

UNIVERSIDADE ESTADUAL DO MARANHÃO – UEMA
CENTRO DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIAS EXATAS E NATURAIS – CECEN
CURSO DE PEDAGOGIA

ADRIANNE CARVALHO ALEXANDRE

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: jogos e
brincadeiras**

São Luís

2019

ADRIANNE CARVALHO ALEXANDRE

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: jogos e
brincadeiras**

Trabalho de conclusão de curso apresentado a direção do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Maranhão para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Ms. Antônia Marcia Sousa Torres

São Luís

2019

Alexandre, Adrienne Carvalho.

A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: jogos e brincadeiras / Adrienne Carvalho Alexandre. – São Luís, 2019.

50 f.

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

Orientador: Profa. Ma. Antônia Márcia Sousa Torres.

1. Lúdico. 2. Aprendizagem. 3. Desenvolvimento. 4. Criança.

I. Título.

CDU 37.091.33-027.22:796

ADRIANNE CARVALHO ALEXANDRE

**A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-
APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: jogos e
brincadeiras**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à direção do
Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do
Maranhão para obtenção do grau de Licenciatura em
Pedagogia.

Aprovada em: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a Ms. Antônia Marcia Sousa Torres
Orientadora

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA

Prof.^o Dr.^o Fabiano de Jesus Furtado Almeida

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA

Prof.^o Wedson Jonas Barros Silva

Universidade Estadual do Maranhão – UEMA

Dedico este trabalho à Deus, ao meu noivo Wilton, a minha mãe, meu pai, meu irmão e a toda a minha família e amigos que sempre acreditaram em mim.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu Deus maravilhoso primeiramente que me deu a vida, e que me proporcionou a oportunidade de cursar pedagogia na UEMA, ele que me deu todo o conhecimento e sabedoria. A Ele toda honra e toda glória!

Agradeço a todos os meus familiares, aos meus pais, Alex e Gracieth que forneceram uma ótima educação, com princípios e valores que foram essenciais para me tornar quem eu sou hoje. Agradeço também ao meu irmão Alexandre que muito me ajudou e que juntamente com meus pais me incentivou a ir atrás dos meus sonhos. Eles são exemplos para mim!

Agradeço em especial ao meu noivo Wilton, por me ajudar muito nesses longos quatro anos de curso, ele que sempre me incentivou na busca dos estágios, sempre me ajudando a alcançar meus objetivos, fornecendo força para mim, dizendo para não desistir nos momentos difíceis. Ele é uma inspiração para mim!

Agradeço ao meu primo Anderson Carvalho que foi muito prestativo e mesmo com seus estudos de doutorado me ajudou muito na construção, e formatação da monografia. Ele também é um exemplo de perseverança para mim.

Agradeço a minha professora orientadora Antônia Marcia por toda a ajuda, dedicação e correção na construção desta monografia e que também, muitas vezes me emprestou vários livros para melhorar na construção deste trabalho.

Agradeço a todas as minhas amigas que me incentivaram e me ajudaram muito, como Rayza e Nataniele, e também, agradeço muito a minha amiga Luciana Carla, por toda paciência e dedicação a mim, pois tive muitas dúvidas na construção deste trabalho e ela me ajudou muito na correção e me incentivou.

Agradeço às professoras, por responderem aos questionários e permitirem a observação de suas aulas, assim como, às diretoras e coordenadoras das escolas pesquisadas, que permitiram a minha visita na escola.

E por fim, agradeço muito a Universidade Estadual do Maranhão por proporcionar um conhecimento essencial para a minha vida profissional, por meio de professores e diretores excelentes.

“O lúdico estimula a busca da aprendizagem, ao levar o aluno a gostar do professor e do que ele ensina. O aluno, com isso, terá mais vontade e predisposição para aprender” (ALMEIDA, 2013, p.114).

RESUMO

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa, sobre a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para isso, buscou-se conhecer a prática pedagógica por meio do lúdico no processo de ensino-aprendizagem de alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental de duas escolas municipais, localizadas no município de São Luís. Para alcançar este objetivo, foi realizado inicialmente a pesquisa bibliográfica, com o referencial teórico de alguns autores, como Piaget (1989), Vygotsky (2000), Kishimoto (1994), Almeida (2013) e Santos (2012), que abordam a importância da ludicidade, e como esta, pode ser utilizada como um método pedagógico para facilitar a aprendizagem dos alunos, visto que, com a ludicidade os alunos aprendem de forma prazerosa e sentem-se motivados, assim, será mais fácil para eles compreenderem o conteúdo. Desta forma, os estudos destes teóricos serviram de base para fundamentar a presente pesquisa. Após essa etapa, foi realizada uma pesquisa de campo nas escolas pesquisadas no período de abril e maio de 2019. Em que, foi verificado através da aplicação de questionário composto por perguntas abertas e fechadas direcionado a oito professoras, e com observações de algumas aulas, como a ludicidade tem sido abordada nessas escolas e como os professores utilizam as atividades lúdicas em suas aulas. Como resultado deste estudo, foi constatado que o lúdico é um elemento muito importante para facilitar aprendizagem das crianças.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Ensino. Criança.

ABSTRACT

This work deals with a research about the importance of playfulness as possibility to facilitate the learning of the students in the initial years of elementary school. In order to reach this objective, a bibliographical research was carried out, with the theoretical reference of some authors, such as Piaget (1989), Vygotsky (2000), Kishimoto (1994), Almeida (2013) and Santos (2012), who discuss the importance of playfulness and how it can be used as a pedagogical method to facilitate student learning. The students learn in a pleasurable way and feel motivated, so it will be easier for them to understand the content. Thus, the studies of these theorists served as the basis for the present research. And after this stage, a field survey was conducted in the schools surveyed, where it was verified through the application of a questionnaire composed of open and closed questions, and with observations of some classes, such as playfulness has been approached in these schools and as teachers play activities in their classrooms. And as a result of this study, it was verified that playfulness is a very important element to facilitate children's learning.

Keywords: Playful. Learning. Teaching. Kid.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	UM BREVE HISTÓRICO DA LUDICIDADE	14
3	AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	18
4	PERSPECTIVAS DO LÚDICO NA SALA DE AULA.....	25
4.1	A importância dos jogos e brincadeiras nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.....	29
5	METODOLOGIA.....	33
6	O LÚDICO SOB O OLHAR DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS	35
7	CONCLUSÃO.....	44
	REFERÊNCIAS	46
	APÊNDICES	48

1 INTRODUÇÃO

Quando o ser humano vivenciar algo que o remete a alegria e o prazer, seja através de um momento de lazer com a família, ou diversão com os amigos, tudo isso traz uma imensa felicidade, são momentos que além de proporcionar alegria, também trazem grandes benefícios para o seu organismo. Assim é o brincar para as crianças, é um ato que faz parte da sua vida, é um momento necessário para o seu desenvolvimento e aprendizagem, que deveria ser mais valorizado pelos adultos.

Contudo, o que tem sido observado na atualidade, é que o momento de brincar tem sido cada vez reduzido nas escolas, principalmente nas escolas do Ensino Fundamental. Na Educação Infantil, o brincar ainda é bem desenvolvido em muitas escolas, porém, quando as crianças chegam ao Ensino Fundamental, o momento da ludicidade se resume a hora do recreio. Pois muitas escolas ainda não dão à devida importância para as atividades lúdicas, muitas consideram-na como um passatempo e permitem que as crianças brinquem apenas na hora do recreio, assim o processo lúdico acaba ficando fora das aulas.

No entanto, não deveria ser dessa forma, mas infelizmente as escolas do Ensino Fundamental tem priorizado um currículo com conteúdos extensos em que muitos professores não conseguem inserir a ludicidade em suas aulas, sem contar, com o impedimento por parte dos gestores que muitas vezes não apoiam os momentos lúdicos na aula, por acharem, que é um momento de bagunça e euforia das crianças. Porém, as crianças adquirem mais conhecimentos quando as atividades lúdicas são trabalhadas em sala de aula. São nesses momentos de brincadeiras, que geram nas crianças uma aprendizagem prazerosa, e contribuem assim, para o seu desenvolvimento cognitivo, físico, emocional e social.

Desta maneira, a escola deve oferecer aos educandos uma prática educativa voltada para a exploração do lúdico, proporcionando um ambiente favorável, pois muitas vezes a criança cria uma resistência com relação à escola e ao ensino, quando estes não são lúdicos, dinâmicos nem prazerosos ou divertidos.

Nessa perspectiva o presente trabalho tem como título “A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: jogos e brincadeiras”, destacando assim, como os jogos e brincadeiras podem contribuir na aprendizagem das crianças. Desse modo, os motivos que levaram à construção desse trabalho foram as inquietações observadas durante alguns anos de estágio, em que foi percebido, como muitos alunos não conseguiam aprender o conteúdo transmitido pelo professor, pois este,

utilizava mais métodos tradicionais e não buscava compreender se de fato o seu aluno estava aprendendo, sendo que o lúdico ficava apenas para a hora do recreio.

Diante disso a temática sobre a ludicidade, visa apresentar o lúdico como alternativa metodológica para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Pois, as atividades lúdicas contribuem para a construção de um indivíduo autônomo e criativo, que aprende a respeitar as regras, a trabalhar em grupo e a lidar com os sentimentos de ganho e perda, sem contar, que a ludicidade também desenvolve o exercício da cidadania, da vida coletiva e faz com que a criança se torne um adulto que busque por igualdade e respeito as diferenças. Assim, com a utilização das atividades lúdicas são desenvolvidos aspectos essenciais para a formação social e cognitivo da criança.

A presente pesquisa fundamentou-se nos pensamentos de autores como Piaget (1989), que utiliza em seus estudos os estágios de desenvolvimento, em que o indivíduo aprende sobre o mundo conforme as fases do seu desenvolvimento. Para ele a criança até os onze anos precisa de um referencial concreto para aprender, pois ainda não consegue formular seu pensamento abstrato e precisa das situações concretas para compreender o mundo. Vygotsky (2000), que em seus estudos, visa a socialização como um meio de aprendizagem, em que a criança aprende pela capacidade de relacionar-se com meio na qual está inserida. Assim, uma das melhores maneiras de se conduzir a criança a uma socialização sadia e significativa é através de atividades lúdicas. Além de outros autores como Kishimoto (1994), Almeida (2013), e Santos (2012), que abordam o uso da ludicidade como facilitadora no processo de ensino e aprendizagem da criança. Dessa forma, segundo os pensamentos dos autores supracitados, a utilização das atividades lúdicas em sala de aula necessitam ser trabalhadas constantemente, pois são essenciais para a aprendizagem das crianças.

Portanto a construção deste estudo justifica-se pelos benefícios que o lúdico proporciona para uma aprendizagem significativa na formação das crianças, em que criança compreende, de maneira a formular seu pensamento através de situações concretas, dessa forma esta terá a capacidade de aprender com mais facilidade. Assim as atividades lúdicas fornecem para as crianças uma aprendizagem por meio de situações concretas, que estimulam o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. A ludicidade é uma ferramenta pedagógica essencial para aprendizagem dos alunos nas escolas, pois possibilita a compreensão dos alunos com mais facilidade sobre um conteúdo.

Diante disso, o presente trabalho tem por objetivo, analisar a importância das atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem das crianças em sala de aula nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Sendo assim, para a realização do objetivo geral, buscou-se

como objetivos específicos avaliar o referencial bibliográfico sobre o processo lúdico na educação, assim como identificar os benefícios que a ludicidade proporciona para o ensino aprendizagem dos alunos e investigar o processo lúdico nas salas de aulas no 1º e 2º ano do Ensino Fundamental.

Desta maneira, a pesquisa traz como metodologia a abordagem qualitativa com base na pesquisa fenomenológica, que tem como fundamento a percepção de um fenômeno num contexto, buscando compreender a parte subjetiva do problema. Trouxe também como problematização, alguns questionamentos que serão abordados no decorrer da pesquisa: Que relevância possui o lúdico no processo de ensino-aprendizagem das crianças? E qual o papel do lúdico na sala de aula?

Contudo, foi necessário a realização da pesquisa de campo, em duas escolas no município de São Luís- MA, através da aplicação de questionários com professores dessas escolas, assim como a observação das aulas de alguns professores entrevistados, que possibilitou assim, a explanação dos dados obtidos que culminaram nos resultados da pesquisa.

As contribuições do lúdico para a aprendizagem dos alunos, é essencial para o desenvolvimento integral das crianças. Dessa forma, é necessário investigarmos como o lúdico tem sido desenvolvido nas escolas, para que assim, os pais, professores e a escola reconheçam a importância que há na ludicidade para a contribuição da aprendizagem das crianças.

Sendo assim, o trabalho está organizado em seis seções: iniciou-se com a introdução, em que se fez uma breve exposição do trabalho.

Na segunda seção, foi realizado uma breve explanação dos acontecimentos históricos da ludicidade, abordando desde a Grécia Antiga com os pensamentos de Platão, em seguida com os pensamentos de outros autores como Dewey (1952) e Froebel (1926 apud Almeida, 2013), que destacam a importância do lúdico como ferramenta de aprendizagem e se estende mostrando a história do lúdico até a atualidade.

Na terceira seção, destaca-se as contribuições do lúdico no processo de ensino aprendizagem. Podendo compreender o que os autores abordam, sobre como as crianças aprendem através da ludicidade, destacando assim, como a ludicidade é essencial para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças.

Na quarta seção, refere-se a perspectiva do lúdico na sala de aula, mostrando como alguns autores remetem a importância do lúdico na sala de aula como uma ferramenta de aprendizagem. No sub tópico é destacado a importância da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, mostrando como as atividades lúdicas auxiliam na aprendizagem desses alunos. Na quinta seção, refere-se sobre a metodologia abordada para a elaboração do estudo.

Na sexta seção é destacado como o lúdico tem sido visto pelos professores entrevistados, mostrando como tem sido utilizado as atividades lúdicas pelas professoras das escolas pesquisadas. Destacando assim, a análise dos resultados alcançados com a pesquisa, como também, as interpretações que foram feitas através da coleta de dados por meio dos questionários, o pensamento dos professores analisados a respeito do lúdico como instrumento pedagógico de aprendizagem.

Por fim, a sétima seção, na qual foi destacado as considerações finais deste trabalho, em que se refere sobre os conhecimentos adquiridos por meio da análise desta pesquisa, bem como a importância que a ludicidade proporciona ao processo de ensino e aprendizagem da criança. Trazendo assim, uma reflexão para o ensino-aprendizagem por meio do lúdico.

Dessa forma, abordaremos a importância do jogo e da brincadeira para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Visto que, o brincar na escola é essencial para a aprendizagem da criança, pois quando ela chega à escola, já traz sua experiência, sua linguagem e seu aprendizado adquiridos durante sua infância, vivida em meio familiar; mas grande parte dessa experiência, ela adquire através do brincar, e grande parte desse brincar é desenvolvido na escola, com a convivência com os outros alunos, por meio das atividades lúdicas. O jogo favorece o desenvolvimento da criança, fazendo com que esta fique motivada e se esforce para superar os obstáculos, desenvolvendo assim, os aspectos físico, cognitivo, afetivo e social. Portanto, através das atividades lúdicas as crianças aprendem com mais clareza e mais alegria, sem contar os benefícios que a ludicidade proporciona para o seu desenvolvimento.

2 UM BREVE HISTÓRICO DA LUDICIDADE

As brincadeiras e os jogos são elementos essenciais em todas as fases do desenvolvimento da criança, pois é através do brincar que a criança aprende e se desenvolve. Porém, nem sempre o lúdico foi bem aceito durante alguns momentos na história da humanidade. Segundo Kishimoto (1994), os jogos e as brincadeiras no período da Idade Média, foram perdendo o seu valor e passaram a ser vistos como atividades que geram ociosidade, indisciplina e bagunça, assim, não eram vistos como elementos importantes para a formação do indivíduo.

A palavra “lúdico” tem sua origem do latim *Ludus* que significa jogos, divertimento e brincadeira. Sua história começou na idade antiga, onde o conceito de lúdico era mais associado ao uso dos jogos e esportes, e era visto como um meio que agregava conhecimentos e valores, como pontua Almeida (2013).

O primeiro relato na história da educação lúdica ocorreu na Grécia Antiga, com Platão (427- 338 apud Almeida, 2013) afirmando que os primeiros anos de vida da criança devem ser ocupados com jogos educativos. E assim, em um método lúdico introduziu de modo diferente, uma forma de matemática voltada para o lúdico, em que aplicava exercícios de cálculos ligados aos problemas da realidade. Este também, destacava que os esportes contribuíam na formação do caráter e da personalidade do indivíduo.

Entre os egípcios, os romanos e os maias, os jogos serviam como o meio para a nova geração aprender com os mais velhos sobre valores e conhecimentos, como pontua Almeida (2013). Já na idade média com o acréscimo do Cristianismo no mundo, os jogos foram perdendo seu valor, pois “durante a idade média o jogo foi considerado não sério por sua associação ao jogo de azar, bastante divulgado na época” (KISHIMOTO,1994, p.28).

Assim os jogos foram considerados profanos e imorais e sem nenhuma significação, portanto passaram a não serem utilizados nas escolas. Essa ideia associada aos jogos como sem significação, ainda costuma ocorrer nos dias atuais, pois muitas pessoas até mesmo profissionais dentro das escolas, não valorizam os jogos e brincadeiras, sendo visto por eles, como somente um passatempo. No entanto, a partir do século XVI os humanistas perceberam o valor que os jogos tinham na educação e os colégios jesuítas foram os primeiros a regatarem a utilização do jogo na pratica. “Assim, disciplinados, os jogos reconhecidos como bons, foram admitidos, recomendados e considerados a partir de então como meios de educação tão estimáveis quanto os estudos” (ARIES, 1981, p.113).

Dessa forma, ressurgiu assim, uma nova percepção da capacidade e da importância dos jogos na educação, pois os jesuítas passaram a ter um novo olhar para os jogos fazendo com que estes se tornassem o meio a ser utilizado como práticas educativas de aprendizagens. Assim, da mesma forma que os jesuítas, muitos professores estão valorizando e utilizando os jogos em sala de aula, como um meio de ajudar na aprendizagem.

No período do renascimento, como afirma Kishimoto (1994), começam a surgir uma nova percepção da infância, a criança sendo vista como aquela que é dotada de valor positivo de uma natureza boa, que se expressa espontaneamente por meio do jogo. Assim, nesse período o jogo aparece como conduta típica e espontânea da criança, reconhecendo a criança como um ser de natureza boa, semelhante a alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão. Nesse sentido Kishimoto (1994) afirma:

O jogo serviu para divulgar princípios de moral, ética e conteúdo de história, geografia e outros, a partir do Renascimento, o período de compulsão lúdica. O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo (KISHIMOTO, 1994, p. 28).

Desta maneira, é percebido como o lúdico foi sendo valorizado ao longo dos anos, assim é importante ressaltar o pensamento de alguns autores do período renascentistas, como Montaigne (1580 apud Almeida, 2013), que em sua visão, privilegia os jogos que valorizam a escrita e considera o jogo um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário. E Vives (1531 apud Almeida, 2013), que cita o jogo como meio de expressão de qualidade espontâneas e natural da criança, também via nos jogos, um momento adequado para observação, pois através dos jogos as crianças expressavam sua natureza psicológica e suas inclinações. Para ele, as escolas deveriam ter, não somente um jardim com árvores, mas um espaço reservado externo para o recreio e a prática de jogos.

Desse modo, o lúdico ganhou repercussão e se tornou fundamental para atender as necessidades das crianças, favorecendo principalmente nas escolas a aprendizagem dos conteúdos escolares.

No século XIX, outros teóricos se destacam pelo seu pensamento sobre a importância dos jogos. Como Froebel (1926, apud Almeida, 2013) que foi um grande precursor para fortalecer os métodos lúdicos na educação. Ele fez do jogo um instrumento para promover a educação, pois entendia que a expressividade da criança ocorria por intermédio da percepção sensorial, da linguagem e do brinquedo. Para ele, “a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto expressão e participação social as crianças” (Froebel, 1926 apud Almeida, 2013).

O melhor meio de conduzir a criança a auto expressão e a socialização, seria através dos jogos. Assim, a teoria de Froebel (1926) determinou os jogos como sendo os melhores meios para a educação das crianças.

Depois de Froebel (1926), surgiram novos pensamentos que trouxeram uma evolução para os jogos na educação. Como o pensador Dewey (1952), que afirmava que a criança deveria viver no ambiente natural dela, onde aprendesse a viver concretamente, em vez de aprender simplesmente por lições abstratas e remotas. Para ele o jogo proporciona o ambiente natural da criança, e as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança.

Assim, o autor supracitado, traz com suas concepções um novo olhar para a aprendizagem das crianças, pois a melhor forma de ensinar é proporcionado um ambiente natural para a criança, onde o conhecimento será gerado nas crianças a partir de suas necessidades e dos seus interesses.

No decorrer dos anos, o lúdico foi se tornando um fator essencial nas escolas. E muitos outros teóricos foram surgindo trazendo consigo a ideia do lúdico, como um elemento necessário para promover aprendizagens e despertar nas crianças o interesse pela escola.

Como Claparède (1940) que afirma a importância do jogo como necessidade própria da criança e assegura que a tendência lúdica é essencial para sua natureza. Desse modo, segundo ele, as escolas deveriam, através da necessidade das crianças de brincar, despertar nelas o interesse pela escola e pelo ensino. Assim o jogos e brincadeiras seriam o melhor meio de fazer com que a criança tivesse o prazer de ir à escola.

Nos séculos XX e XXI o lúdico foi visto, por muitos teóricos, como um elemento essencial para promover a aprendizagem das crianças. Como Piaget (1989) quando afirma que, o indivíduo passa por várias etapas de desenvolvimento ao longo da vida, assim entende que os jogos se tornam mais significativos à medida que a criança se desenvolve, dessa forma ele vê nos jogos um meio de enriquecer o desenvolvimento intelectual.

De acordo com Piaget (1989), o jogo não tem somente a função de alívio ou entretenimento para gastar as energias das crianças, e sim um momento de enriquecimento e desenvolvimento para o intelecto delas. Para ele, os jogos são como ferramenta para auxiliar a formação do indivíduo, defende assim a ideia de que os métodos da educação lúdica, precisam de um material conveniente, para que jogando as crianças cheguem a assimilar as realidades intelectuais, pois estas aprendem através de um referencial concreto, ainda não conseguem pensar de forma abstrata.

Vygotsky (2000), cuja teoria tem por base o desenvolvimento do indivíduo como resultado sócio histórico, que ocorre por intermédio da interação do sujeito com o meio. Assim, conforme o autor supracitado, é por meio das relações sociais, pela interação do indivíduo com o meio e com os outros, que este consegue aprender. Dessa forma, as atividades lúdicas são meios eficaz para desenvolver a aprendizagem através das relações sociais. É por meio dos jogos e brincadeiras que as crianças adquirem conhecimentos, aprendem e se desenvolvem.

Outro teórico desse período é Bruner (1974) que defende a teoria de que a aprendizagem é um processo ativo, em que a criança constrói novas ideias com base em ideias e conceitos de seu conhecimento passado e atual. Para ele as brincadeiras infantis, nos primeiros anos de vida da criança, estimulam a criatividade, as descobertas de regras e colaboram com a aquisição da linguagem.

Alguns autores mais recentes como Kishimoto (1994), e Almeida (2013) citam o lúdico como uma ferramenta importante de aprendizagem, abordando a importância dos jogos no desenvolvimento da criança. Para Kishimoto, o uso de brinquedos e jogo educativo com fins pedagógicos são importantes instrumentos para situações de ensino aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Contudo para Almeida (2013), o lúdico estimula a busca da aprendizagem e permite a ação interativa e social, fazendo com que os alunos assimilem valores e desenvolva uma relação afetiva com o professor.

Diante das ideias dos autores citados, fica evidente que as atividades lúdicas são indispensáveis à prática educativa. De acordo com Almeida (2013), a educação lúdica teve sua contribuição para a formação de uma vasta rede de conhecimento, que atingiu não só no campo educacional, mas também a área da psicologia, e outras áreas, assim a educação lúdica foi se constituindo como imprescindível para uma prática pedagógica satisfatória.

Dessa forma, o lúdico na educação esteve presente em todas as épocas da história da humanidade e em vários povos, fazendo parte de inúmeras teorias da educação mundial. Sendo assim, a importância do lúdico na educação foi ganhando força ao longo do tempo e atualmente tem sido muito utilizado nas escolas, por profissionais que já perceberam a importância deste, como um importante instrumento de aprendizagem.

3 AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM

A aprendizagem é essencial na vida do indivíduo, desde cedo as crianças já aprendem a conhecer coisas novas do mundo, através da interação com os outros indivíduos no ambiente em que vive. Segundo Campos (2011, p. 13), quando as crianças nascem, começam a aprender e continuam durante toda a sua vida. Pois com poucos dias de nascimento, esta já aprende a chamar sua mãe com seu choro. E no seu primeiro ano, já se familiarizou com muitos objetos que formam seu novo mundo, e tornou-se perfeitamente iniciada no processo de aquisição da linguagem falada.

Desse modo, ao decorrer deste capítulo destacaremos a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, e como os autores destacam a importância que o lúdico proporciona no desenvolvimento da criança, ressaltando como estas são essenciais para o desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e social.

A aprendizagem é um processo fundamental na vida de todo indivíduo, e este aprende e desenvolve os comportamentos que o possibilitam viver. Nesse sentido, Campos (2011) destaca que:

A aprendizagem é um processo tão importante para o sucesso da sobrevivência do homem que foram organizados meios educacionais e escolas para tornarem a aprendizagem mais eficiente. As tarefas que os seres humanos são solicitados a aprender, como, por exemplo, somar, multiplicar, ler, usar uma escova de dente, datilografar, demonstrar atitudes sociais, que não podem ser aprendidas naturalmente (CAMPOS, 2011, p. 15).

Por isso a necessidade do adulto para a auxiliar a criança, e também das escolas para auxiliar no processo de aprendizagem de cada indivíduo. Pois, segundo Vygotsky (2000), a aprendizagem ocorre por meio das relações entre as pessoas e não há como aprender sem o outro para fornecer os significados que permitem com que o indivíduo pense sobre o mundo. Desse modo, também é por meio das atividades lúdicas que as crianças estabelecem as suas relações sociais e aprendem umas com as outras e com os adultos que estão presentes no seu meio social.

Diante do exposto, é importante ressaltar que é através da aprendizagem que as crianças adquirem conhecimentos, a partir disso, elas precisam ser ensinadas em sala de aula de forma que compreendam os conteúdos ensinados. Porém, não é somente buscar a compreensão dos conteúdos, pois muitas vezes o aluno não se interessa pela aula, devido ao fato de serem aulas monótonas, assim sem um interesse por parte do aluno, o ensino se torna difícil e incompreensível. Por isso, a necessidade de se usar as atividades lúdicas em sala, pois

o ensino se torna prazeroso e motivador para o aluno, assim será mais fácil para ele compreender o conteúdo.

Rogers (1971) destaca que o indivíduo aprende significativamente apenas aquilo que ele percebe como relevante para sua auto realização, ou seja, aquilo que é prazeroso, que vai gerar em seu interior uma satisfação. Desse modo quando o aluno percebe que o conteúdo é relevante para atingir um objetivo, a aprendizagem é muito mais rápida. Assim ocorre com as atividades lúdicas, o aluno terá mais interesse naquilo que é prazeroso para ele, e as aulas serão mais satisfatórias para os alunos compreenderem os conteúdos ensinados.

De acordo com Moreira (1983), a aprendizagem possui três aspectos que são utilizados para definirem como esta ocorre no indivíduo que são: o aspecto cognitivo, afetivo e psicomotor. Estes aspectos são fundamentais para o desenvolvimento da aprendizagem no indivíduo, pois,

o cognitivo resulta no armazenamento organizado de informação na mente do indivíduo que aprende; o afetivo resulta de sinais internos ao indivíduo identificadas como experiências, tais como, o prazer e dor, satisfação ou descontentamento, alegria ou ansiedade; e a psicomotora envolve respostas musculares adquiridas através de treino e prática (MOREIRA, 1983, p.75).

Podemos observar que os aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores são essenciais para desenvolver a aprendizagem no indivíduo. As atividades lúdicas desenvolvem todos esses aspectos na criança, pois com o desenvolvimento do aspecto cognitivo são gerados novos conhecimentos, que vão fazer com que esta explore, interaja com o mundo. No aspecto afetivo, proporciona as relações afetivas entre as pessoas do seu meio social, além de gerar nela os sentimentos de satisfação e descontentamento, que faz com que aprenda a lidar com os conflitos. E no aspecto psicomotor faz com que as crianças desenvolvam as habilidades motoras, como a coordenação motora global e entre outras habilidades motoras, as quais são importantes para o seu desenvolvimento integral. Dessa forma, com a utilização das atividades lúdicas todos esses aspectos são bem desenvolvidos.

De acordo com Piaget (1989) o indivíduo passa por várias etapas de desenvolvimento ao longo da vida, considerado por ele como estágios, e em cada fase corresponde há um tipo de estrutura cognitiva, que possibilita ao indivíduo diferentes formas de interação com o meio, assim, é através da estrutura cognitiva que permite com que o indivíduo adquira novos conhecimentos em cada fase do seu desenvolvimento.

Para Piaget (1989) é ao longo do desenvolvimento desses estágios que o pensamento da criança até os 11 anos de idade, utiliza-se de operações concretas, ou seja,

durante este período o pensamento da criança recorre à manipulação de objetos e acontecimentos concretos para compreender o mundo à sua volta.

Nessa perspectiva, podemos observar a importância que atividades lúdicas proporcionam para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças, pois o seu pensar ainda está limitado, e sua compreensão é de fato concreta, ainda não é capaz de compreender com hipóteses com as quais se poderia racionar.

Desta maneira, Piaget (1989) destaca que o jogo simbólico, cujas características nas crianças aparecem entre dois a seis anos de idade, mostra como as crianças transformam a sua realidade em função dos seus desejos e fantasias, pois é nesta fase que as crianças, após vivenciarem situações impressionantes ou interessantes do seu cotidiano, acabam revivendo o acontecimento, reproduzindo essas situações através do brincar, pois estas não conseguem repensar no acontecimento, ou seja, precisam de um simbolismo mais direto, que lhe permita reviver o acontecimento em lugar de se contentar com um pensamento.

Para o autor supracitado, é no jogo simbólico que as crianças compensam as necessidades não satisfeitas, como também, os conflitos afetivos que aparecem, visto que é nesses conflitos que elas revivem essas situações através do brincar e acabam que os conflitos são conduzidos a soluções mais felizes, isso por que a criança aplica nos seus brinquedos o que o seu egoísmo não lhe permitia fazer na vida real. Assim Piaget (1989) afirmar que “O jogo simbólico pode servir ainda para liquidação de conflitos, mas também para a compensação de necessidades não satisfeitas, para a inversão de papéis (obediência e autoridade), para liberação e extensão do eu etc.” (PIAGET, 1989, p. 54).

Segundo Piaget (1989), as crianças representam as relações sociais no meio onde vivem, através da brincadeira de faz de conta, quando ela brinca, por exemplo, que é médico, que é a mãe, a professora, entre outras. Assim as brincadeiras fornecem estruturas básicas para mudanças da necessidade e da consciência das crianças, pois é nessas situações que elas ressignificam o que vivem.

Portanto, para ele, os jogos se tornam mais significativos à medida que a criança se desenvolve, visto que, ele vê nos jogos uma forma de melhorar o desenvolvimento intelectual, através da manipulação dos materiais variados, como jogos, brinquedos e também quando esta passa a reconstruir objetos e reinventar as coisas.

Desse modo, podemos observar como as atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Nesse sentido, Leontiev (2014) destaca que o brincar é a atividade principal da infância é aquela que resulta em mudanças no desenvolvimento psíquico da criança, impulsionando o funcionamento humano em dado

período. Para ele, as situações com o brinquedo permitem à criança apropriar-se do mundo real, dominar conhecimentos, relacionar-se e integrar-se culturalmente.

Segundo Vygotsky (2000), destaca em seus estudos como a brincadeira é a principal fonte de desenvolvimento da criança, isso porque a brincadeira é representada como a satisfação de toda as suas necessidades em interagir com o mundo, pois é no brinquedo que a criança se projeta nas atividades dos adultos, ensaiando atitudes, valores, hábitos, significados que estão além de suas possibilidades, mas que serão incorporadas na sua forma de agir e pensar.

No início da idade pré-escolar, quando surgem os desejos que não podem ser imediatamente satisfeitos ou esquecidos, e permanece ainda a característica do estágio precedente de uma tendência para a satisfação imediata desses desejos, o comportamento da criança muda. Para resolver essa tensão, a criança em idade pré-escolar envolve-se num mundo ilusório e imaginário onde os desejos não realizáveis podem ser realizados, e esse mundo é o que chamamos de brinquedo (VYGOTSKY, 2000, p. 108).

Para o autor supracitado, a importância do jogo não está somente no ato de jogar, mas em uma forma, de libertação da criança em situações difíceis, pois o jogo, para ela, é como um desejo satisfeito originado dos desejos insatisfeitos. Este, afirma que o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, este termo trata de explicar o que a criança é capaz de fazer com o auxílio de pessoas experientes e o que ela já consegue fazer sozinha. Assim a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), segundo Vygotsky (1988, apud Baquero, 2000, p.97), é “a distância entre o nível real de desenvolvimento, determinada pela capacidade de resolver interdependente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto”. Assim, por meio do brinquedo, é criada uma ZDP na criança, que influencia no seu desenvolvimento. Visto que, a ZDP permite que se avalie o processo de desenvolvimento e os processos de maturação já produzidos na criança, assim como também os processos que estão se desenvolvendo.

Para o autor uma situação imaginária, como o da brincadeira de faz de conta, leva a criança a criar um mundo imaginário, pois ao brincar, a criança dá significado aos objetos, ou seja, quando brinca com um tijolinho de madeira como se fosse um carrinho, esta, se relaciona com o significado e não com o objeto concreto em suas mãos. Assim, para a criança na brincadeira, o objeto possui um valor simbólico, cujo o valor é atribuído no momento do brincar.

O jogo é fundamental para fazer a criança aprender, pois esta aprende a viver e a crescer em comunhão com a sociedade em que vive, uma vez que, o jogo permite isso, através das relações sociais. Assim, segundo Almeida (2013), o jogo reflete as experiências e os valores da própria comunidade em que estão inseridas. Visto que, desenvolve nas crianças habilidades

de cooperação, de trabalho em equipe, fazendo com que esta aprenda a resolver os conflitos e assim aprenda a conviver bem com o outro. Nesse sentido Chateau (1987, p. 126) afirma que: “o jogo prepara para o trabalho, sendo introdutório ao grupo. Para a criança maior, jogar é cumprir uma função, ter um lugar na equipe; o jogo, como o trabalho, é, por conseguinte, social”. Para o autor, o jogo é atividade de grupo, visto que, é no jogo que a criança tem contato com as outras, e assim, ela adaptar-se a considerar o ponto de vista dos outros, fazendo com que deixe seu egocentrismo.

Diante do exposto, podemos destacar que as atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, devido ao fato dela gerar transformações no seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, estimulando assim, o pensamento para um nível mais elevado, fazendo com que a criança perceba as relações que regem o mundo à sua volta.

Segundo Negrini (1994) as atividades lúdicas contribuem favoravelmente para as diversas fases do desenvolvimento da criança. O lúdico não pode ser visto apenas como atividades recreativas, mas sim como oportunidade para desenvolver novos conhecimentos, pois com a ludicidade a criança descobre o mundo, e interage com ele, desenvolvendo assim a noção de espaço, a socialização, e a expressão dos seus sentimentos e entre tantos outros aspectos, que são resultados desse conhecimento. Nesse sentido Negrini (1994) afirma:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global das crianças e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade, sociabilidades são inseparáveis, sendo a afetividade que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINI, 1994, p. 52).

Assim, com a utilização dos jogos e brincadeiras na sala de aula, proporciona condições para construção do conhecimento nas crianças, tornando o ensino prazeroso e motivador. Nesse sentido Kishimoto (1994) enfatiza que o jogo contempla várias formas de representação da criança, contribuindo assim, para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil.

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança em suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil (KISHIMOTO, 1994, p. 36).

Desse modo, é percebido como as atividades lúdicas favorecem o ensino-aprendizagem das crianças. De acordo com Kishimoto (1994, p. 36) “o uso de brinquedos e jogos educativos com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para

situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”. Segundo a autora supracitada, a brincadeira de faz de conta, surge nas crianças por volta dos dois ou três anos, quando esta, começa a modificar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no seu contexto social. Para ela, essa modalidade de brincadeira se desenvolve pela aquisição do símbolo. Visto que, é quando a criança altera o significado dos objetos, das situações, criando novos significados, que ocorre a função simbólica.

Nesse sentido é importante ressaltar como brincadeira de faz de conta, também conhecida como o jogo simbólico é muito utilizada pelas crianças, visto que, através desta as crianças se desenvolvem e adquirem conhecimentos de mundo, além de expressar o que sentem e reproduzir coisas de sua realidade, como sua vivência familiar e escolar.

Segundo Camargo (2015), a brincadeira de faz de conta, desenvolve nas crianças a imaginação, a criatividade, as habilidades como resolução dos conflitos, a empatia, a coordenação motora e espacial, além de estimular o entendimento dos papéis sociais que a criança representa em sua vivencia. Na área emocional, desenvolve nas crianças a auto estima, a autonomia, o reconhecimento de sentimentos, e a sensação de segurança e proteção. Assim essa brincadeira desenvolve nas crianças os aspectos cognitivo, afetivo, psicomotor e social.

BRASIL (1998), destaca que é através do ato de brincar que as crianças recriam e repensam os acontecimentos que vivenciaram, as brincadeiras transformam os conhecimentos que as crianças já possuem anteriormente em conceitos gerais, com os quais brinca. O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Um exemplo, é quando nas brincadeiras de faz de conta as crianças precisam assumir um determinado papel, porém para interpretar esse papel a criança precisa primeiro conhecer algumas características de seu personagem. Assim, esses conhecimentos que a criança utiliza para interpretar os papéis sociais nas brincadeiras, provêm da imitação de alguém ou de algo conhecido, de uma experiência vivida na família, do relato de um colega ou de um adulto, de cenas assistidas na televisão, ou narradas em livros etc.

Desse modo, a brincadeira de faz de conta contribui muito para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Visto que ao brincar a criança desenvolve a imaginação e assim, é capaz de adquirir habilidades e se desenvolver, pois as atividades lúdicas desenvolvem as atividades motoras e intelectuais da criança.

Segundo Alencar (1990), a imaginação que a criança desenvolve no ato de brincar proporciona para elas, a capacidade de experimentar, explorar, e manipular ideias, sem ficar presa pelas regras de lógica. Sendo um elemento essencial no desenvolvimento na sua vida,

pois “o comportamento imaginário é um fenômeno comum na vida de muitas crianças e desempenha um papel importante no seu desenvolvimento social, emocional e intelectual”. Como pontua Alencar (1990, p.76). Desse modo, a imaginação tem um papel importante em todos os aspectos do desenvolvimento, da criança, no social, emocional e intelectual, além de estimular a aprendizagem.

Porém, muitos professores ignoram o fato de como a fantasia e a imaginação estão presentes no jogo e nas brincadeiras das crianças. Pois, segundo Alencar (1990), muitos professores ignoram e desconhecem a frequência em que a criança faz uso de sua fantasia e imaginação. E empregar a imaginação no seu desenvolvimento social é essencial para as crianças, visto que é por meio desses elementos que muitos alunos inventam, constroem, e exploram o meio. Além de também, contribuir para a sua aprendizagem e socialização com os colegas, pois grande parte das brincadeiras com outras crianças se desenrolam em cenários imaginários. Como afirma também Jersild (1971, apud Alencar 1990):

Através do faz-de-conta, dos devaneios e de outras atividades da imaginação, é a criança capaz de ampliar enormemente a extensão do seu mundo. Na sua imaginação, salta ela as fronteiras do tempo e do espaço e consome façanhas que passam dos limites da sua força real. E há também uma interação entre a atividade imaginativa da criança e seu desenvolvimento motor: muitas habilidades importantes são adquiridas ou praticadas em atividades lúdicas (JERSILD, 1971, apud ALENCAR, 1990, p. 358).

Com o desenvolvimento da imaginação por meio das atividades lúdicas, gera nas crianças muitas habilidades, pois como afirma Kishimoto (1994) os jogos dramáticos e as brincadeiras de super-heróis aumentam nas crianças as habilidades linguísticas, e assim são levadas a solucionar melhor os problemas e desenvolverem habilidades de cooperação.

Portanto evidencia-se que o brincar é essencial para o processo de ensino-aprendizagem, visto que este auxilia no desenvolvimento cognitivo, afetivo, psicomotor e social da criança, contribui assim, no desenvolvimento da criança como sujeito crítico.

4 AS PERSPECTIVAS DO LÚDICO NA SALA DE AULA

Na prática docente, o processo de ensino aprendizagem é um tema que traz bastante reflexões, principalmente na relação professor-aluno, pois o fato de os alunos estarem realmente aprendendo ou não, nos diz respeito à metodologia que está sendo utilizada pelo professor. Diante disso, este capítulo refere-se sobre a importância das atividades lúdicas como ferramenta de ensino aprendizagem na sala de aula. Inicialmente, foi destacado os discursos de alguns autores como Alencar (1990), Almeida (2013), Kishimoto (1994), e Marinho (2007), que abordam a importância da ludicidade na sala de aula. Posteriormente nos sub tópicos foi ressaltado a importância dos jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental, destacando alguns exemplos de jogos e brincadeiras.

A ludicidade na sala de aula é essencial para o desenvolvimento dos alunos pois, com o uso dos jogos e brincadeiras os alunos vivenciam na prática conteúdos que geralmente só são trabalhados na teoria. Sobre isto Marinho (2007) ressalta:

O educador em sua ação, na educação infantil e nas séries iniciais do ensino fundamental, deve considerar essas questões ao refletir sobre a prática pedagógica. A ludicidade deve ser um dos principais eixos norteadores do processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras. Assim, a criança fica mais motivada para aprender, pois tem mais prazer em descobrir e o aprendizado é permeado por um desafio constante (MARINHO, 2007, p.86).

Podemos destacar que com a ludicidade presente na maior parte das aulas, o processo de ensino será mais significativo para os alunos. Nesse sentido, Ausubel (1968, apud Moreira, 1983) destaca sua atenção para aprendizagem na escola, como está e ocorre no dia a dia da sala de aula. Para ele o elemento mais importante que influencia na aprendizagem é aquilo que o aluno já sabe, os seus conhecimentos prévios. Assim ele afirma, que cabe ao professor ensinar de acordo com os conhecimentos prévios de seus alunos, em buscar relacionar os conceitos que os alunos já aprenderam com os novos conceitos que precisam ser aprofundados.

Diante do exposto é importante destacar que aprendizagem significativa de Ausubel (1968, apud Moreira, 1983), é um processo no qual, uma nova informação se relaciona com os conhecimentos prévios relevantes estabelecidos na estrutura cognitiva do indivíduo. Para ele, essa aprendizagem ocorre quando as novas informações são assimiladas como ponto de ancoragem em conceitos ou proposições relevantes preexistentes na estrutura cognitiva do indivíduo. Dessa forma, na medida que os novos conceitos são aprendidos de maneira significativa, o conhecimento se torna mais elaborado e o processo de assimilação mais

compreensível. Assim, as escolas necessitam fornecer um ensino para o aluno que gere uma aprendizagem significativa, por meio das atividades lúdicas para tornar o processo de assimilação mais compreensível para o aluno.

No âmbito escolar é observado que muitas vezes algumas escolas têm se preocupado mais em transmitir informações do que permitir mais momentos de atividades lúdicas, que iriam favorecer de forma melhor o aprendizado das crianças a um conteúdo. A escola deve proporcionar um currículo que abranja as atividades lúdicas de forma mais completa, trazendo o lúdico para estar em um maior momento das aulas.

Sobre isto Kishimoto (1994) destaca que o currículo da escola deve abrir lugar para que as representações simbólicas aconteçam e a inclusão dos jogos infantis nas propostas pedagógicas é essencial, pois é principalmente na escola, nos primeiros anos de vida, que a criança se desenvolve. Contudo, o que temos observado nas escolas é um desinteresse por parte dos alunos com relação ao ensino transmitido pelo professor, devido ao fato deste, apenas utilizar métodos tradicionais. Visto que, algumas escolas não têm proporcionado um ambiente para que o aluno se desenvolva com as atividades lúdicas, pois muitas destas, não dispõem de jogos, brinquedos ou não fornecem o intervalo do recreio, onde as crianças poderiam utilizar das brincadeiras.

Nesse sentido destaca Alencar (1990), quando afirma que a ênfase das escolas tem sido cada vez mais voltada para transmitir informações factuais e o momento para os jogos e brincadeiras vem se reduzindo de uma forma significativa. Sobre isto Grossi e Bordim, (1993) destacam:

Talvez tenhamos que inventar bancas de aula diferentes, porque as que temos não se adaptam aos costumes deles. Talvez tenhamos que dizer que a nossa sala de aula é a sala de estar dele, através da televisão. Por isso temos que subjugar a televisão para servir a educação e não apenas, ao lucro das empresas. Por isso temos que fazer com que a escola seja agradável para que as crianças queiram ir e ficar lá o tempo necessário (GROSSI; BORDIM, 1993 p. 172).

A escola deve oferecer condições, relacionadas a espaços e materiais, entre outros aspectos, que permitam o desenvolvimento de projetos e planejamentos que utilizem a ludicidade, pois com a uso das atividades lúdicas nas aulas o ensino se tornar agradável, prazeroso e motivador para os alunos.

Nesse sentido, de acordo com o autor supracitado, o professor exerce uma função de relevância e de grande responsabilidade como educador, pois este, deve ser aquele que cria um ambiente para o aluno aprender, um ambiente de respeito e aceitação mútua, onde os alunos possam compartilhar, desenvolver e aprender tanto uns com os outros e com o professor, como também independentemente.

Segundo Hendricks (1991):

Para ser um professor eficiente, não basta dominarmos o conteúdo a ser ministrado; precisamos conhecer também aqueles a quem ensinamos. Nosso interesse principal não deve ser só passar-lhes princípios; mas influencia-los. Por conseguinte, a maneira como os alunos aprendem deve determinar a forma como ensinamos (HENDRIKS, 1991, p. 39).

Assim, o professor ao ministrar suas aulas, deve buscar conhecer seus alunos, investigando os seus conhecimentos prévios para criar assim um ambiente de aprendizagem significativa.

Segundo Alencar (1991), é necessário também que o professor crie estímulos no aluno, desenvolvendo assim as habilidades motoras e cognitivas. Permitindo assim, ao aluno, a oportunidade para levantar questões, elaborar e testar hipóteses, discordar, propor ideias, e avaliar criticamente os fatos. Fazendo assim, com que este aluno possa ter tempo para pensar e desenvolver suas ideias criativas. Desse modo, o professor deve ser aquele que valoriza o trabalho do seu aluno, que o encoraja para desenvolver habilidades de pensar e aperfeiçoar suas próprias ideias.

De acordo com Almeida (2013) o lúdico é uma forma bastante vantajosa de aproximar as diferenças e de possibilitar a escola um espaço de aprendizado interessante e motivador aos alunos, e isto deve ocorrer por meio de estratégias pedagógicas das quais o jogo deve fazer parte. Para ele “uma sala de aula ludicamente inspirada não é necessariamente, aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que se apresentam as características do aprender de forma motivada, atraente, com conteúdo que tenham significação”. (Almeida, 2013, p. 84)

Por isso é importante que o professor em sala de aula utilize das atividades lúdicas para contribuir no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, visto que, esses momentos conduzem a construção de conhecimentos, pois não basta somente aulas descontraídas, mas que não se aprende nada. De acordo com Barbosa (2003):

O educador deve definir previamente, o espaço de tempo que a atividade lúdica vai ocupar no dia a dia de sua prática pedagógica, os espaços onde essas atividades se desenvolverão, os objetos e brinquedos a serem utilizados, bem como, respeitar as singularidades das crianças, promovendo a inclusão de modo que todos participam das atividades ao mesmo tempo (BARBOSA, 2003, p. 19).

É necessário que o professor direcione as suas aulas com a ludicidade, mas também que elabore conteúdo, bem definidos e objetivos traçados que vão proporcionar conhecimentos significativos para o aluno. Desse modo o professor pode desenvolver nas suas aulas atividades lúdicas, como por exemplo trabalhos em grupos, com ensinamentos que leve o aluno a

compartilhar, dividir, interagir, respeitar os outros, e assim, orientar sempre as aulas para que todos participem e produzam. Nesse sentido Baquero (2000), destaca:

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

Segundo Matos (2013), se o professor estiver comprometido com a ludicidade, maior será o seu entendimento e a possibilitada de se tornar um profissional mais humanizado, compreensivo e competente. Diante disso, é necessário que o ensino utilizado pelo professor esteja interligado com o lúdico e este deve buscar a melhor forma de integrar o lúdico ao conteúdo utilizado.

O lúdico favorece de forma eficaz o desenvolvimento das potencialidades criativas das crianças, e cabe ao professor ensinar e intervir de forma adequada, sem reprimir a criatividade da criança. Desse modo, as atividades de jogos e brincadeiras são consideradas estratégias didáticas que facilitam o processo de ensino-aprendizagem, além de tornar o ensino mais prazeroso, e proporciona para a criança a construção de conhecimentos, e o desenvolvimento de habilidades que irão contribuir para o seu desenvolvimento.

De acordo com Santos (2012):

O papel do professor durante os jogos deve ser o de provocar e desafiar a participação coletiva na busca de encaminhamentos e resolução dos problemas, pois é através do jogo que podemos despertar e incentivar a criança para o espírito de companheirismo de cooperação gradativamente, ela vai assumindo e compreendendo sua posição como um membro de um grupo social (SANTOS, 2012, p. 52).

Como afirma Santos (2012), o brincar e o jogar contribuem para desfazer egocentrismo na criança, dando lugar para a empatia, companheirismo e respeito. Assim, a ludicidade tem grande importância quando é trabalhada em sala de aula, pois tem a capacidade de desenvolver na criança o respeito ao próximo, a empatia, o respeito as regras, e assim, esta aprende a resolver seus conflitos, entendendo sua posição social em um grupo.

Desse modo, o meio social, é fator fundamental para desenvolver aprendizagem por meio das atividades lúdicas, pois juntas as crianças se desenvolvem, adquirem conhecimentos, e aprendem a se relacionar resolvendo também seus conflitos. É na interação social com o meio em que vivem as crianças se relacionam e aprendem, assim “o sujeito aprende na interação com os outros sujeitos, no confronto, na troca de concepções, ideias e teorias, e assim estrutura e reestrutura seus conhecimentos” (GROSSI; BORDIM, 1993, p. 187). Segundo as autoras supracitadas:

É no grupo que nos defrontamos com as diferenças. É no grupo que aprendemos esse difícil processo de conviver com as divergências, os conflitos, as diferenças. Isso tudo envolve e significa processo de construção de conhecimento, significa processo de apropriação do saber de cada um para deflagrar o que ainda não se conhece (GROSSI; BORDIM, 1993, p. 187).

Sendo assim, é importante ressaltar que as atividades lúdicas são meios fundamentais para facilitar o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes, além de estimular no desenvolvimento físico e cognitivo da criança. Assim quando as atividades lúdicas são desenvolvidas na infância, possibilitam um processo de ensino-aprendizagem prazeroso, dinâmico e satisfatório para as crianças. O professor tem a possibilidade de observar e compreender os alunos com o uso das atividades lúdicas, pois a utilização dos jogos e das brincadeiras no ambiente escolar, torna-se muito relevante para o ensino em geral.

4.1 A importância dos jogos e brincadeiras nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental

A Educação Infantil e Ensino Fundamental são ambientes separados para os adultos, no entanto para as crianças não há fragmentação. Segundo Brasil (2019), no Documento Curricular do Maranhão, esse período de transição da criança para o Ensino Fundamental deve ser entendido como um processo contínuo, pois, as crianças da Educação Infantil são as mesmas que irão para o Ensino Fundamental. Dessa forma, o lúdico nos anos iniciais do Ensino Fundamental é essencial para desenvolver a aprendizagem dos alunos, pois não é somente na Educação Infantil que as atividades lúdicas devem ser trabalhadas.

As escolas do Ensino Fundamental geralmente não proporcionam momentos lúdicos para as crianças quando chegam nesta nova etapa de suas vidas, sendo que estas, já tinham uma vivência lúdica na Educação Infantil, com isso, muitas crianças acabam por se sentirem desconfortáveis nesse processo de transição. Assim é importante que este processo ocorra de forma agradável para a crianças, sendo necessário que a escola crie ambientes de acolhimento e adaptação que desenvolva também as atividades lúdicas. Como também, desenvolva práticas pedagógicas que respeitem as características de cada faixa etária, promovendo aprendizagens compatíveis com as necessidades das crianças. Para que assim, nesta nova etapa, ocorra uma continuidade no processo de ensino e aprendizagem das crianças. Dessa forma, segundo BRASIL (2019) no Documento Curricular do Território do Maranhão, é necessário que a escola crie estratégias para garantir que os processos de aprendizagem

vivenciados pelas crianças da Educação Infantil tenham continuidade sem mudanças abruptas no Ensino Fundamental.

Dessa forma, o uso das atividades lúdicas neste período é importante para os alunos, visto que, quando estes chegam nos anos iniciais do Ensino Fundamental os conteúdos são maiores e os assuntos mais complexos, e é nesta fase que eles precisam ter o domínio da leitura e da escrita. Por isso, é necessário trabalhar com as atividades lúdicas nesse período, pois com o uso dos jogos alfabéticos, os alunos são estimulados a desenvolverem o domínio do código escrito e assim também a leitura. Nessa perspectiva, podemos destacar Almeida (2013) ao afirmar que:

Trabalho com modelos concretos pode facilitar as operações do pensamento, pois a criança passa a fazer novas classificações e representações dos objetos em diversos tipos de agrupamentos. É com essa ferramenta que se veem facilitadas as atividades de seriar, ampliar, dividir, subdividir, diferenciar, combinar e sintetizar estruturas preexistentes em novas relações. E essas relações operadas em conjunto darão a criança as condições necessárias para internalizar os conhecimentos sistematizados, como a realização de operações matemáticas e o domínio do código escrito (ALMEIDA, 2013, p. 70).

Para o autor supracitado, a idade dos sete anos, o cérebro da criança começa a compreender e perceber o mundo de forma profunda, pois esta começa a compreender as dimensões dos objetos, a discriminar e relacionar detalhes visuais e auditivos.

Os jogos e brincadeiras fazem parte da formação da criança, pois permitem que ela aprenda com clareza e de forma prazerosa, assim a ludicidade deve ser utilizada em cada etapa do desenvolvimento de acordo com o nível de maturidade da criança.

De acordo com Almeida (2013), ao pular, correr nadar, arremessar, a criança estimula o desenvolvimento dos músculos amplos, e quando esta participa de atividades que envolvam o rasgar, desenhar, pintar, costurar, amassar, modelar, são atividades excelentes para estimular os movimentos finos, que são essenciais para o processo de alfabetização da criança. Assim é percebido que quando as atividades lúdicas são desenvolvidas em sala de aula, principalmente as que estimulam a coordenação motora fina, são atividades fundamentais para desenvolver na criança o processo de alfabetização, pois esta vai aprendendo como utilizar o lápis e assim desenvolve a escrita.

Atividades como ordenar cores, classificar etiquetas, dar laços, empilhar cubos, montar desmontar, seriar e traçar são tarefas e jogos por meio dos quais a criança aprende a fixar a atenção, dominar sua instabilidade natural, se esforçar e construir uma série de informações cognitivas que vão lhe garantir uma maturação para a aquisição de novos conhecimentos, principalmente para a leitura e a escrita (ALMEIDA, 2013, p. 68).

As atividades lúdicas auxiliam a criança a desenvolver a concentração e construir informações cognitivas, que vão lhe fornecer a aquisição de novos conhecimentos. A

importância do jogo no mundo da criança, tanto no período da Educação Infantil como nos anos iniciais do Ensino Fundamental, tem sido enfatizado por vários estudiosos da aprendizagem e do desenvolvimento como um fator essencial para o desenvolvimento da criança, pelo fato dos jogos e das brincadeiras serem um dos recursos de ensino mais eficientes para a criança adquirir conhecimentos.

Segundo Freire (1993):

O processo de educação escolar ocorre com ênfase, principalmente, em processos verbais, através de palavras, símbolos e códigos. No período da educação infantil, há acordo entre os estudiosos quando ao benefício de ensinarem conceitos por intermédio de atividades lúdicas, mediadas pela linguagem oral e gestual (motora) e por objetos e figuras. Há também consenso quanto ao fato de que a educação infantil e as series iniciais do ensino fundamental constituem a época por excelência para aquisição de repertórios conceituais considerados básicos para aquisições acadêmicas posteriores. Entre os pré-requisitos necessários para essas aquisições, podemos citar o domínio de conceitos temporais, numéricos e relacionais (FREIRE, 1993, p. 91).

Os jogos e as brincadeiras são os meios de motivar o aluno a aprender de forma que compreenda com clareza o conteúdo ensinado, além de despertar o interesse do aluno pelo assunto. Desse modo, as atividades lúdicas nos anos iniciais do Ensino Fundamental são essenciais, sobre isto Aguiar (2002), afirma que é nessa fase que a criança adquire a maior parte do seu repertório cognitivo, emocional e social. Para ele, o jogo é um meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.

Nesse sentido, Brasil (2019) no documento curricular do estado do Maranhão, destaca a importância da ludicidade ser usada como ferramenta de ensino nas disciplinas do ensino fundamental. Visto que, a ludicidade promover para os alunos uma compreensão melhor dos conteúdos. Esse documento, destaca em alguns tópicos como as atividades lúdicas devem ser inseridas nas aulas das disciplinas do Ensino fundamental, propondo assim, aulas que possibilitam aos alunos aprendizagens significativas por meio da ludicidade.

Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o processo de ensino-aprendizagem precisa ser trabalhado de forma lúdica e significativa para que o aluno se interesse pela escola. Sendo assim, é necessário que o professor organize um trabalho consistente, com atividades que contemplem: ver, criar, expressar, refletir, fluir etc., a partir dos elementos da natureza e da cultura (BRASIL, 2019, p. 194).

Posto isso, na fase da alfabetização é essencial o uso de jogos que estimulem a leitura e a escrita, por meio da interação social, pois, “o sujeito aprende na interação com o meio. Daí a importância de atividades diversificadas de leitura e da escrita. [...] é muito importante que o meio ao qual o sujeito está inserido favoreça a construção e o desenvolvimento da leitura e da escrita” (GROSSI; BORDIM, 1993, p. 186). Assim os jogos são fundamentais para desenvolver a aprendizagem das crianças na aquisição da leitura e da escrita.

Diante do exposto, é importante ressaltar como a maneira de ensinar deve ser desenvolvida a partir do conhecimento prévio do aluno, e inserido sempre a ludicidade nas aulas, para que assim, o conteúdo se torne mais compreensivo. Com isso o aluno aprenderá de forma mais clara, pois, muitas escolas não tornam o ambiente agradável para os seus alunos, por isso muitas crianças não gostam de ir para a escola, principalmente quando esta não utiliza a ludicidade.

O professor possui um papel importante na construção de conhecimentos dos alunos, pois um dos seus papéis fundamentais é estimular o aluno à construção de novos conhecimentos e as atividades lúdicas são meios eficazes para isto. Visto que, com as atividades lúdicas, o aluno acaba sendo desafiado a produzir e oferecer soluções a determinadas situações-problema impostas pelo educador. Assim o lúdico é um dos motivadores na percepção e na construção de esquemas de raciocínio, além de ser uma forma de aprendizagem diferenciada e significativa.

5 METODOLOGIA

No estudo dos capítulos anteriores, percebeu-se a importância do lúdico para a aprendizagem da criança e para o seu desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Nesta seção, foram analisados os dados referentes à pesquisa sobre a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem das crianças, e para isso, definiu-se que a pesquisa deveria ser realizada com os professores, pois eles trabalham diretamente com as crianças, sendo assim, um método mais eficaz para analisar como acontece o processo lúdico na sala de aula. A pesquisa constituiu-se de dois procedimentos metodológicos, da revisão bibliográfica e da pesquisa de campo através da aplicação de questionários e observações.

O primeiro procedimento metodológico constituiu-se na revisão bibliográfica referente ao tema da pesquisa, que compõe a fundamentação teórica do trabalho, visando assim abordar como as atividades lúdicas facilitam a aprendizagem dos alunos, e foi fundamentado nas teorias e pesquisas de diversos estudiosos clássicos e contemporâneos que abordam a temática em questão. E assim, foram fontes que permitiram o conhecimento detalhado da temática estudada.

O trabalho está fundamentado na pesquisa fenomenológica, que se baseia na percepção e na interpretação dos fenômenos, ou seja, trata-se de descrever um objeto em toda a sua pureza. Dessa forma, “a fenomenologia é baseada na percepção e na interpretação dos fenômenos, na intencionalidade da consciência e na experiência do sujeito” Triviños (1995, p.43).

Assim, como pontua Triviños (1995, p. 42;47) “o pesquisador fenomenológico estuda a realidade com o desejo de descrevê-la, de apresentá-la tal como ela é, em sua experiência pura, sem o propósito de introduzir transformações nela”. Dessa maneira, o estudo possui um método de abordagem qualitativo que buscou descrever os fatos analisados da pesquisa, através da percepção e da interpretação do fenômeno analisado. Nesse sentido Triviños (1995, p. 128) afirma:

A pesquisa qualitativa com apoio teórico na fenomenologia é essencialmente descritiva. E como as descrições dos fenômenos estão impregnadas dos significados que o ambiente lhe outorga, e como aquelas são produto de uma visão subjetiva [...].

Na pesquisa qualitativa fenomenológica, como pontua Triviños (1995, p. 128) “os resultados são expressos, por exemplo em retratos ou (descrições)”. Assim, a base fundamental desse tipo de pesquisa é a descrição e a interpretação de um fenômeno num contexto.

Sendo assim, o método de abordagem qualitativo nos permitiu a interpretação das peculiaridades nas falas dos professores participantes da pesquisa, obtidas por meio de

questionários composto por questões abertas e fechadas, abordando à importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem dos alunos, que buscou investigar as práticas lúdicas utilizadas pelos docentes no que se refere ao processo de ensino-aprendizagem dos alunos em sala de aula.

O segundo procedimento metodológico consiste na pesquisa de campo e nos instrumentos de coletas de dados. Para a realização da coleta de dados, foram utilizados questionários compostos por questões abertas e fechadas aplicados a oito professoras dos anos iniciais do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, de duas escolas públicas municipais, do município de São Luís- MA. Das oito professoras que fizeram parte da pesquisa, três lecionam na escola situada no bairro do São Raimundo, e as outras cinco lecionam na escola situada no bairro da Cohab.

Os instrumentos de coleta de dados na pesquisa qualitativa, constituiu-se em um elemento importante para a aquisição das informações sobre a pesquisa, pois de acordo com Triviños (1995, p. 137), “os questionários verdadeiramente, são meios “neutros” que adquirem vida definitiva quando o pesquisador os ilumina com determinada teoria”.

Assim, a utilização do questionário como coleta de dados foi fundamental para a análise da pesquisa, pois como afirma Triviños (1995, p. 138) “a entrevista aberta ou livre, o questionário aberto, a observação livre, o método clínico e o método de análise de conteúdo, são os instrumentos mais decisivos para estudar os processos e produtos nos quais está interessado o investigador qualitativo”.

O acesso às informações ocorreu por meio de visitas de campo a duas escolas pesquisadas. Essas instituições são escolas públicas municipais, localizadas em diferentes bairros de São Luís – MA, onde foi realizada a coleta de dados que auxiliaram no estudo, e isto ocorreu no período de abril e maio de 2019, como também, observações nas escolas.

Diante disso, a visita nas escolas, bem como as observações e aplicações dos questionários, proporcionou a análise da prática dos docentes em relação as atividades lúdicas, deste modo, os dados coletados foram interpretados com o auxílio da revisão bibliográfica das fontes pesquisadas.

6 O LÚDICO SOB O OLHAR DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS

O professor possui imensa importância na formação da criança em sala de aula, principalmente, porque é ele que pode proporcionar um ambiente lúdico na aula. Dessa forma, as aulas lúdicas devem proporcionar momentos de felicidade, fazendo com que a rotina escolar seja mais prazerosa e com que o aluno aprenda de forma significativa os ensinamentos transmitidos. Segundo Alencar (1990), o professor tem uma grande influência sobre seus alunos, especialmente os que lecionam nos anos iniciais e muitos não têm noção dessa influência.

Muitos professores desconhecem, por exemplo, que, dependendo de suas atitudes, do seu comportamento em classe, de suas expectativas em relação aos alunos, ele poderá tanto favorecer a aprendizagem, o entusiasmo pela busca de novos conhecimentos, contribuindo de forma significativa para o desenvolvimento do aluno como, pelo contrário, criar barreiras para este desenvolvimento, concorrendo ainda para tornar a aprendizagem um processo aversivo e doloso (ALENCAR, 1990, p. 56).

Nesta seção será destacado uma breve observação das aulas de algumas professoras e também a análise dos questionários com as respostas das professoras das escolas pesquisadas. No período da pesquisa de campo com as observações, foi verificado que o cotidiano escolar, nas escolas pesquisadas, apresentam metodologias de ensino diferentes, pois na primeira escola, localizada no bairro do São Raimundo, percebeu-se que as aulas das docentes, eram baseadas no modelo tradicional, pois das turmas observadas, foi notado que estas desenvolviam atividades em que a maior parte do tempo os alunos tinham que copiar o que elas escreviam no quadro, também realizavam com os alunos algumas atividades xerocopiadas, porém não utilizavam momentos com as atividades lúdicas que trouxessem aprendizagem para os alunos.

Assim, nesta escola foi percebido que na maior parte do tempo, os momentos lúdicos se resumiam de forma bem breve à hora do recreio, e em alguns momentos as professoras forneciam jogos pedagógicos silábicos para as crianças utilizarem no recreio, porém sem nenhuma intencionalidade educacional, pois estas não visavam com que o aluno aprendesse por meio desses jogos. E o brincar de forma livre era bem abreviado, pois a escola não possui uma área com espaço para as crianças brincarem, e estas, apenas brincavam na sala de aula ou no corredor.

É importante destacar que no espaço escolar as crianças precisam de um espaço reservado para os momentos das brincadeiras, que geralmente são os momentos onde acontece o recreio. Este é um horário importante para desenvolver aprendizagens, apesar de que, para muitos adultos é visto como hora de descanso, porém, para as crianças é momento da diversão. É no recreio que elas também desenvolvem aprendizagens, porque elas inventam brincadeiras,

estimulando assim a imaginação, a capacidade de se socializar, e de aprender a resolver os conflitos, e assim, as crianças realizam ludicamente inúmeras formas de aprendizagens. No entanto, algumas escolas não dispõem de um espaço adequado para o momento do recreio, como é o caso desta escola do São Raimundo.

Sendo assim, infelizmente muitas escolas não se atentaram para a importância das atividades lúdicas no recreio, como elemento que proporciona aprendizagem aos alunos e não desenvolveram uma prática pedagógica para esses momentos.

Posto isto, dando continuidade a descrição das observações das escolas, podemos perceber que na segunda escola pesquisada, localizada no bairro da Cohab, nas turmas observadas, presenciamos uma metodologia diferente da primeira. Apesar das professoras também realizarem atividades com escrita no quadro, porém estas faziam de forma diferentes, pois estimulavam os alunos no processo de alfabetização. Nas salas de aula, foi observado as produções dos alunos, e também como as professoras utilizavam as atividades lúdicas. Estas realizavam jogos pedagógicos como: bingos, jogos silábicos, jogo da memória, e recursos didáticos como: o alfabeto móvel. Todos esses jogos estimulam a leitura e a escrita nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Nesta escola, percebemos como o espaço era mais amplo para as crianças, visto que a escola possui um pátio interno, que permitia o brincar livre das crianças na hora do recreio. Outra característica desta escola é o fato de possuir um professor de educação física, ao contrário da primeira escola que não possui. Este profissional é essencial para auxiliar no desenvolvimento psicomotor das crianças, pois foi observado como este trabalha com atividades psicomotoras que auxiliam na aprendizagem dos alunos. Desenvolvendo atividades que estimulam a coordenação motora fina e grossa, como também, danças, lutas e ginástica natural que desenvolvem a concentração, equilíbrio, lógica e percepção das crianças. Assim, foi observado nas escolas um pouco da prática pedagógica desses professores.

Na análise dos questionários, foi verificado que todos os participantes que responderam as questões, são do sexo feminino e todas as professoras possuem formação em ensino superior completo, sendo que, das oitos professoras entrevistadas, apenas seis possuem ensino superior completo em Pedagogia, e as outras duas possuem formação em Letras com especialização na área da Educação.

Ao analisarmos a primeira questão do questionário que destaca se as professoras reconhecem a importância da ludicidade no desenvolvimento intelectual e motor da criança, todas as professoras afirmaram que sim. Nesta questão algumas professoras destacaram que a ludicidade facilita o processo de interação e aprendizagem das crianças, e que trabalhando de

forma lúdica a criança é levada a raciocinar e se movimentar com a ludicidade. Podemos perceber que as professoras destacam como o lúdico é importante para facilitar a aprendizagem dos alunos em sala de aula.

Em relação às respostas analisadas na segunda questão, a maioria das professoras comentaram sobre a importância que a ludicidade proporciona no processo de ensino aprendizagem da criança, pois quando foi perguntado se a ludicidade trabalhada em sala de aula facilita o processo de ensino aprendizagem dos alunos, todas responderam sim. De acordo com elas, o lúdico facilita aprendizagem e melhora a participação dos alunos nas aulas. Uma das colaboradoras comentou: “Facilita por eles se envolverem mais, interação com algo que já faz parte da sua essência que é o brincar”.

Desse modo, o que as professoras afirmam na questão 1 e 2, condiz com as afirmações dos autores estudados na pesquisa, pois no contexto escolar a ludicidade deve estar presente, é um fator essencial para facilitar a aprendizagem em sala de aula. Proporcionando assim a construção de conhecimento, de valores, a socialização, a autoestima e a criatividade. Nesse sentido Marinho (2007) destaca que:

O ato de brincar contribui para um melhor desenvolvimento da criança em todos os aspectos físico, afetivo, intelectual e social. Brincando, a criança organiza e constrói seu próprio conhecimento e conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça as habilidades sociais e reduz a agressividade (MARINHO, 2007, p. 88).

Como afirma Marinho (2007), com o uso das atividades lúdicas os aspectos físicos, afetivo intelectual e social das crianças melhoram e está constrói seu próprio conhecimento e conceitos de mundo, e desenvolvendo assim habilidades sociais.

Dando sequência aos dados coletados no questionário, na terceira questão foi questionado às professoras se há alguma melhora no rendimento escolar dos alunos quando as atividades são trabalhadas em sala de aulas, todas responderam que sim. Segundo as explicações das professoras com as atividades lúdicas é percebido uma melhora na aprendizagem dos alunos, pois desperta o interesse dos alunos nos conteúdos trabalhados, além de motivá-los a estudar e aprender de forma prazerosa. As atividades lúdicas são necessárias para o desenvolvimento infantil, pois as crianças aprendem se divertindo, e o professor vivencia atividades agradáveis em sala de aula.

Nesse sentido algumas das professoras afirmaram:

Professora 1- “A concentração do aluno é desenvolvida e isso permite uma melhora na aprendizagem dos conteúdos trabalhados”.

Professora 2- “Porque quando o aluno é motivado a aprender ele tem mais interesse pelo que lhe é apresentado, ele manifesta sua criatividade, construindo seu conhecimento.”

Professora 3- “Por ser mais prazerosa para a criança, as atividades lúdicas tornam a aprendizagem mais significativa, e consequentemente o rendimento é notório”

As falas das professoras corroboram com o que os autores afirmam, pois segundo Barros (2002), a utilização dos jogos e brincadeiras fazem com que as crianças adquiram conhecimentos de uma forma muito mais agradável e interessante. Assim, no jogo, brincando as crianças sentem-se naturalmente desafiadas a ir adiante. Segundo Rogers (1971) é importante trabalhar as experiências práticas nas aulas para gerar uma aprendizagem significativa. Para ele um dos meios mais eficazes de promover a aprendizagem consiste em colocar o aluno em situações práticas, direto com problemas práticos de natureza, social, ética e filosófica ou pessoal. Assim, as atividades lúdicas inseridas nas aulas, são experiências práticas que despertam o interesse do aluno e esses, se sentem motivados a aprender.

Na sequência das questões, foi analisado o ponto de vista das professoras na quarta questão, em que, lhes foi questionado sobre o uso das atividades lúdicas em sala de aula torna o ensino de um conteúdo mais atraente para os alunos. Todas responderam sim, pois em suas explicações o lúdico desperta o interesse dos alunos, e estes se sentem motivados e estimulados a aprenderem. Foi destacando a fala de algumas das docentes como a Professora 2, que afirmou: “Porque quando se trabalha de forma lúdica você sai da rotina e apresenta a criança uma forma prazerosa de aprender. E a professora 3, que destacou: “Desde que seja bem elaborado, com certeza o conteúdo se torna mais atraente”.

Nas respostas das professoras foi percebido como o lúdico é visto por elas, como uma forma de despertar o interesse do aluno, além de estimulá-los a aprender, pois segundo Rogers (1971) o indivíduo aprende significativamente apenas aquilo que ele percebe como relevante para sua auto realização, ou seja aquilo que é prazeroso, que vai gerar em seu interior uma satisfação.

Com a utilização do lúdico nas atividades pedagógicas permite ao aluno vivenciar situações de ensino-aprendizagem, visto que, com a observação das atividades lúdicas, o professor pode obter um diagnóstico do comportamento geral de sua turma e do comportamento individual de cada aluno, descobrir quais são suas dificuldades e quais são as atividades que eles aprendem com mais facilidade.

De acordo com Barbosa (2003), é importante que o professor desenvolva atividades dinâmicas através da ludicidade, fazendo com que, o aluno aprenda de forma prazerosa e satisfatória. Nesse sentido o autor destaca:

O professor pode desenvolver atividades divertidas através do lúdico proporcionando aos alunos uma aprendizagem transformadora que os levem a distinguir valores éticos

e morais, tornando-os cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades como sujeitos atuantes, além de proporcionar situações que favoreçam uma interação maior entre professores/aluno em uma aula prazerosa e criativa (BARBOSA, 2003, p. 20).

Na quinta questão, quando foi questionado as professoras sobre com que finalidade elas usam ou costumam utilizar as atividades lúdicas em suas aulas para ensinar, e se estas poderiam citar três atividades. A maioria respondeu que costumam usar frequentemente em suas aulas, e também citaram algumas atividades que utilizam em sala de aula. Nesse sentido a fala de alguma das professoras foi destacada sobre a finalidade de utilizar o lúdico em sala de aula, como a resposta da professora 1, que afirma que o uso das atividades lúdicas em sala de aula, desperta o raciocínio lógico matemático, conscientiza os alunos da importância do respeito às diferenças individuais, e desenvolver a percepção dos alunos para a aprendizagem nos conteúdos de língua portuguesa como, sinônimos, antônimos e adjetivos. Outra fala destacada foi a da professora 3, que ressalta que as atividades lúdicas já fazem parte do seu planejamento semanal, pois esta, acredita e coloca em prática as suas convicções de que o aprender e o brincar são atividades necessárias que devem ser concomitantes para um bom desenvolvimento da criança.

Dentre as atividades mais citadas na quinta questão, que são utilizadas pelas professoras foram, bingo, jogo da memória, dominó, jogos silábicos e quebra cabeça. Nesse sentido é importante ressaltar os benefícios de alguns desses jogos citados pelas docentes, como instrumento pedagógico que auxilia na aprendizagem dos alunos.

O bingo é um jogo importante para o desenvolvimento do aluno, quando é utilizado em sala de aula, pois com ele, o professor pode trabalhar a leitura, a escrita e o raciocínio na sala de aula, e pode ser realizado com números, operações matemáticas e palavras. Quando realizado com números ou operações matemáticas, ajuda na concentração, o raciocínio lógico do aluno, visto que os alunos aprendem a pensar rápido para resolver as operações. Quando realizado com palavras, auxiliam os alunos na leitura e na escrita, pois promove o aprendizado de novas palavras para o seu vocabulário, no reconhecimento das palavras já estudadas, ajuda também na concentração e na socialização com os colegas, além de ser um momento de aprendizagem para os alunos que estão com dificuldades na aquisição da leitura e da escrita, visto que, estes podem aprender de forma prazerosa.

Segundo Silveira (2010), o bingo quando utilizado em sala de aula, promove a cooperação, a ampliação dos conhecimentos e maior envolvimento no processo de ensino aprendizagem. Para a autora, os jogos de bingo podem oferecer momentos de socialização e

experiências para os alunos, pois estes aprendem a conviver com os pensamentos diferentes dos seus.

O jogo da memória é um jogo muito utilizado nas escolas e muito importante para o desenvolvimento e aprendizagem dos alunos, pois promove nas crianças a socialização, a concentração, a autonomia e o desenvolvendo e aperfeiçoando da memória e do raciocínio lógico. Segundo Peres (2010), o jogo da memória tem por objetivo trabalhar a memória, explorar a correspondência entre quantidade e numeral e desenvolver a noção de ordem nos alunos.

O jogo de domino também é um recurso muito importante no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. Visto que, este recurso proporciona as crianças o desenvolvimento do raciocínio lógico e aritmético, além de permitir momentos de interação e de construções de conhecimentos entre as crianças.

Para Lopes (2011), o jogo de domino pode ser utilizado em qualquer conteúdo, o professor pode usar a imaginação, e fazer as adaptações que forem necessárias. Segundo ela, com o uso do dominó em sala de aula, pode-se ainda fixar conteúdos trabalhados em sala de aula, avaliar as crianças, trabalhar regras e limites, trabalhar conceitos matemáticos, estratégias e planejamentos, tornando assim as aulas mais lúdicas.

O quebra-cabeça também é um jogo pedagógico muito importante para o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Este jogo desenvolver nas crianças a percepção, concentração, memória e a coordenação motora. Segundo ADONA; VARGAS (2013) o jogo de quebra-cabeça é importante no processo de formação educacional e cognitiva da criança. Visto que desenvolve os aspectos neurológico, psicomotor, capacidade de concentração, noção espacial, percepção visual e aumento de conhecimento sobre diversos assuntos. Estas autoras, afirmam que no movimento com os olhos e com as mãos executados ao brincar com quebra-cabeça, as crianças são melhor preparadas para desenvolver o hábito da leitura

Dessa forma, é percebido os benefícios que o jogo da memória, o bingo, o domino e o quebra cabeça possuem para o desenvolvimento do aluno, pois desenvolve os aspectos cognitivos, psicomotores e afetivos. Contribuindo assim, para estimular no aluno a capacidade de fixar os conteúdos transmitidos em sala de aula.

Assim, é percebido como os jogos que envolvem os conteúdos como matemática, português e alfabetização são os mais utilizados pelas docentes em sala de aula. Desse modo, ao analisarmos os questionários foi percebido que as professoras entrevistadas, afirmaram que

utilizam as atividades lúdicas em suas aulas, visto que estas, comentam que essas atividades, facilita o desenvolvimento e a aprendizagem dos alunos.

Nesse sentido, é importante destacar alguns pontos nas falas das professoras que corroboram com que os autores dizem sobre o uso do lúdico na sala de aula, pois segundo Kishimoto (1994, p.100) “os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado, calcular, ler e escrever”. Notamos com isso, que esses jogos utilizados pelas professoras das escolas pesquisadas são fundamentais para o processo de alfabetização das crianças, já que estimulam o desenvolvimento cognitivo.

Continuando na sequência da análise das questões, verificamos as respostas das professoras em relação à sexta questão, em que foi questionado se encontram dificuldades em utilizar as atividades lúdicas em suas aulas. Nesta questão, foi percebido uma divisão com relação às respostas, visto que, três das oito professoras responderam sim, uma professora disse que às vezes, e as outras quatro responderam não. As que assinalaram sim, inclusive a professora que respondeu às vezes, comentaram na questão que encontram dificuldades em trabalhar o lúdico em sala, pelo fato da quantidade de alunos por turma, pois destacam que as turmas estão muito lotadas e que além do tempo em sala de aula ser curto, a escola também não oferece materiais necessários para a confecção das atividades lúdicas. Algumas das que assinalaram não, comentaram na questão, afirmando que o jogos e brincadeiras são usados mediante os conteúdos propostos e que essas atividades são uma ferramenta que auxiliam no processo de ensino aprendizagem. Assim, podemos perceber que algumas professoras encontram dificuldades em trabalhar com as atividades lúdicas em suas aulas, principalmente pelo fato da grande quantidade de alunos por turmas, visto que é uma realidade bem presente na escola pública.

Na sétima questão, foi perguntado as professoras se elas possuem alguma formação continuada que envolva a ludicidade, e qual seria. Apenas quatro professoras possuíam algum curso que envolviam a temática da ludicidade, em sua maioria são curso sobre jogos matemáticos e uma professora destacou cursos que fez sobre a ludicidade e alfabetização, e o brincar e o desenvolvimento infantil. Nesse sentido, podemos perceber que, metade das entrevistadas não possuem formação continuada relacionados à temática da ludicidade, e a outra metade possui algum curso específico na área. Assim é percebido que ludicidade tem sido bastante abordada na atualidade, pois metade das professoras entrevistadas buscaram se especializar com curso voltado para a área da ludicidade.

Na análise da oitava questão, foi perguntado às professoras se estas presenciaram de maneira satisfatória a ludicidade sendo abordada ao decorrer de sua formação docente. E somente três das oitavas professoras responderam não. É percebido com isso, que muitas professoras já presenciaram o contato com a ludicidade desde a sua formação acadêmica.

Na última pergunta (questão 9), foi questionado se elas consideram a utilização de jogos como uma boa estratégia pedagógica. Todas assinalaram que sim, e algumas comentaram a importância dos jogos como uma ferramenta de aprendizagem dos alunos e como estes aprendem com o uso dos jogos, pois estes são atraentes para as crianças, além de também ajudar a despertar o interesse nos alunos pelo estudo. A professora 6 afirmou que: “jogos e brincadeiras na escola, podem ser utilizados como ferramenta de aprendizagem e contribuem para o desenvolvimento das crianças”. Podemos observar que todas as professoras reconhecem a importância que a ludicidade tem no ensino aprendizagem das crianças. Principalmente no que diz respeito a uma boa estratégia pedagógica, pois quando a ludicidade é utilizada em sala de aula, os alunos compreendem de forma mais clara o conteúdo transmitido, além de estimular os aspectos cognitivos, afetivos e psicomotores do aluno.

Marinho (2007) destaca que o educador da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental, deve utilizar o lúdico em sua prática pedagógica. Para a autora, a ludicidade é um dos principais eixos norteadores do processo de ensino-aprendizagem, pois possibilita a organização dos diferentes conhecimentos numa abordagem metodológica com a utilização de estratégias desafiadoras, visto que, a criança é mais motivada a aprender com as atividades lúdicas em sala de aula, pois esta tem mais prazer em descobrir, e assim o aprendizado é permeado por um desafio constante.

Foi percebido na análise dos dados coletados, que o lúdico, para as professoras entrevistadas possui uma grande relevância para auxiliar no processo de ensino aprendizagem dos alunos, e como também algumas destas utilizam as atividades lúdicas em sua prática pedagógica.

No entanto, ao observarmos algumas aulas destas professoras, podemos perceber que algumas não utilizam o lúdico como uma ferramenta de aprendizagem para facilitar os conteúdos para os alunos, pois na primeira escola do bairro do São Raimundo, as atividades lúdicas são pouco trabalhadas, somente em alguns momentos, jogos silábicos são disponibilizados, geralmente sobre as horas do recreio. Ao analisarmos a sexta questão, em que é perguntado as professoras sobre as dificuldades em trabalhar o lúdico em sala de aula, podemos perceber que talvez essa situação ocorra pela falta de recursos disponibilizados pela escola, o que não justificar muito, pois existem materiais de sucatas que podem ser reciclados

para desenvolver as atividades lúdicas. A outra dificuldade relatada por elas, foram as turmas lotadas, um número elevado de alunos nas turmas, que nesse sentido pode ser um empecilho, se o professor não tiver domínio da turma. Por isso, é importante a afetividade entre o professor e aluno, e o respeito por parte dos alunos com os professores, visto que, com esses aspectos, as atividades lúdicas poderiam ser melhor trabalhadas, mesmo com um número grande de alunos nas turmas. Nesse sentido, Almeida (2013) destaca que o lúdico estimula a aprendizagem e leva o aluno a gostar do que o professor ensina, e assim o aluno terá mais vontade para aprender.

É importante ressaltar, que as atividades lúdicas contribuem de forma significativa para o processo de construção do conhecimento do indivíduo, pois vários estudos em relação a isto vêm comprovar, que além, do jogo, ser um meio para despertar no aluno o prazer e o interesse pelo estudo, também é uma forma deste adquirir conhecimento, e contribuir assim, para a sua aprendizagem e seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e psicomotor. Nesta perspectiva, a utilização das atividades lúdicas tem muito a contribuir com as atividades didáticas pedagógicas durante o desenvolvimento de qualquer aula.

7 CONCLUSÃO

Diante desta pesquisa realizada, foi percebido como a ludicidade é um fator essencial para o desenvolvimento da aprendizagem nas crianças. As atividades lúdicas quando inseridas em sala de aula, proporcionam o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e psicomotor, pois é através da ludicidade que a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social. Assim, atividades lúdicas preparam a criança para o desempenho de papéis sociais, para a compreensão do funcionamento do mundo, para demonstrar e vivenciar emoções. Além de também, desenvolver a criatividade, a sociabilidade, a autoconfiança, a concentração, as relações afetivas entre o professor e colegas, e proporcionar o respeito às regras. Visto que, é também por meio dos jogos, que as crianças desenvolvem a socialização, e tornam-se mais participativos e espontâneos.

Nesse sentido, mediante a pesquisa foi possível analisar por meio da referência bibliográfica e análise dos dados, a maneira como os professores utilizam as atividades lúdicas no cotidiano escolar, bem como, as concepções destes acerca da importância das atividades lúdicas para a aprendizagem das crianças. Na análise dos questionários, foi constatado nas respostas das professoras, que a ludicidade é vista por elas como um elemento importante para desenvolver a aprendizagem das crianças.

Porém, na primeira escola pesquisada, em algumas das salas observadas, não foi constatado que o lúdico é utilizado pelas professoras como uma ferramenta de desenvolvimento e aprendizagem em suas aulas, pois estas, utilizam apenas jogos em poucos momentos das aulas, geralmente na hora do recreio das crianças. Assim o lúdico nesta escola fica limitado, pois as crianças também precisam lanchar neste intervalo e as brincadeiras ficam restritas a alguns minutos. Sem contar também, que esta escola não dispunha de espaço para as brincadeiras das crianças. Nesse sentido, podemos destacar a falta da administração pública, sendo esta a realidade da maioria das escolas públicas que compõem o sistema educacional brasileiro, em que, apresentam uma estrutura física que não foi adequadamente pensada para atender ao público infantil.

Na segunda escola analisada, as atividades lúdicas, como jogos eram mais utilizados nas aulas das professoras entrevistadas, e esta escola também possui um espaço mais apropriado para as crianças brincarem. Visto que, em relação a primeira escola, que não possui um espaço para os momentos lúdicos das crianças, principalmente na hora do recreio.

Sendo assim, é importante destacar que o lúdico precisa ser mais valorizado pelas escolas que ainda não possuem uma prática pedagógica direcionada para a ludicidade. E para

que isto ocorra de forma satisfatória, é necessário que a escola incentive o corpo docente a realizar formações continuadas que envolva a ludicidade, como também, motivar os professores na realização de atividades lúdicas. Para que assim, estes possam desenvolver uma prática educativa voltada para a ludicidade de forma satisfatória, inserido o lúdico em suas aulas como ferramenta de ensino e aprendizagem.

Desse modo, é importante ressaltar, que é por meio dos jogos e brincadeiras que a criança consegue adquirir conhecimento, superar limitações e desenvolver-se como indivíduo. E a escola deve ser um ambiente que proporcione às crianças momentos prazerosos por meio da ludicidade, para que assim, a criança goste de ir à escola, e tenha uma aprendizagem satisfatória.

A educação desenvolvida por meio da ludicidade deve sempre valorizar os aspectos ligados ao processo de aquisição de conhecimentos, de maneira que ensine o aluno de forma prazerosa e que desperte o interesse, motivação e a participação. Pois a aplicação adequada das atividades lúdicas em sala de aula, contribuirá para a consolidação de um indivíduo, criativo, autônomo, crítico, e que seja consciente do exercício da cidadania.

Porém, é importante ressaltar que o sucesso desta proposta da ludicidade cabe ao professor, pois este, possui um papel importante na contribuição da aprendizagem do aluno, sendo o responsável por proporcionar as atividades lúdicas em sala de aula. Assim, o professor precisa ter comprometimento, entusiasmo e uma boa formação teórica sobre a ludicidade, pois quando este se compromete com a formação de seus alunos, em transmitir conhecimentos, por meio da ludicidade, o ensino se torna satisfatório e permite ao aluno um melhor entendimento dos conteúdos e uma forma prazerosa de aprender.

Portanto, é importante ressaltar como a ludicidade deve ter uma continuidade nas aulas, dos anos iniciais do Ensino Fundamental, pois os alunos conseguem assimilar os conteúdos de forma prazerosa e contextualizada. Assim, cabe ao professor como mediador nesse processo de ensino-aprendizagem, trabalhar de forma lúdica. Visto que, as atividades lúdicas são meios pedagógicos que auxiliam na aprendizagem, que proporcionam aos alunos o desenvolvimento e a aquisição de novas habilidades, de vivenciar experiências significativas e assimilar aos conteúdos de forma prazerosa e contextualizada. Desse modo, esta pesquisa tem como finalidade ser um instrumento de reflexão a todos envolvidos na educação das crianças, pois os jogos e brincadeiras possibilitam o desenvolvimento e a aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AGUIAR, J. S. **Jogos de conceitos: leitura e escrita na pré-escola**. 4 ed. Campinas: Papyrus, 2002.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Teorias e práticas**. São Paulo: Loyola, 2013.
- ALENCAR, Eunice Soriano de. **Como Desenvolver o Potencial Criador: um guia para a liberação da criatividade em sala de aula**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1990.
- ARIES, Philippe. **História social da criança e da família**. Guanabara, Rio de Janeiro. 1981
- ADONA, Claudia Piscinin; VARGAS, Christine Lima. **O quebra-cabeça como possibilidade de ensino-aprendizagem na disciplina de educação física**. OS DESAFIOS DA ESCOLA PÚBLICA PARANAENSE NA PERSPECTIVA DO PROFESSOR PDE –Artigos, Secretaria de Educação, Paraná. 2013. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edfis_artigo_claudia_aparecida_piscinini.pdf> ACESSO EM 17/07/2019
- BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- BARBOSA, Ana Maria. **A importância do lúdico na alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2003.
- BARROS, João Luiz da Costa. **A valorização da ludicidade enquanto elemento construtivo do modo de vida das crianças em nossos dias**. 2002.
- BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil**. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em 08 mar. 2019.
- BRUNEI, J. **O processo da educação**. São Paulo: Nacional, 1974.
- CAMARGO, Patrícia. **Brincar de faz de conta e o desenvolvimento geral das crianças**. 2015. Disponível em: <<https://www.tempojunto.com/2015/05/03/brincar-de-faz-de-conta-estimula-o-desenvolvimento-geral-das-criancas>>. Acesso em: 06 jun. 2019.
- CAMPOS, Dinah. M. S., **Psicologia da aprendizagem**. 39. Ed. Petrópolis, Vozes, 2011.
- CHATEOU, J. **O jogo e a criança**. São Paulo, Summus, 1987.
- CLAPARÉDE, E. **A psicologia da criança e a pedagogia experimental**. Rio de Janeiro, 1940.
- DEWEY, J. **Vida e educação**. São Paulo: Melhoramentos, 1952.
- FREIRE, J. B. **De corpo e alma: o discurso da motricidade**. São Paulo, Summus, 1993.
- FROBEL, F. **A educação do homem**. 1926. Apud Almeida, P. **Educação lúdica: teorias e práticas**. 2013.

GROSSI, Esther Pillar; BORDIM, Jussara. **Construtivismo pós-piagetiano: um novo paradigma sobre aprendizagem**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

HENDRICKS, Howard. **Ensinando para transformar vidas**. Belo Horizonte: Ed. Betânia, 1991.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 9. ed., São Paulo: Cortez, 1994.

LEONTIEV, Alexis N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 12. ed., São Paulo: Ícone, 2014.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2011.

MARINHO, Hermínia Regina Bugeste; et al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2 ed. Curitiba: Ibplex, 2007.

MOREIRA, M. A. **Ensino Aprendizagem: enfoques teóricos**. São Paulo: Moraes Ltda, 1983.

MATOS, M. M. **O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil**. Cairu em Revista, v. 2, n. 2, p. 133-142, jan. 2013.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto alegre: Propil, 1994.

PERES, Thalita C. M. T. **O jogo da memória e suas aplicações na matemática**. Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais. 2010. Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=22790>>. Acesso em: 13 jun. 2019.

PIAGET, J., **A Psicologia da Criança**. 10º ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil S.A., 1989.

ROGERS, C.R. **Liberdade para aprender**. Belo horizonte: Interlivros, 1971.

SANTOS, J. S. **O lúdico na educação infantil**. IV Fórum Internacional de Pedagogia. Campina Grande, 2012.

SILVEIRA, Ana Beatriz lima da. **Construindo um novo paradigma para aprendizagem através da utilização do jogo do bingo como recurso didático em matemática nas series iniciais**. Trabalho de conclusão de curso de Graduação em pedagogia - Faculdade de Educação. Universidade federal do rio grande do sul. Porto alegre, 2010. Disponível em <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/37719/000821819.pdf?sequence=1>. Acesso em 06 jun. 2019.

TRIVIÑOS, Augusto. N. S. **Introdução a pesquisa em ciências sócias: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1995.

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

APÊNDICES

APÊNDICE A- ROTEIRO DE QUESTIONÁRIO PARA OS PROFESSORES



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

ROTEIRO DE QUESTIONÁRIO APLICADO AOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL

Eu, Adrienne Carvalho Alexandre, discente do Curso de Pedagogia Licenciatura da Universidade Estadual do Maranhão (UEMA), venho por meio deste, pedir sua colaboração com o desenvolvimento da pesquisa monográfica intitulada: **A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**: jogos e brincadeiras. O presente questionário visa coletar dados acerca da importância da ludicidade no processo de ensino aprendizagem das crianças. É de suma importância sua participação para a pesquisa. As respostas deste formulário serão tratadas de maneira confidencial e os resultados serão apresentados de modo que não permitam a identificação da pessoa que o respondeu.

Agradecemos sua contribuição!

Adrienne Carvalho Alexandre (orientanda)

Profa. Msc. Antônia Marcia Sousa Torres (orientadora)

Sexo:

Feminino Masculino

Formação:

Superior incompleto Superior Completo Especialista em Educação

1-Você reconhece a importância da ludicidade no desenvolvimento intelectual e motor da criança? Justifique.

Sim Não

2- A ludicidade quando trabalhada em sala de aula, facilita o processo de ensino aprendizagem dos alunos? Por quê?

Sim Não

3- Quando as atividades lúdicas são desenvolvidas em sala de aula é percebido alguma melhora no rendimento escolar do aluno? Se você considera que sim explique.

Sim Não

4- Você considera que o uso de atividades lúdicas em sala de aula torna o ensino de um conteúdo mais atraente para os alunos? Justifique.

Sim Não

5- Com que finalidade você usou ou costuma utilizar atividades lúdicas envolvendo brincadeiras ou jogos para ensinar nas suas aulas? Se for aceitável cite três.

6- Você encontra dificuldades em utilizar as atividades lúdicas em suas aulas? Por quê?

Sim Não

7- Possui alguma formação continuada que envolva a ludicidade? Qual?

Sim Não

8- No decorrer de sua formação docente você presenciou a temática da ludicidade sendo abordada de maneira satisfatória?

Sim Não

9- Você considera que a utilização de jogos por parte dos professores, pode ser uma boa estratégia pedagógica? Por quê?

Sim Não
