância que o professor não só pense em elaborar e planejar a atividade lúdica, mas sim em como os alunos poderão desenvolvê-la, com maior preocupação em relação as dificuldades, mas que não se coloque algo que não os faça raciocinar, pensar com lógica e até mesmo que resulte em superação para alguns.

Logo, a autora coloca que (p. 37)

Para a superação das dificuldades é preciso que você, educador, tenha conhecimento sobre as classificações dos jogos que possibilitam identificar quais tipos atendem aos objetivos elaborados de acordo com as necessidades dos alunos e do planejamento pedagógico; como organizar um ambiente rico e dinamizador de interações, como lidar com conflitos afetivos nas relações entre os educandos e como observar os avanços e as dificuldades explicitadas em momentos de jogos por meio da escuta das falas orais e corporais, pois o corpo também fala.

Diante do exposto, pode-se destacar o leque de preocupações que o professor precisa ter ao elaborar uma atividade lúdica, principalmente em se tratando de ajudar um aluno a superar seus medos, limites ou qualquer dificuldade, pois pode ser difícil expressar-se com clareza ao deparar-se com situações que irão exigir alguma habilidade que possa não ter e, conseqüentemente, poderá se abster de participar em função de seu medo. Por isso, a figura do professor é de suma importância para a evolução desse processo, não pensando apenas nas funções lúdica e educacional do jogo, mas também no ato de superação.

Contudo, pode-se atentar que o jogo é um instrumento pedagógico recomendável para a alfabetização, pois possui caráter significativo, sendo uma atividade dinâmica que requer ter um significado para a criança. Na linguagem e na imaginação, seu espaço é imenso, possibilitando a expressão livre, seja oral ou corporal, fazendo com que a espontaneidade seja natural para a prática educativa, formando seres críticos, pensantes e criativos, ao passo que se explora com clareza a criatividade e o pensamento. (KISHIMOTO, 2008, RAU, 2011).

Portanto, o enfoque na atividade lúdica durante o processo de alfabetização precisa ser uma preocupação por parte dos educadores, uma vez que é um recurso estratégico viável, em que, dependendo da atividade selecionada, poderá ter materiais acessíveis e tornará a aula mais dinâmica, atrativa e divertida, tendo um grande valor social, pois proporciona diversas oportunidades educacionais e favorece o desenvolvimento global do aluno.

4.2 A brincadeira na aprendizagem

Na aquisição da leitura e da escrita, sabe-se que o aluno pode apresentar inúmeras dificuldades a serem sanadas para que se concretize o processo de alfabetização, podendo ser de ordem emocional, social, afetiva ou qualquer outra. O educador, visando a aprendizagem de seus alunos, deve, a partir dessa problemática, buscar novos meios para trabalhar em sala ou fora dela, no qual poderá contar com o lúdico, a brincadeira, deixando assim de ser apenas um simples transmissor de conteúdos programáticos, mas sim um estimulador da aprendizagem. (MARIANO, 2017, SANTOS, 2014)

Rau (2011, p. 193) destaca que “o lúdico aborda as ações do brincar e que estas podem ser organizadas por meio do jogo, do brinquedo e da brincadeira”, logo, estes destinarão seu caráter para a construção do conhecimento, à medida que irão estabelecer regras e metas, apresentar obstáculos, explorar estímulos, fazer uso do faz de conta, da imaginação, da criação e levantamento de hipóteses, de possibilidades e por fim construirá um conhecimento.

Nesse sentido, o educador precisa estar atento no momento da realização da atividade, pois alguns fatores são essenciais para a observação, tais como a socialização durante a atividade, o seu tempo de duração conforme a orientação que foi dada a turma, competências e habilidades apresentadas ou não, a liderança, a não liderança, a autonomia, a afetividade, a motivação, o grau de interesse, de satisfação quanto a brincadeira, medos, concentração, atenção, raciocínio, criticidade e desenvolvimento motor, cognitivo e social, pois esses aspectos irão ajudar o professor a realizar uma melhor avaliação quanto a brincadeira realizada, levando em consonância as maiores dificuldades encontradas pelos alunos.

No fazer docente, a utilização da brincadeira deve ser vista como uma possibilidade natural que ajudará no desenvolvimento do aluno, pois são inúmeros os benefícios associados a este recurso, dentre eles o despertar das emoções, saber onde está inserida, a lidar melhor com as pessoas a sua volta, aquisição de conteúdos, dentre outros fatores que apenas favorecem a aprendizagem por meio do brincar, cabendo ao educador apresentar maneiras diferentes para a brincadeira, enfocando seu lado livre, mas também o aprender brincando para somar em seu desenvolvimento. (SANTOS, 2014, KISHIMOTO, 2008).

Rau (2011) menciona que na brincadeira, a imaginação é o primeiro quesito a aparecer para a criança, seguido de uma ação espontânea que, muitas vezes, será representada com base no cotidiano. Por meio disso, as diversas relações irão surgindo, tais como culturais, sociais e afetivas, possibilitando a criação de papéis, a troca de funções, o imaginário e a vivência ou descoberta de emoções, sentimentos e desafios por meio da atividade lúdica.

Santos (2014) afirma que

A educação poderia ser o mais eficiente caminho para estimular a consciência cultural do indivíduo, começando pelo reconhecimento e apreciação da cultura local, resgatando os valores através da utilização dos jogos e das brincadeiras tradicionais que unem educação, cultura e ludicidade, além de possibilitar uma aproximação maior entre crianças e família.

Diante disso, a autora nos fala sobre a importância da cultura lúdica para a educação e para o resgate de valores e princípios, possibilitando um espaço em que os alunos possam e consigam se expressar melhor, interpretar a realidade que fazem parte, assimilar objetos, abranger as relações sociais e englobar-se na sua própria cultura, o que irá enriquecer seu processo de aprendizagem, tornando-o mais atrativo, significativo e dinâmico.

Contudo, a brincadeira permeia o processo de aprendizagem, permitindo a exploração do aluno com o ambiente, o seu pensar e a criatividade, ao passo que, quando realizada com um objetivo, estará proporcionando a vivência ou a descoberta de habilidades específicas que

ajudarão a desenvolver o lado intelectual, pois brincando e explorando o corpo e a mente, a tendência é que juntos atrelem aspectos de grande relevância para a bagagem educativa do aluno.

5 METODOLOGIA

É essencial que se faça uso de técnicas que contribuam para o aperfeiçoamento e aprimoramento da produção científica, acarretando no melhor desempenho da pesquisa que será realizada, pois segundo Bruyne (1991), a metodologia é a lógica dos procedimentos científicos em sua gênese e em seu desenvolvimento, não se reduz, portanto, a uma “metrologia” ou tecnologia da medida dos fatos científicos.

A produção contou com pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, que de acordo com Gil (2002, p. 44) “a pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Já a pesquisa de campo, segundo Fachin (2003) tem como ponto de partida a observação dos fatos da realidade social. A realização de pesquisa de campo deu-se em uma escola municipal (3º ano) e em uma escola da rede privada (1º ano), localizadas na cidade de São Luís/MA, com alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

De acordo com Lakatos (2003) o método é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo proposto, ou seja, são os instrumentos das quais fazemos uso na pesquisa, a fim de responder nossa indagação, fortalecendo nossas dúvidas quanto à questão problema.

Quanto ao método utilizado para a realização da pesquisa têm-se o qualitativo, em que, para garantir um trabalho sistematizado e pautado cientificamente, a pesquisa foi de carácter qualitativo, no qual, segundo Silva & Menezes (2000, p. 20), “a pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números.”

Mencionam ainda a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados como procedimentos básicos no procedimento qualitativo, não necessitando de técnicas e métodos estatísticos; tendo o ambiente natural como fonte coleta de dados e o pesquisador como instrumento-chave.

Minayo (1994, p.21) nos fala que

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado, ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não pode ser reduzido à operacionalização de variáveis.

Contudo, o autor menciona o quanto a pesquisa qualitativa se apresenta a par de números e de quantidades, colocando sua preocupação quanto à existência de qualidade no local em que se está realizando o estudo, pois visa observar por traz do que a quantidade pode propor, apresentando destaque para tudo aquilo que pode ocorrer entre as relações daqueles que são colaboradores da pesquisa e dos processos que fazem parte.

Quanto aos fins, a pesquisa foi de caráter descritivo, em que segundo Vergara (2000, p.47), a pesquisa descritiva expõe as características de determinada população ou fenômeno, estabelecendo correlações entre variáveis e definindo sua natureza. O estudo pautou-se nesses recursos para realizar a coleta de dados e, por fim, a análise com as informações obtidas de acordo com os objetivos traçados.

A pesquisa teve como colaboradores alunos do Ensino Fundamental e suas respectivas professoras, sendo realizada em duas escolas da cidade de São Luís: a escola A da rede pública, localizada no bairro da Cohab e a escola B da rede privada, localizada no bairro Cohajap. Na escola A, contou-se com 23 alunos e 1 professora; na escola B contou-se com 20 alunos e 1 professora.

A coleta realizou-se por meio de questionário aberto (contendo 6 perguntas) com os professores e observação da prática docente com os alunos, juntamente a observação quanto ao modo de trabalho do professor. A observação proporciona conhecer melhor a metodologia utilizada pelo professor, se é adequada ou não para toda a turma e como os alunos a recebem durante a aula, se apresentam facilidade ou dificuldade na realização das atividades.

Os dados foram analisados após o momento da observação e aplicação dos questionários com os professores, sendo apresentados em forma de tabelas contendo as respostas obtidas nos questionários e a análise das observações, fazendo um comparativo sobre a utilização da ludicidade nas duas escolas.

6 ANÁLISE E DISCUSSÃO DE DADOS

A análise e discussão dos dados faz referência a tudo que foi coletado e observado durante a pesquisa, resultando na organização de um material para consolidação do estudo, em que, segundo Ludke e André (1986, p.45): “a tarefa de análise implica, num primeiro momento, a organização de todo o material, dividindo-o em partes, relacionando essas partes e procurando identificar nele tendências e padrões relevantes”. Logo, entende-se que esta prática requer uma disposição por parte do pesquisador para que consiga atender ao objetivo de sua pesquisa.

Os procedimentos metodológicos utilizados para a coleta de dados deram-se a partir de observação e questionário aberto, uma vez que no momento da observação das aulas ministradas pelas professoras, destacou-se o retorno dado pelos alunos na realização das atividades propostas em função dos conteúdos trabalhados; os questionários foram destinados as docentes, em que puderam ter um tempo para respondê-los e depois devolver a pesquisadora.

O objetivo central da pesquisa centrou-se em analisar a utilização do lúdico como recurso metodológico estratégico para o trabalho pedagógico na alfabetização, a fim de que se identificasse a postura adotada pelo professor alfabetizador em relação ao lúdico juntamente as estratégias que o afirmam como recurso de alfabetização para crianças. Desse modo, por meio da relação existente entre teoria e prática, foi possível nortear e sustentar a pesquisa desenvolvida a partir da prática pedagógica dos professores colaboradores.

A escolha do questionário aberto deu-se devido ao fato de ser um instrumento que permite aos sujeitos ter um tempo maior para analisar e responder as indagações, pois segundo Ribeiro (2008, p.13) o instrumento garante o anonimato, visto que não é necessário a identificação, possui questões objetivas e concisas, deixa o tempo em aberto e possui custo razoável. Quanto a observação, o autor destaca a capacidade de captar o comportamento natural dos colaboradores, uma vez que permite ao pesquisador compreender melhor como se dá o funcionamento do espaço, as interações entre professor e aluno, aluno e aluno e a socialização de toda a turma.

Visando manter a descrição quanto a identidade dos professores colaboradores, foram identificados como Professora X (escola A) e Professora Y (escola B). A primeira possui graduação em Pedagogia e atua no 3º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais; a segunda também possui graduação em Pedagogia e atua no 1º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

6.1 Observação em sala de aula

Observando a aula da Professora A, inicia-se com os alunos escrevendo a agenda com as atividades para casa; a professora anota no quadro branco e os alunos copiam para que seja corrigido; em seguida a docente escolhe alguma música para que cantem juntos, como um momento de acolhida antes do início da aula (caso o som e o pendrive estejam disponíveis, são pegos na direção, caso contrário, a turma apenas canta).

Após o momento com a música, a turma possui um momento com a leitura, ainda antes de começar as aulas com os conteúdos programáticos. A professora possui um texto para cada aula; ler para os alunos e depois pede que façam uma reflexão acerca da história que foi contada. Apesar de utilizar apenas o livro, a leitura se dá de modo muito dinâmico, com interpretação das vozes das personagens e prendendo a atenção das crianças, pois os detalhes são narrados com cautela, de modo que não percam o foco da narrativa.

Ao final da leitura, explora sobre a mensagem passada no texto e, para que os alunos compreendam melhor, a medida em que vai questionando, a docente desenha a história no quadro, narrando novamente as partes principais do texto. Por meio do desenho, os alunos podem associar melhor o que a história quer dizer, compreendendo assim a mensagem passada.

Nesse momento, foi interessante notar como a partir da contação e do desenho, as crianças foram capazes de realizar várias comparações da história com a realidade, destacando o foco do texto, a mensagem que a professora desejou passar e sua importância para o nosso cotidiano e para as nossas atitudes para com as pessoas a nossa volta.

Durante as aulas observadas, a professora mantinha a rotina inicial descrita acima, pois era um momento em que os alunos gostavam bastante, se sentiam muito à vontade e se mostravam satisfeitos com as propostas de músicas e leituras que eram exploradas. Após este momento, dava-se início as aulas das disciplinas, em que continham cinco horários diários, sendo dois antes do intervalo e três depois do intervalo.

Em meio aos conteúdos ministrados, a turma apresentava maior dificuldade na área da matemática e da leitura, uma vez que, segundo a professora, muitos chegaram a atual série sem ao menos saber ler ou escrever corretamente. Porém, foi notório, em especial, o empenho para com estes alunos ao passo que pude perceber a melhora no desenvolvimento durante os meses que passei na escola, visto que alguns tão pouco gostavam de ler ou de escrever.

Vale ressaltar que a professora se mostrava muito caprichosa, adequando sua aula ao tempo oferecido para o horário, sendo clara durante as explicações dos assuntos e, principalmente quanto ao esclarecimento de dúvidas, pois por vezes, algum aluno demonstrava

está inibido para expor sua dúvida, mas a professora sempre chegava com jeitinho para saná-la e compartilhava com os demais, pensando ser a dúvida de outros também.

Quanto aos recursos utilizados durante a aula, a professora não dispunha de muitos materiais, pois não eram cedidos pela escola. Mas, ao acompanhar uma aula de Matemática sobre Figuras planas e sólidos geométricos, para trabalhar o retângulo a professora fez uso de uma caixa confeccionada, para chamar a atenção das crianças; para trabalhar o quadrado utilizou um dado; com o círculo e o triângulo não obteve recursos, desenhando-os apenas no quadro. As crianças eram chamadas a frente para manusear os recursos e isso as deixava mais envolvidas na aula, pois a professora sempre fazia algum questionamento ou propunha algo.

Em outra aula sobre Direito das crianças, a professora caracterizou-se de palhaça, realizando brincadeiras, cantando e dançando com os alunos. Quanto a sua vestimenta, segundo a docente, conseguiu emprestada com uma amiga, pois a escola não possuía recursos para construção da roupa. A aula foi seguida com uma reflexão acerca da música *Depende de nós*, de Ivan Lins, para que os alunos pudessem pensar sobre a infância e sobre ser criança.

Durante outra aula de Matemática, a professora utilizou giz de cera para confeccionar uma Amarelinha, para que os alunos pudessem somar brincando, pois estavam estudando sobre Adição e alguns ainda apresentavam dificuldades. O interessante da proposta foi observar a empolgação da turma ao passo que a cada dois jogarem, o terceiro, antes de jogar, deveria dizer o resultado da soma dos números em que a pedrinha dos alunos anteriores havia caído. Os alunos compreenderam a explicação da professora e as regras da brincadeira, uma vez que ficou claro que nem todos teriam a oportunidade de responder a soma em função do tempo. Diante disso, Cória-Sabini (2012, p. 46) nos diz que:

É possível utilizar jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas, porém é preciso que o professor tenha consciência de que as crianças não estarão brincando livremente nessa situação, pois há objetivos didáticos em questão. Nesse caso, o professor torna-se um mediador entre as crianças e os objetos a conhecer, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagem que articulem os conhecimentos prévios, trazidos pela criança, àqueles que a escola deseja transmitir.

Logo, nesta brincadeira que estimula o raciocínio lógico, o movimento, a noção de espaço, dentre outros aspectos, o professor pode dispor de uma série de propostas para trabalhar conteúdos, podendo aplicar a origem dos números, o conceito, as operações matemáticas, como fez a professora X, trabalhando com a Adição, visto que além de realizar uma atividade diferente, fora da sala de aula, conseguiu envolver o lúdico e trabalhar o assunto da sua aula.

Durante aulas de Português, a professora mencionou a dificuldade de alguns quanto a ortografia e realizou um Bingo Ortográfico, em que a professora dispôs de vinte palavras no quadro, entregou uma cartela para cada aluno e pediu que escolhessem nove palavras para compor a cartela. Para sortear as palavras, a professora as escreveu em tiras de papel. Desse modo, a medida em que um aluno tivesse a palavra sorteada iria marcando em sua cartela, até que todas fossem marcadas. Ao final, mesmo batendo o bingo, só seria vencedor aquele que estivesse escrito corretamente as palavras do quadro.

A atividade foi muito proveitosa para os alunos, pois as estimulou quanto a escrita e consequentemente quanto a leitura, precisando ler as palavras para que soubessem se tinham ou não aquela que foi ditada. A interação da turma também foi um ponto positivo, pois foi observado respeito para com aqueles que demoravam um pouco mais para ler as palavras, alguns repetiam a palavra ditada para alguém que havia esquecido ou ajudava a procurar na cartela. Logo, os alunos conseguiram concluir a atividade demonstrando satisfação com o jogo.

Nesse sentido, Mariano (2017, p. 37) aponta que:

Não podemos, como educadores, abrir mão de compreender a dinâmica da ludicidade em nossas vidas. Sabemos que não é possível deixar esse aprofundamento de lado, pois a atividade lúdica amplia nossos significados e sentidos como humanos. O movimento e as diferentes formas de expressões corporais são de grande importância.

Desse modo, a partir da vivência lúdica, o aluno é convidado a explorar não só seu lado intelectual, mas também seu lado corporal. O jogo permite com que aprenda a intencionalidade daquilo que lhe é proposto, visa desafio, caso a proposta oferecida saia da sua zona de conforto e, como ponto muito importante, ajudará na construção de sua própria consciência como sujeito que busca por uma aprendizagem significativa.

Dentre as aulas observadas, foi possível constatar que a professora não possuía materiais ou recursos necessários para utilizar da ludicidade com os alunos, visto que, na maioria das vezes, levava os materiais de casa a fim de propor uma aula diferenciada para as crianças. Embora com a dificuldade da ausência de recursos, a docente sempre se apresentava disposta a ministrar uma aula em que os alunos pudessem ficar atentos e absorver o conteúdo trabalhado.

Observando a aula da Professora B, os alunos são acolhidos na porta da sala pela docente, entram, retiram todo o material e o lanche para que realizem a escrita da agenda, enquanto os livros que serão utilizados durante a manhã são distribuídos para que coloquem a data. Finalizada a agenda e a data nos livros, a professora dá início a aula.

Observou-se nas aulas que a ludicidade é ponto chave para a metodologia da professora, sendo inclusa em todas as aulas ministradas, proporcionando maior fixação de conteúdo para

os alunos, com a utilização de vários materiais e recursos, uma vez que nesta escola, a professora relatou que toda semana é passada uma lista para que os materiais necessários sejam pedidos para a coordenação pedagógica, sendo entregues no dia seguinte para a docente.

Ao trabalhar com Pontuação: interrogação, exclamação, vírgula e ponto final, após a exploração do conteúdo no livro didático, a professora propôs uma brincadeira: utilizou dois dados; um com frases e outro com os sinais de pontuação. Chamou dois alunos por vez, em que um jogava o dado das pontuações e o outro o dado das frases, para que em seguida lessem juntos a frase, mantendo a entonação de acordo com o sinal de pontuação sorteado. A dinâmica foi muito divertida, pois até mesmo os alunos que ainda não dominavam a leitura obtiveram ajuda do colega (sua dupla) para ler a frase do dado. Quanto a entonação das frases, a professora ia auxiliando as crianças, mediante apresentação de alguma dificuldade.

Ao estudarem sobre Subtração, a docente iniciou a aula explorando um slide explicando sobre a operação, questionando aos alunos e, em seguida, realizou atividade no livro didático. Para o momento lúdico, os alunos foram conduzidos ao pátio da escola, em que haviam três bambolês dispostos ao chão para representar uma conta de subtração e o sinal de igualdade. As crianças sentaram-se ao chão e, de três em três, foram sendo chamados pela professora.

A frente, a docente segurava uma caixinha contendo problemas de subtração, em que cada trio retirava um problema e, com auxílio da professora, a leitura era realizada, a fim de que representassem nos bambolês, utilizando bolas de plástico. Cada criança preenchia um bambolê com a quantidade de bolas referente a questão, incluindo o resultado da operação. Ao final da atividade, os alunos relataram que gostaram bastante e que dessa forma ficou mais fácil para assimilação do que significa subtrair, retirar ou diminuir determinadas quantidades.

De acordo com Rau (2011, p. 191)

O brincar é por excelência uma atividade em que os educandos utilizam habilidades e processos que estimulam a imaginação, a criatividade e a autonomia. As atividades lúdicas levam ao desenvolvimento das habilidades motoras e cognitivas, no que diz respeito a diferentes formas de linguagem e à resolução de problemas. Aliás, é para isso que serve a criatividade: para que o sujeito consiga elaborar estratégias que deem conta de resolver problemas cotidianos.

Nesse sentido, o autor aponta que é essencial para o docente fazer uso de sua criatividade para propagar momentos diferenciados no processo de ensino-aprendizagem, assim como a brincadeira elaborada pela Professora B, a fim de que os alunos compreendessem o real sentido da subtração por meio da brincadeira. Com isso, percebe-se que o brincar pedagógico pode ser utilizado em inúmeras situações para que as crianças assimilem e entendam contextos.

Estudando sobre a família da letra G, a aula foi iniciada com o auxílio do data show, contendo imagens e palavras. Após a exposição da aula, realizou-se atividade no livro didático e depois a professora explicou a brincadeira que faria com a turma. Em suas mãos, dispunha de um dado confeccionado com caixa de papel e papel colorido, contendo algumas sílabas da família da letra G, por exemplo: ga, go, gu, gão e as frases ‘passe a vez’ e ‘indique um amigo’.

A professora chamou um aluno por vez para ir a frente e jogar o dado, caso saísse alguma sílaba, o participante precisava dizer uma palavra com a sílaba sorteada, por exemplo: GA = galinha; as palavras eram anotadas no quadro para que não houvesse repetição. Concluída a atividade, a professora questionou os alunos se haviam gostado e teve retorno positivo, pois a brincadeira, além de dinâmica, fez com que o pensamento fosse exercido, havendo também a interação e colaboração dos colegas para com os alunos que não conseguiam pensar em uma palavra com a sílaba sorteada.

Na aula sobre Acento agudo e circunflexo, a professora iniciou questionando quem conhecia os acentos; alguns alunos mencionaram que conheciam e então lhes foram solicitados exemplos, nos quais responderam: vovô, vovó, Letícia, Cecília, Antônio, dentre outros. Em seguida, explicou sobre o uso dos acentos, frisando que o circunflexo só pode ser utilizado nas vogais e, o, a, exemplificando; e que para o agudo, a vogal que o recebe possui som aberto, sendo pronunciada com mais força em relação ao acento circunflexo.

Como atividade lúdica, montou-se um varal no quadro, pendurando lã de uma ponta a outra. Depois, cada aluno recebeu uma camisa feita de papel cartão, contendo imagens e, logo abaixo o nome da figura, porém com um espaço em branco para que o aluno completasse com a vogal e acentuação que estava faltando. Após completar, cada um pendurou sua camisa no varal e, ao fim, todos leram as palavras, evidenciando a sílaba mais forte e identificando qual acento de cada palavra e se seu uso estava correto.

Durante a realização da dinâmica, os alunos trocaram ideias, interagiram, discutiram sobre os sinais e ajudaram uns aos outros, deixando a atividade ainda mais satisfatória. Poucos foram até a professora para esclarecer alguma dúvida, pois boa parte da turma compreendeu a aplicação dos acentos sem que restassem incertezas, e puderam também compartilhar seu entendimento com os demais colegas, ajudando-os a finalizar a atividade proposta.

Segundo Rosa (2011, p. 78)

A criança é um ser humano em desenvolvimento, ou seja, sofre mudanças anatomofisiológicas e psicológicas que se processam continuamente em estruturas cada vez mais complexas, produzindo um todo unificado e dinâmico. O desenvolvimento é, pois, um processo que se baseia numa sequência de fatos biológicos, psicológicos e sociais, estreitamente inter-relacionados. Através do lúdico, mostrará o professor que a aprendizagem é ativa, dinâmica e contínua, ou seja, uma experiência basicamente social, que tem a capacidade de conectar o indivíduo com sua cultura e o meio social mais amplo.

Desse modo, a autora nos coloca que a criança está em constante processo de desenvolvimento, sendo necessário a estimulação do seu pensar e de suas habilidades mentais e motoras, ao passo que o educador pode ter como peça chave a educação por meio da ludicidade, permitindo à criança uma resolução mais acessível quanto a problemas, interpretações, assimilação e interpretação de contextos, auxiliando também na leitura e escrita.

Assim, Santos (2014) nos fala que cada autor menciona uma concepção variada sobre as brincadeiras, dinâmicas e jogos, mas que, embora se tenha sentidos diferentes para o brincar direcionado, a relevância destacada é que todos apresentam a importância que lhe é atribuído para sua inserção no desenvolvimento do ser humano, sendo um instrumento que possui capacidade para atuar como grande auxílio no cenário educacional, logo, entende-se que o lúdico leva entretenimento para a aula e facilita a construção do conhecimento.

6.2 Aplicação de questionário

Outro instrumento utilizado para colher informações em função da temática foi o questionário aberto, entregue as professoras e recolhido alguns dias depois, para que pudessem ter mais tempo para refletir acerca das questões. O instrumento obteve seis perguntas, todas levando em consideração a utilização do lúdico na prática do professor para atuar como recurso metodológico estratégico durante o processo de alfabetização das crianças.

O questionário constitui-se por perguntas curtas, claras e objetivas, em que a primeira indagou sobre qual a opinião do professor sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem na alfabetização, visando compreender as percepções que tinha em decorrência da aprendizagem lúdica, nas quais as respostas obtidas foram as seguintes

Professora A: Importante ferramenta na prática pedagógica de alfabetização. Por meio do lúdico os alunos aprendem mais, uma vez que têm a oportunidade de socializarem, cooperarem e se divertirem. Além disso a ludicidade ajuda no desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Professora B: *O lúdico é essencial para o desenvolvimento da criança, pois são atividades que trazem benefícios físicos, intelectuais e sociais.*

Analisando as respostas das docentes, podemos considerar que as duas reconhecem a ludicidade como uma ferramenta positiva para a aprendizagem dos alunos, bem como é atuante em função do desenvolvimento global da criança, sendo considerada um instrumento importante para o processo de alfabetização, como menciona uma das professoras. Nesse viés, Rosa (2011, p.42) afirma que

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade. Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação. Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento. O jogo é essencial para a saúde física e mental. O jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário.

A ludicidade, portanto, é caracterizada como recurso que irá fomentar a criatividade, a exploração do ambiente, a curiosidade, a cultura, o pensar, além de auxiliar na promoção do desenvolvimento físico, com brincadeiras que movimentam o corpo, ou seja, o lado motor da criança, do desenvolvimento social, pois promoverá interação e socialização por parte da turma, do lado intelectual, pois pode exercer o raciocínio lógico, o pensamento mais aguçado para alcançar o objetivo do jogo, o lado emocional, afetivo, dentre outros aspectos importantes.

Após constatar se as professoras consideravam o lúdico importante para a alfabetização dos alunos, a segunda questão preocupou-se em saber se faziam uso de atividades lúdicas para fomentar a aula, visto que é um recurso dinamizador para a prática pedagógica. As respostas obtidas foram as seguintes

Professora A: *Com certeza, utilizando da ludicidade as aulas ficam mais atrativas, envolvem mais e o rendimento é bem maior.*

Professora B: *Sim. É uma exigência da escola.*

A partir das respostas das professoras, pode-se verificar que o lúdico é utilizado em sala de aula, porém a Professora B menciona algo importante ao afirmar que faz sim uso desta prática, mas que a própria escola exige que isso aconteça, ou seja, a instituição possui um olhar voltado para esta temática, compreendendo a sua relevância para os aspectos que designam um bom desenvolvimento para os alunos.

Desse modo, Santos (2014, p. 7) aborda que

Os profissionais de educação, na sua grande maioria, têm a intenção de fazer um trabalho pedagógico mais eficiente; por isso, nesse meio, a discussão sobre a melhoria do ensino tem-se voltado para a busca de alternativas que tornem o ensino mais atraente e que proporcionem uma aprendizagem significativa pela via do prazer, do afeto, do amor e do despertar das emoções, pois a falta de concentração dos alunos, o desinteresse pelas aulas, a indisciplina, a ansiedade, a falta de capacidade de memorização, de lógica e de apropriação dos conteúdos tem sido a tônica das discussões escolares. Os educadores já perceberam também que a atividade lúdica é uma das mais educativas atividades humanas e não serve somente para aprender os conteúdos escolares, mas também para afiar as habilidades e educar as pessoas a serem mais humanas.

Diante do pensamento da autora, pode-se constatar que o brincar exerce função fundamental na escola, desde que seja compreendido do seu real papel, uma vez que é necessário que os educadores tenham um olhar sensível para a promoção da aprendizagem das crianças, preocupando-se com o espaço que é destinado para realização das atividades, com as reais necessidades da turma, dificuldades específicas de alguns alunos, dentre tantas outras questões que permeiam a prática docente, precisando que o professor seja atencioso e dinamizador, para assim efetivar sua prática e ter retorno positivo de seus educandos.

Rosa (2014, p. 9) menciona ainda que “ tanto as atividades lúdicas quanto a educação são indispensáveis à vida humana quando situadas como ingredientes que ofereçam melhoria para a qualidade de vida das pessoas”. Logo, a ludicidade deve conter seu espaço no setor educacional, não devendo ser vista como uma fórmula mágica ou receita prescrita apenas para ser aplicada, mas sim como um meio pelo qual o educador, a partir da realidade da sua classe, irá utilizá-la para melhoria do ensino e auxílio no alcance de uma aprendizagem significativa.

Portanto, é indispensável que educadores tenham uma visão atualizada do jogo, da brincadeira e das dinâmicas, que circundam o universo do brincar, possibilitando maiores oportunidades de a criança explorar o meio, ou seja, que pensem e vejam a ludicidade como uma estratégia metodológica que pode e deve ser inserida no planejamento escolar objetivando a qualidade do processo ensino-aprendizagem.

Na terceira questão, pensando nas possibilidades que o lúdico pode ser trabalhado em sala de aula, principalmente quando se faz uso da criatividade, indagou-se sobre quais os materiais que o professor utiliza para desenvolver a ludicidade, ao passo que as respostas foram

Professora A: *Jogos com dados, trilha, jogos contados, uso de música, datashow, giz para confeccionar amarelinha, cartela para bingo ortográfico, material para recontar e montar jogo da memória e outros.*

Professora B: *Jogos, brincadeiras entre outros.*

Analisando as respostas obtidas, percebe-se que a Professora A descreve melhor sobre os jogos e brincadeiras e alguns materiais que utiliza, enquanto a Professora B apenas cita jogos e brincadeiras. Porém, durante a observação das aulas da Professora A, pude constatar, dentre os citados, a utilização da música, do giz para amarelinha e da cartela para o bingo, enquanto que a Professora B, mesmo não descrevendo de fato quais materiais utiliza, por meio da observação de suas aulas, foi possível notar que em praticamente todas ocorreu o uso da ludicidade, com jogos e brincadeiras que, na maioria das vezes, continham material de fácil acesso, tais como papel, lápis, hidrocor, caixa de papelão dentre outros.

Nesse sentido, Rosa (2011, p. 50) coloca que quando a criança não é adepta ou estimulada a prática do brincar, assiste-se a

dificuldades de enfrentar momentos específicos do ciclo criador; · excesso de ruídos internos e distanciamento do “aqui e agora”, o que leva à dispersão e à falta de comprometimento; fixação na figura do outro; a pessoa recua, sente-se intimidada e ameaçada (medo de se expor, temor do ridículo); ansiedade diante da formalização, revelada na preocupação com a produção dos outros ou nas recriminações e julgamentos prévios de sua própria produção; dificuldade diante de uma emoção que se insinua; a pessoa não vê e nem incorpora como seu o processo vivido; não consegue envolver-se com a especificidade de cada experiência.

Por isso, ao planejar um jogo ou brincadeira, o educador precisa estar atento para o tempo que precisará para execução da atividade, o espaço adequado para realizá-la, as regras e limites que irão norteá-la e principalmente os materiais que utilizará para confecção. Por vezes, dependendo do que o professor queira desenvolver com o lúdico, os materiais provenientes de sucata transformam-se em ótimos recursos, podendo ser fácil de fazer e de se encontrar.

A quarta questão preocupou-se em saber se a escola disponibiliza materiais ou recursos lúdicos para auxiliar na aprendizagem dos alunos, visto que as respostas colhidas foram

Professora A: *Infelizmente não, tudo o que eu utilizo eu busco patrocínio ou construo com sucata. Triste realidade da escola pública.*

Professora B: *Sim. A escola disponibiliza todos os materiais solicitados para a confecção dos recursos.*

Diferente da realidade da Professora B, a Professora A não conta com disponibilidade de materiais por parte da instituição para dinamizar suas aulas com recursos didáticos ou lúdicos. Durante o período em que pude observar sua prática docente, presenciei várias vezes a professora indo comprar cartolina, papel quarenta quilos, cola ou papel cartão, na papelaria ao lado da instituição escolar, para confeccionar algum recurso ou até mesmo um simples cartaz, pois a escola nunca tinha material para ser cedido.

A Professora B não passava por essa dificuldade, pois toda semana era feita uma lista de materiais que seriam necessários para as aulas e para os alunos, sendo entregue a coordenação. Os materiais chegavam a sala de aula no dia seguinte e, caso faltasse algo, a docente poderia questionar o porquê e pedir a substituição do material por outro, se houvesse algum que suprisse a necessidade do seu primeiro pedido.

Contudo podemos observar a diferença das realidades vividas pelas docentes, pois apesar de toda dedicação, empenho e criatividade da Professora A, nem sempre era possível com que sua aula fosse diferenciada ou houvesse atividades lúdicas para fixação dos conteúdos trabalhados, uma vez que nem todo dia a docente tinha condições de comprar materiais com seu próprio dinheiro, embora a sucata lhe ajudasse bastante para algumas confecções rápidas.

Partindo para a análise da quinta questão, indagou-se sobre que tipos de atividades lúdicas, na visão do professor, contribuem para o desenvolvimento do aluno na alfabetização, obtendo como respostas:

Professora A: Jogos de alfabetização são mais produtivos e atividades em que os alunos possam construir.

Professora B: Atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) facilitam no processo de ensino-aprendizagem.

Mediante as respostas, podemos constatar que as professoras não exemplificaram com clareza os tipos de atividades, colocando apenas como um todo a inserção do lúdico por meio de jogos e brincadeiras para fomentar o processo alfabético. Nesse sentido Rau (2011, p. 120) destaca o uso da ludicidade como uma opção de metodologia, sendo utilizada com um recurso pedagógico na alfabetização “em que o jogo aparece como um recurso que favorece a criança como sujeito ativo na construção do conhecimento, entendendo-o como um processo contínuo”.

Logo, pode-se enfatizar que o processo de apreensão da leitura e escrita deve conter organização por meio de uma linguagem real e necessária para o aluno, ou seja, que a alfabetização aconteça partindo daquilo que vivencia e conhece, estando mais habituado a inserir-se no processo, uma vez que irá sentir-se à vontade caso a exploração linguística faça parte do seu cotidiano. Assim, o processo alfabético não será algo sem sentido, pois além de sentir-se familiarizada, ajudará a compreender melhor seu meio e as relações que faz parte.

Analisando a sexta e última questão, foi questionado às docentes se costumam inserir a ludicidade ao elaborar seu planejamento, colhendo como respostas

Professora A: Sim e utilizo de muita criatividade para utilizar materiais de sucata para a minha prática pedagógica. Simples tampinhas de garrafas pets se

transformam em recursos de alfabetização de grande valor para o processo. Fazer o seu melhor com o que é possível.

Professora B: *Sim, em todas as aulas.*

Mediante as respostas das professoras, pode-se pontuar que ocorre a inserção da ludicidade em seus planejamentos, visto que a pesquisadora pôde ter acesso aos planos de aulas e observou as atividades lúdicas contidas. Vale ressaltar que a Professora A, conforme descreveu, utiliza de sucata para confeccionar recursos lúdicos, ao passo que, segundo Furtado (2009, p. 31) “é uma opção economicamente viável, que propicia aprendizado sobre educação ambiental e estimula a coleta seletiva, possibilitando à criança se conscientizar sobre a importância de participar, desde pequena, da preservação do meio ambiente”.

Por meio da sucata, muitos recursos e materiais podem surgir contendo grande valor construtivo e expressivo para a criança, que, por vezes, pode possuir maior riqueza em relação a algo comprado em uma loja. Caso a professora escolha confeccionar os recursos em sala, ainda estará ajudando a descobrir ou aperfeiçoar habilidades e capacidades dos alunos, visto que terão que utilizar de criatividade, cooperação, classificação, dentre outros aspectos.

A Professora A, como menciona, faz o que pode para realizar uma aula diferente, visto que não conta com recursos da escola para isso, mas usa de criatividade e do seu próprio dinheiro para que consiga o material desejado. Em contrapartida, a Professora B conta com todo auxílio da escola para que sua aula seja diversificada e dinâmica, fazendo sempre uso de atividades lúdicas e divertidas nas quais as crianças apresentavam retorno positivo quanto ao conteúdo estudado.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de toda teoria e dados coletados para realização deste estudo, pode-se evidenciar o quanto é rica a prática da inserção da ludicidade no meio alfabético, podendo proporcionar ao aluno, principalmente, interação, socialização e a construção do conhecimento, por meio da realidade a qual vivencia, logo o lúdico é considerado um instrumento capaz de promover o desenvolvimento e estimular para uma aprendizagem eficaz e significativa, não podendo ser visto apenas como um passatempo, mas sim como um auxílio pedagógico.

Utilizando a ludicidade para fomentar uma aula, é possível fazer com que o aluno compreenda o brincar com uma outra visão, entendendo a dimensão da brincadeira e do jogo para se aprender enquanto brinca, uma vez que ajuda no emocional, social, afetivo e intelectual, motivando o pensamento e o raciocínio lógico, fazendo com que o conhecimento não seja apenas transmitido pelo professor e sim construído pelo próprio aluno por meio do lúdico.

Mediante a atividade lúdica, o aluno pode também deparar-se com desafios ou situações que jamais esperaria passar, precisando criar hipóteses ou estratégias para alcançar o objetivo traçado pela brincadeira ou jogo. Logo, nesse momento, é fundamental que o professor tenha em mente, desde a elaboração da atividade, que isso poderá ocorrer, para que fique disposto a prestar auxílio da melhor maneira possível sem que haja desistência da dinâmica.

Partindo do objetivo geral da pesquisa, em função de analisar a utilização do lúdico como recurso metodológico estratégico para o trabalho pedagógico na alfabetização, pode-se aferir que jogos e brincadeiras, quando utilizados com intenção pedagógica, fazem toda a diferença em uma aula, visto que, durante as observações, era notório a empolgação dos alunos no momento da realização das atividades lúdicas.

A pesquisa permitiu compreender que a alfabetização é um processo que ajuda o indivíduo a inserir-se no mundo letrado, por meio da leitura e da escrita, ao passo que, com o auxílio da ludicidade, o professor alfabetizador poderá tornar esse momento mais diversificado e satisfatório, sem esquecer-se que todo aluno chega a escola com uma bagagem de conhecimentos em que pode conter jogos e brincadeiras da sua realidade.

O educador precisa ter toda cautela ao elaborar seu planejamento contendo a ludicidade como metodologia de ensino, pois é necessário que pense em todas as situações que poderão ocorrer durante a realização da atividade, preocupando-se para que nenhum aluno se sinta excluído ou incapaz de realizá-la, sendo fundamental refletir acerca das dificuldades que permeiam a sala de aula, buscando diminuí-las por meio de um recurso que favoreça a todos.

Observando as práticas das Professoras A e B, foi perceptível o cuidado para com os alunos nos momentos lúdicos, pois sempre havia aqueles que sentiam alguma dificuldade e o primeiro pensamento era a desistência, mas os próprios colegas de sala, juntamente a docente, mediavam para que a criança continuasse e alcançasse a meta da brincadeira. Com base na pesquisa, recomenda-se que o lúdico seja inserido nos planejamentos diários de professores, pois embora a escola não possa disponibilizar materiais, como foi o caso da Professora A, a sucata é um ótimo caminho para propor algo diferente e atrativo aos alunos.

Com base no questionário aplicado, pode-se perceber que as respostas da professora A são mais abrangentes do que as da professora B, mas isso não quis dizer que a professora B não trabalhasse com o mesmo amor e vontade expressos na fala da professora A. Durante toda a observação, era notório como ambas se permitiam empolgar-se na realização das atividades lúdicas, o que acabava dando ainda mais prazer e animação para as crianças participarem.

As realidades observadas são bastante diferentes apenas no quesito do fornecimento de material pela própria instituição, pois embora a professora B contasse com todo aparato e inserisse o lúdico em todas as aulas, a professora A se esforçava muito para conseguir algum patrocínio, sucata ou simplesmente utilizava seu próprio dinheiro para que pudesse propor mais aulas lúdicas para seus alunos.

Logo, por meio do lúdico, os educadores estarão proporcionando ao aluno o seu desenvolvimento global, sendo importante respeitar o nível e faixa etária de cada um e o espaço necessário para realização da atividade, visando enriquecer suas relações e interações sociais, promovendo uma troca sadia de experiências e conhecimentos entre os próprios alunos, uma vez que não deve ser colocado como algo obrigatório, para que não fuja do foco e deixe a criança sentir-se envolvida e participe do momento.

Contudo, pode-se considerar que a pesquisa realizada é de grande importância para a comunidade científica, para que se possa afirmar a relevância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem voltado a alfabetização, trazendo discussões e reflexões para nortear e auxiliar o professor durante esse processo tão importante na vida de um aluno.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências: os jogos e os parâmetros curriculares nacionais**. Campinas: Papirus, 2005.
- BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.
- BARROS, Flávia Cristina Oliveira Murbach de. **Cadê o brincar?: da educação infantil para o ensino fundamental**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. Disponível em: <http://books.scielo.org/id/bdcnk/pdf/barros-9788579830235.pdf>. Acesso em: 8 out. 2019
- BATISTELA, Luciana. BELONI, Renata. **Ludicidade e educação**. Editora e Distribuidora Educacional S. A. Londrina- PR, 2015.
- BRASIL, LBD: **Lei de diretrizes e bases da educação nacional**. 2 ed. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2018. 58 p.
- BRUYNE, P. **Dinâmicas das pesquisas em ciências sociais**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991.
- CAMPOS, Maria Célia. **A importância do jogo no processo de aprendizagem**. Disponível em: <http://www.psicopedagogia.com.br/entrevistas/entrevistas.asp?entrID>. Acesso em 20 abr. 2019.
- CÓRIA-SABINI, Maria Aparecida. LUCENA, Regina Ferreira de. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. 6° ed. Campinas, SP: Papirus, 2012.
- FACHIN, Odília. **Fundamentos de Metodologia**. 4 ed. São Paulo: Saraiva, 2003.
- FERREIRO, Emília. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre a Alfabetização**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.
- FREIRE, João Batista. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física**. São Paulo: Editora Scipione, 1997.
- FURTADO, Valéria Queiroz. et al. **Tempo de brincar, hora de aprender**. 2.ed. Londrina: [Ed. do autor], 2009.
- GIL, Antonio Carlos. **Como Elaborar Projeto de Pesquisa**. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- GOMES, C. L. Org. **Dicionário Crítico do Lazer**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 2008.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Ed. Ver. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2018.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003. Disponível em http://docente.ifrn.edu.br/olivianeta/disciplinas/copy_of_historia-i/historia-ii/china-e-india/view. Acesso em: 07 abr. 2019.

LUDKE, M., ANDRÉ, M.E.D.A. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MARIANO, Cecília. **Brincando com as habilidades motoras: os movimentos naturais contribuindo na alfabetização.** Rio de Janeiro: Wak Editora, 2017.

MINAYO, Maria Cecília de S.; SANCHES, Odécio. Quantitativo-qualitativo: oposição ou complementaridade? Disponível em <http://www.scielo.org/scielo.php? Pid = S0102311X1993000300002&script=sci_arttext>. Acesso em: 20 out. 2019.

OLIVEIRA, Zilma de M. R. de. Educação Infantil: fundamentos e métodos. 7 ed. São Paulo; Cortez, 2011.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação.** 2ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, Jean. **O julgamento moral na criança.** São Paulo: Mestre Jou. 1977.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** 2 ed. rev. Curitiba: Ibplex, 2011.

RIBEIRO, Elisa. A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa. In: Evidência, olhares e pesquisas em saberes educacionais. Número 4, maio de 2008. Araxá. Centro Universitário do Planalto de Araxá.

ROSA, Adriana Org. **Lúdico & alfabetização.** Curitiba: Juruá, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas.** 3 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

SILVA, E. L., MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** Programa de Pós Graduação em Engenharia de Produção, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2000, 118p.

VERGARA, Sylvia C. **Projetos e relatórios de pesquisa em administração.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2000.

APÊNDICES

APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO APLICADO A PESQUISA DE CAMPO

1). Qual sua opinião sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem na alfabetização?

2). Você desenvolve atividades lúdicas para fomentar sua aula?

3). Quais materiais utiliza para desenvolver o lúdico em sala de aula?

4). A escola disponibiliza materiais ou recursos lúdicos para auxiliar na aprendizagem dos alunos?

5). Ao seu ver, que tipos de atividades lúdicas contribuem para o desenvolvimento da criança na alfabetização?

6). Você costuma inserir a ludicidade ao elaborar seu planejamento?

APÊNDICE B – ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO DA PESQUISA DE CAMPO

Disciplina:

Conteúdo da aula:

Data da observação:

1- Observar a interação dos alunos quanto ao conteúdo trabalhado:

A turma conseguiu absorver o conteúdo ministrado para a realização de atividades?

As propostas de atividades são proveitosas ou desafiadoras para toda a classe? Para a maioria?
Para a minoria?

As aulas possuem recursos? Se sim, são adequados a temática trabalhada?

O tempo da aula condiz com o que é proposto para os alunos?

2- Observar a interação dos alunos com os colegas:

Os alunos se sentem à vontade para expor dúvidas ou levantar hipóteses durante as aulas?

Na realização de atividades em grupos, duplas ou trio, os alunos conseguem atingir o objetivo proposto havendo uma troca produtiva?

Os alunos possuem laços de amizade, trocam opiniões sem desrespeitar um ao outro?

3- Observar a interação entre professor e aluno:

As atividades propostas são compreendidas por todos? É necessário que o professor explique mais de uma vez? A explicação é satisfatória para que se tenha fácil compreensão?

Ao realizar indagações, o professor aguarda o aluno concluir seu pensamento e sua fala, ou o interrompe já expondo sua opinião sobre o que estão discutindo na aula?

As dúvidas, questionamentos e erros são levados em consideração para maiores esclarecimentos e novos conhecimentos ou o professor deixa passar despercebido?

As dúvidas são mais expostas de modo individual ou na presença de toda a classe? Para as individuais, são compartilhadas para promoção de um novo saber?

O professor apresenta preocupação para com a aprendizagem dos alunos em sua aula?