

O IMPACTO DA FALTA DO LÚDICO NA APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Zuleica Tatiane de Oliveira Abreu

Resumo: A presente pesquisa teve como tema O Impacto da falta do lúdico na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Este trabalho tem como objetivo mostrar e estabelecer as possibilidades e benefícios da ludicidade para as crianças nos anos iniciais do ensino fundamental. Sendo que a questão norteadora do estudo se encontra voltada para procurar resgatar o direito da criança de brincar e aprender de forma prazerosa. As percepções principais foram compreendidas durante os estágios supervisionados, onde foi aplicado todo conteúdo de forma lúdica, desde então teve-se a certeza que realizar as aulas de forma lúdica é muito prazeroso. A partir das observações e pesquisas sobre o tema proposto, buscou-se objetivar o problema em defesa da pesquisa juntei argumentos para justificar a valorização da infância e seus direitos de brincar, fazendo que compreendam a importância da ludicidade e demonstrar que trabalhar de forma lúdica dá resultado satisfatório.

Palavras-chave: Lúdico. Aprendizagem. Infância. Brincar.

Introdução

Este trabalho sintetiza uma pesquisa acerca de uma reflexão sobre o impacto da falta do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental, sendo que a grande maioria dos educadores tem dificuldades de inserir novas metodologias didáticas em suas práticas pedagógicas. Demonstrar também como o jogo e as brincadeiras podem se tornar um estímulo para o desenvolvimento da criança. Dessa forma podendo construir um entendimento onde se tornará um instrumento para uma aprendizagem prazerosa.

Pretende-se com esse trabalho fazer que a escola e professores compreendam sobre a importância da ludicidade para a melhoria do processo da aprendizagem das crianças, e como objetivos específicos: entender o que é ludicidade; a função e a necessidade da lúdico e seus benefícios; analisar a importância da construção do processo ensino aprendizagem; organizar

¹ Artigo apresentado como Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia, da Universidade do Sul de Santa Catarina, sob orientação do professor Dr. Jorge Alexandre Nogared Cardoso, no segundo semestre de 2020.



momento desafiadores para que possam fazer suas descobertas e a construção dos conhecimentos; elaborar desafios e possibilidades de incluir a ludicidade no planejamento e na prática.

O professor por sua vez possui um papel fundamental nesse processo ensino, compreendendo de que forma as crianças aprendem, estabelecendo metas e expectativas a eles, assim podendo atingir seus objetivos propostos, com uma boa organização do trabalho pedagógico, levando em conta o que as crianças sabem e como aprendem, assim facilitando a organização do seu tempo.

A entrevista com as educadoras buscou analisar como utilizavam e se utilizam o lúdico na sala de aula no decorrer de sua atuação. Também podendo identificar a importância que cada uma delas tem do lúdico como uma ferramenta de ensino.

A escolha do tema se deu em circunstância de uma experiência vivenciada na realização do Estágio Supervisionado no 5º ano do ensino fundamental em uma escola Municipal no município de Sapucaia do Sul/RS, onde foi constatado que a ludicidade passa longe da turma, a professora tem um certo receio de trabalhar com o lúdico no desenvolvimento de suas atividades.

Desse modo, estudar e investigar sobre o tema teve um desafio, onde através da pesquisa qualitativa, buscou demonstrar a importância do lúdico no processo de aprendizagem com crianças das séries iniciais do ensino fundamental.

Vivemos num período de diversidade onde a indústria do comércio oferece uma enxurrada de brinquedos, jogos, computadores, celulares, tablets de todos os tipos possíveis e imagináveis, desde carrinhos que se movimentam sozinhos até bonecas que andam, falam, choram, riem, ou seja, existem brinquedos e tecnologias que a criança não precisa de muito esforço para desenvolver os estímulos. Dessa forma por falta de incentivo do educador em fazer a diferença, não praticam o lúdico em sala de aula.

A pesquisa foi dividida em capítulos: Introdução; fundamentação teórica, onde é contextualizada as teorias direcionadas para a aprendizagem e o lúdico no processo de ensino;



a discussão dos resultados, onde esse instrumento foi utilizado para a coleta e análise de dados dos educandos em relação a ludicidade e por fim, a conclusão em relação a temática abordada.

Através dessas observações realizadas e da busca de referencial teórico foi possível perceber que a brincadeira e o jogo estão diretamente ligados com a criança no seu processo de desenvolvimento, ou seja, todos esses recursos abordados podem auxiliar e ajudar na forma com que as crianças são capazes de manipular os dados da realidade e de reelaborar e transformar os seus conhecimentos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O Papel do lúdico no ensino criativo

O lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” quer dizer “jogos” e “brincar”. É nesses jogos, brinquedos e brincadeiras que faz parte do universo infantil, dessa forma o lúdico sendo um recurso metodológico, tem uma importância significativa, onde a criança tem que ter uma carga de ludicidade porque é dessa maneira que ela desenvolve seus estímulos, dessa forma reúne-se conjuntos de procedimentos que fundamentam em teorias e princípios orientando, pois nada na nossa evolução nos preparou para recebermos informações pela via do olhar e sim pela chave principal os estímulos, identificando e respeitando as individualidades de cada um.

Fazendo um breve conceito sobre a investigação na abordagem de alguns teóricos, na qual socializam a revolução do brincar com objetivação do lúdico como atividade que pode proporcionar prazer a criança no processo do benefício do jogo.

A Lei de Diretrizes e Bases da educação Nacional (LDB), (BRASIL. Lei nº 9.394/96), baseada na Constituição de 1988, reconhece a importância do acesso da criança, do nascimento até os seis anos, à educação infantil em creches e pré-escolas compreendendo essa fase a primeira etapa da educação Básica, responsável pelo desenvolvimento da criança em seus aspectos físicos, psicológicos e sociais, Os locais das creches e pré-escolas são considerados ambientes específicos que, de certa forma, facilitam o brincar protegido. (Silva, Pérez-Ramos, & Fonseca, 2006, p. 2).

A brincadeira figura nela como um dos direitos de aprendizagem e de desenvolvimento, ao lado do direito de conviver, participar, explorar, comunicar, conhecer. É direito da criança segundo a BNCC, “brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, imaginação, criatividade, experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais”. (BNCC, 1996, p. 40).

A lei de diretrizes e bases e a BNCC trabalham juntas em questão ao direito da criança, garantindo, valorizando e oportunizando momentos de prazer acompanhada da aprendizagem, fazendo com que ela possa se socializar com outras crianças e adultos. O brinquedo e a brincadeira estão relacionadas ao meio cultural que está inserida essa criança, proporcionado a ela momentos na relação com as brincadeiras infantis.

A presença do lúdico proporciona o prazer na construção coletiva das ações daqueles que se colocam em jogo. Na vivência lúdica todos reconhecem seu compromisso com o desenvolvimento da experiência, com oportunidades de brincar com os conhecimentos, com o espaço, com o tempo, com diferentes materiais, com as ações desenvolvidas, com o próprio corpo. Na ludicidade é preciso viver a aventura do corpo, senti-lo e compreendê-lo a partir de suas construções no dia-a-dia da sociedade que se vive (DEBORTOLI, 2002). (Pinto, Oliveira, Veiga, Filho, & Matos, 2012).

Jean Piaget (1896-1980), estudou o processo de construção do conhecimento. Segundo ele, a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo, por isso, indispensável a prática educativa. (Silva V. F., 2005, p. 15).

A aprendizagem refere-se a uma mudança no comportamento que resulta na aquisição de conhecimentos, a aula sendo lúdica, planejada e bem elaborada contribui para um ensino de qualidade. A capacidade de brincar possibilita que a criança faça da brincadeira um meio de comunicação e imitação, aumentando a independência, estímulo, sensibilidade visual e auditiva e desenvolvendo as habilidades motoras, assim trabalhando a imaginação e a criatividade.

E uma das maneiras de buscar essa inovação é através do lúdico, que ajuda o educando por meio uma nova prática pedagógica. Como diz Gilda Rizzo (2001. p.40): “... A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no

desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.”. (Araújo, 2013).

A responsabilidade é do professor em estimular a criança constantemente, sendo um agente transformador, na busca de requisitos e criatividade para aprimorar a sua prática em sala de aula. Esse espaço deve ser dinâmico, confortável e estimulante, para que o aluno se sinta acolhido nesse ambiente que ele passa a maior parte do seu tempo. Dessa forma a ludicidade viabiliza diversos aprimoramentos das áreas dos desenvolvimentos, cognitivos, motor, social e afetivo. É considerado que toda criança possui a necessidade de descobrir o mundo por meio da brincadeira, sendo assim o lúdico é relevante na educação das crianças, sendo também uma forma adequada para a aprendizagem onde o professor deve usar de forma fundamental para a prática pedagógica.

2.2 Jogos e Brincadeiras

Cunha (2004), Os jogos são apontados como um tipo de recurso didático educativo que podem ser utilizados em situações diversas, tais como na apresentação de um conteúdo, ilustração de aspectos relevantes ao conteúdo, como revisão ou síntese de conceitos importantes e avaliação de conteúdos já abordados. (FERRO & VIEL, 2019, p. 7).

Segundo (PIAGET, 1976, p. 36):

O jogo é, portanto, sob as suas formas essenciais de exercício sensório-motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que, jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (Cavalcante, 2018, p. 15).

Os jogos se mostram eficazes no processo educativo, pois além de auxiliar na cognição, leva a identificação daquilo que a criança pensa e sente. O jogo e a brincadeira então passa ser de extrema importância, pois através dos mesmos entram em contato com situações diversas, desenvolvendo a capacidade de imaginação, passa aplicar ações relacionadas ao mundo real e ao fantástico, favorecendo o desenvolvimento afetivo, cognitivo, motor, social e moral.

Para BAQUERO, (2000. p. 27), indica a relevância de brinquedos para a criação da situação imaginária. As experiências são extremamente importantes em nossas vidas. Todo o acervo de brincadeiras constituirá o banco de dados de imagens utilizados em nossas interações. Dispor de tais imagens é fundamental importância para a construção do conhecimento e sua socialização. Ao brincar a criança movimenta-se em busca de parceria e na exploração de objetos comunica-se com seus pares; se expressa através de múltiplas linguagens; descobre regras e toma decisões. (Roloff, p. 3).

À medida que a criança cresce é por meio da brincadeira que ela explora e reflete sobre a realidade e a cultura na qual está inserida, interiorizando-a. A experimentação de diferentes papéis sociais (o papel de mãe, pai, bombeiro, super-homem) através do faz-de-conta, permite à criança compreender o papel do adulto e aprender a comportar-se e a sentir como ele, constituindo-se como uma preparação para a entrada no mundo dos adultos, assim conhecendo o mundo e a si mesma.

Segundo Lebovici (1985), o ato de jogar é uma atividade importante na vida da criança, que ela joga por diversão e também porque o jogo representa esforço e conquista. As crianças trazem para a escola conhecimentos, ideias e intuições, construídas através das experiências que vivenciam em seu grupo social. (Cavalcante, 2018, p. 17).

2.3 O papel do professor diante do desafio da ludicidade

O educador é a peça fundamental para fazer ser desenvolvidas as novas metodologias para conduzir e mediar o processo educativo, bem como pesquisar estratégias para que desenvolva e facilite a aprendizagem, observando atentamente as questões apresentadas pela criança no momento do jogo. A formação lúdica deve facilitar o professor do conhecimento de si próprio, desbloquear a resistência e construir uma visão profunda sobre a importância das atividades para a vida da criança.

Segundo MARTINS (1997):

A partir da década de 1980, discussões pedagógicas sobre a função da escola e seu papel dentro da sociedade, bem como a difusão das teorias sobre o desenvolvimento humano, possibilitou que os professores reconsiderassem suas práticas e avaliassem seus resultados junto aos seus alunos. Dessa forma, vem se falando bastante sobre a formação do professor e sobre a urgência de seu preparo para exercer a docência, já que tal formação muitas



vezes é alvo de críticas em relação a eficácia e articulação das teorias com a prática social. (Alves, Feitosa, & Soares, 2015, p. 6).

Para Marcellino (1997, p.62). O professor deve colocar o jogo na sala de aula como uma forma do aluno desejar jogar. O que acontece por insegurança, é que o professor coloca o seu jogo: o jogo autoritário, onde exercita o “jogo do poder” sendo que alguns concordam com as regras por conformismo e outros se negam fazer parte, sendo os desmancha prazeres, aqueles que quebram a harmonia e usam se utilizam da indisciplina como reação. (Moreira S. M., 2014, p. 14).

Como conceitua (Rufino, 2014, p.13). A cada nova vivência em sala de aula, a cada nova dificuldade, o professor terá de compreender a necessidade da criança e adequar o currículo formal ao nível de cognição da criança, que por sua vez, terá maior facilidade na aprendizagem. O lúdico não deve somente ser um “momento de distração ou divertimento”. (Leicht, 2019, p. 5).

Santa Marli Pires dos Santos (1997, p. 28) faz algumas considerações importantes acerca da inserção do lúdico no ambiente de sala de aula. Aponta que um das causas que leva essa ausência do lúdico na escola pode não ser culpa do profissional da educação. No entanto, a falha pode estar na formação do professor, pois não foram preparados. As discussões em torno da prática lúdica em sala de aula não fizeram parte de sua formação. Aquilo que não se vivência não se aplica com segurança. É preciso que o professor passe por vivências pessoais para que possa utilizar o lúdico na sua prática pedagógica. Conforme a autora, alguns cursos de pedagogia não contemplam ao professor informações e vivências acerca do brincar, discutindo o desenvolvimento infantil numa perspectiva social, cultural, afetiva, criativa e histórica. (HENDLER, 2010, p. 26).

O papel do educador na educação lúdica dentro das instituições é imprescindível, sendo assim um facilitador das atividades, criando condições para que as crianças explorem seus movimentos e interajam com seus amigos, resolvendo situações-problema.

Para facilitar a proposta pedagógica do professor, ele pode partir da realidade e necessidades das crianças, assim poderá buscar alternativas de interação, não deixando de utilizar brincadeiras que estimulem cada um.

Muitos dos professores estão preocupados em repassar os conteúdos e esquecendo que o brincar é necessário em sua prática, fazendo com que a brincadeira seja um facilitador para



realizar as atividades propostas. O brincar não deve estar presente somente na hora do intervalo e sim podendo ser uma usada no cotidiano para enriquecer o ensino.

2.4 O lúdico e o desenvolvimento da criança

As crianças aprendem melhor a partir do momento que elas sentem prazer em aprender. Nesse sentido, espera-se que os educadores reflitam e reconheçam a importância que as atividades lúdicas têm em assegurar a eficácia do processo ensino-aprendizagem.

PIAGET (1989), Ao brincar as crianças constroem o mundo que querem e que gostam, onde os brinquedos auxiliam para esta construção, pois oferece à criança criar fantasias de suas experiências adquiridas. (FERRO & VIEL, 2019, p. 15).

Para Vygotsky (1984), o brincar é importante para formação do pensamento infantil e que, através das brincadeiras e dos jogos a criança desenvolve habilidades cognitivas, visuais, auditivas, táteis e motora, as quais colaboram para uma relação interpessoal, fazendo descobertas e relacionando símbolos. (ARAÚJO & OLIVEIRA, 2020).

A escola como instituição educativa tem o compromisso de fazer com que essa prática lúdica de fato aconteça, pois é uma proposta metodológica que contribui para uma vida mais prazerosa e significativa. Através do lúdico a escola estimula à criança a uma melhor relação com o seu ambiente social. Segundo Ângela Cristina Munhoz Maluf: 24 “Brincar sempre foi e sempre será uma atividade espontânea e muito prazerosa, acessível a todo o ser humano, de qualquer faixa etária, classe social ou condição econômica”. (2009, p.17). (HENDLER, 2010, p. 23).

Trabalhar com o lúdico em sala de aula é oportunizar a criança o desenvolvimento de suas habilidades e suas potencialidades para que se torne um adulto feliz. Para Maluf (2009, p. 30), “O brincar..., deve ocupar um lugar especial na prática pedagógica, tendo como espaço privilegiado a sala de aula. A brincadeira e o jogo precisam vir à escola.”. Desta forma, atividades lúdicas. (HENDLER, 2010, p. 27).

O lúdico trabalha na construção do desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo da criança, pois a brincadeira deve ser realizada de maneira natural e espontânea, fazendo com que ela mergulhe no mundo da imaginação, do faz de conta, se socializando, comunicando e

interagindo com outro. Muito importante também o educador pensar no brincar de forma de aprendizado e não como passa tempo. Pois é no ato de brincar que a criança desenvolve sua autonomia, auto estima, potencialidade dessa forma contribuindo para seu crescimento.

2.5 Benefícios da ludicidade no contexto escolar das crianças

A instituição em si deve, portanto, resgatar brinquedos relativos ao conhecimento lúdico para as crianças no ambiente escolar, garantindo o direito da criança aprender, colaborando para o desenvolvimento da capacidade pessoal.

Para algumas escolas as dificuldades em trabalhar o lúdico sejam talvez a falta de recursos, porém segundo Cunha (2007, p.33):

Objetos, sons, movimentos, espaços, cores, figuras, pessoas, tudo pode virar brinquedo através de um processo de interação em que estes recursos funcionam como alimentos que nutrem a atividade lúdica, enriquecendo-a. Todos os recursos são válidos para estimular a brincadeira. Fantasias, tecidos, chapéus, sapatos, fitas, tintas, pregos e martelos, quanto maior for a variedade de materiais para subsidiar a criatividade e a vontade de inventar, melhor. O valor de um brinquedo para uma criança pode ser medido pela intensidade do desafio que ele representa para ela. (RAMOS & SQUIPANO, 2013, p. 7).

Para STRAZZACAPPA (2001, p. 70), O movimento e o brincar proporcionam prazer às crianças, e esse é um dos motivos que os tornam uma espécie de “moeda de troca” na escola, ou seja, se a criança fica em silêncio e sentada, então se comportou bem e por isso merece ir ao parque ou à aula de educação física, já aqueles que “atrapalharam” a aula se 18 movimentando e andando, não merecem ter esses momentos/aulas, sendo assim privados de realizar atividades prazerosas. (Venturini, 2016, p. 18).

Vygotsky (1984, p.81), nos mostra que “o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do lúdico que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”. (KLEIN, 2016, p. 17).

Através das metodologias ativas, transformando o processo de ensino na instituição e fazer as crianças deixarem de ser agentes passivos, que recebem somente conteúdos exposto



nas aulas, tornando-se protagonista no processo da aprendizagem. Dessa forma o professor deixa de ser expositor e passa a atuar como mediador em uma abordagem que coloque as crianças como protagonistas.

Sendo assim, as metodologias ativas servem para que o aluno aprenda a ter autonomia e responsabilidade para estudar dessa forma que possa gerenciar a si mesmo, de maneira que possa compreender melhor o tema ao qual está sendo apresentado e chamado ao professor quando necessário.

O lúdico em si vem conquistando espaço na educação, terá muita importância para a necessidade de possibilitar a criança de estar em permanente contato com o equilíbrio onde o satisfaz a um ambiente privilegiado de aprendizagem, assim permitindo a exploração do seu potencial criativo em que a imaginação se apresente como atração principal.

2.6 O que diz a BNCC?

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um documento de caráter normativo que define o conjunto orgânico e progressivo de aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo das etapas e modalidades da Educação Básica, de modo a que tenham assegurados seus direitos de aprendizagem e desenvolvimento, em conformidade com o que preceitua o Plano Nacional de Educação (PNE). Este documento normativo aplica-se exclusivamente à educação escolar, tal como a define o § 1º do Artigo 1º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996)¹, e está orientado pelos princípios éticos, políticos e estéticos que visam à formação humana integral e à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva, como fundamentado nas Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCN)². (BNCC, 2010, p. 9).

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão



vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. (BNCC, 2010, p. 59).

Por isso, a brincadeira não deve ser considerado como um “tempo ou espaço” separado do cotidiano da criança na escola. Ao contrário, a brincadeira deve ser um meio para facilitar todos os tipos de interação na sala de aula e para a aprendizagem em si. Ou seja, o professor deve propiciar ambientes para que a criança aprenda brincando.

Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. Como destacam as DCN, a maior desenvoltura e a maior autonomia nos movimentos e deslocamentos ampliam suas interações com o espaço; a relação com múltiplas linguagens, incluindo os usos sociais da escrita e da matemática, permite a participação no mundo letrado e a construção de novas aprendizagens, na escola e para além dela; a afirmação de sua identidade em relação ao coletivo no qual se inserem resulta em formas mais ativas de se relacionarem com esse coletivo e com as normas que regem as relações entre as pessoas dentro e fora da escola, pelo reconhecimento de suas potencialidades e pelo acolhimento e pela valorização das diferenças. (BNCC, 2010, p. 60).

Mas e o Ensino Fundamental? Vamos combinar que o lúdico não deveria “acabar” porque a criança passou da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, não é mesmo? Nessa fase, a Base Nacional vem falar da Experimentação. Ao invés do professor dar as respostas prontas, ele propõe questionamentos. O aluno exercita a visão sistêmica, observando o cenário, depois, levanta hipóteses, as testa e comprova ou não suas hipóteses. Dessa forma, o aprendizado se torna interessante, atrativo e lúdico. (Sieves, s.d.).

2.7 O que diz os PCN?

O processo de elaboração dos Parâmetros Curriculares Nacionais teve início a partir do estudo de propostas curriculares de Estados e Municípios brasileiros, da análise realizada pela Fundação Carlos Chagas sobre os currículos oficiais e do contato com informações relativas a experiências de outros países. Foram analisados subsídios oriundos do Plano Decenal de Educação, de pesquisas nacionais e internacionais, dados estatísticos sobre desempenho de alunos do ensino fundamental, bem como experiências de sala de aula difundidas em encontros, seminários e publicações. (PARÂMETROS, 1997, p. 10).



A orientação proposta nos Parâmetros Curriculares Nacionais reconhece a importância da participação construtiva do aluno e, ao mesmo tempo, da intervenção do professor para a aprendizagem de conteúdo específicos que favoreçam o desenvolvimento das capacidades necessárias à formação do indivíduo. Ao contrário de uma concepção de ensino e aprendizagem como um processo que se desenvolve por etapas, em que a cada uma delas o conhecimento é “acabado”, o que se propõe é uma visão da complexidade e da provisoriedade do conhecimento (PARÂMETROS, 1997, p. 30).

Dessa forma podemos garantir uma aprendizagem feita do mais simples ao mais complexo sempre fazendo melhorar do seus conhecimentos e habilidades motoras. Sendo que por esse motivo é necessário que os educadores adaptem suas métodos didáticos para que as mesmas atendam às expectativas das crianças e os motive a participar, promovendo assim uma aprendizagem mais satisfatória, onde os conteúdos sejam bem mais assimilados.

3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Tendo em vista que a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem foi pesquisada durante a estrutura teórica, dessa forma é importante saber como os educadores praticam em sala de aula a ludicidade com seus alunos.

A metodologia abordada foi na abordagem qualitativa, há uma relação entre o mundo real com os sujeitos envolvidos. Para a estrutura do questionário foi desenvolvida 07 (sete) perguntas de caráter subjetiva e foram elaboradas como eixo principal a importância e o desenvolvimento do lúdico na sala de aula com seus alunos como elemento facilitador na educação. Foram entrevistadas dezoito professoras e uma diretora, onde fez questão de responder o questionário. Sendo assim o levantamento de dados para a pesquisa qualitativa foi feita por meio de questionário, tendo um cuidado na elaboração do mesmo. Considerando que não basta só a coleta de dados sobre questões de interesse, mas saber analisar e compará-los para obter os resultados esperados. Para melhor análise dos dados as entrevistas foram feitas com educadoras de várias instituições, séries e cidades diferentes para melhor analisar as respostas. As entrevistas foram realizadas no mês de agosto de 2020, e foram enviadas via whatsapp e retornaram no Google Formulários. Focando sempre na importância do lúdico na aprendizagem.

Após reunir todos os dados, foram analisados tendo como referência a pesquisa qualitativa. Sousa (2006, p. 378) afirma que a principal vantagem da entrevista é "a possibilidade de se obterem informações detalhadas sobre valores, experiências, sentimentos, motivações, ideias, posições e comportamentos, entre outras características dos entrevistados". (Temer & Antoniaci Tuzzo, 2017, p. 5)

Com base nos estudos, pesquisas, estágios supervisionado, foi possível constatar a importância do lúdico na caminhada das crianças, para uma aprendizagem significativa. Neste sentido, as entrevistas possibilitaram a identificação e descrição das concepções de ludicidade que cada educador desenvolve nas aulas.

Foi questionado na primeira questão, como cada uma das professoras conceitua as atividades lúdicas na educação. As respostas obtidas de todas as professoras, pode-se verificar que elas destacam que o conceito do lúdico na educação de forma fundamental e significativa para aprendizagem das crianças, e de extrema importância, sendo ótimas e indispensável para o ensino-aprendizagem dos alunos. Para (ALMEIDA, 1995, p. 11). [...]. A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo [...]. (Moreira, Giraldo, Nogueira, & Scoss, 2017).

Na questão dois as professoras relataram como elas atuam na prática para desenvolver o lúdico e como é a participação das crianças. Dezesesseis professoras mencionaram que conseguem realizar atividades lúdicas na maioria das vezes, e algumas destacaram que os seus alunos participam e conseguem desenvolver muito bem e interagir com os colegas. Uma das professoras não mencionou a participação dos seus alunos nas atividades. Para (FERNANDES, 2013, p. 8). É papel do professor realizar uma prática pedagógica que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem prazerosa e significativa, que ofereça uma educação de qualidade contribuindo para que a criança entenda e supere a realidade em que vive, criando no espaço escolar laços de respeito e solidariedade. Neste contexto, as crianças sentem-se livres para expressarem suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das diferentes formas de linguagem, promovendo e estimulando a criatividade, valorizando e respeitando a brincadeira. A ludicidade é necessária para a construção e a

afirmação do sujeito criativo e construtor da sua história. (Alves, Feitosa, & Soares, 2015, p. 07).

As outras duas professoras relataram que suas aulas são diversificadas e procura levar coisas novas para que as crianças gostem e queiram ir para escola, ela diz também que muitas crianças são acostumadas com as tecnologias que os pais dão para eles, onde não se interessam e nem sabem brincar com atividades simples. Assim ela tem que chamar atenção com atividades que envolva-os no ambiente escola. A segunda professora que no momento é diretora da instituição, sempre incentiva os professores na prática das atividades diversificadas. Conforme pontua Friedmann (1996) os jogos são instrumentos práticos relevantes na formação da personalidade da criança, visto que a socialização já é parte integrante deste contexto. (Nascimento, 2012, p. 14).

Uma professora menciona que o seu maior obstáculo é a faixa etária, e que os alunos geralmente desmerecem a proposta associada a atividades que são propostas para eles. O professor deve assumir seu papel de mediador e monitor do conhecimento, e o aluno sua função de agente no desenvolvimento de sua própria aprendizagem.

Paulo Freire (2010, p. 6):

Reafirma a necessidade dos educadores criarem as condições para a construção do conhecimento pelos educandos como parte de um processo em que professor e aluno não se reduzam à condição de objeto um do outro, porque ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção. Segundo o autor, essa linha de raciocínio existe por sermos seres humanos e, dessa maneira, temos consciência de que somos inacabados, o que nos instiga a pesquisar, perceber criticamente e modificar o que está condicionado, mas não determinado, passando então a sermos sujeitos e não apenas objetos da nossa história. (Brito, Melo, Rodrigues, & Silva, 2010, p. 6).

Na questão 3, as professoras responderam como elas consideram importante a prática do lúdico nas escolas. Através dos dados coletados todas as professoras responderam que é muito importante essa prática nas escolas, ressaltando que traz grandes aprendizagens significativas. Pestalozzi (1746-1827), afirmava que a escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças; e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade e fortifica as normas de cooperação. (GOMES, 2009, p. 18).

Sobre a questão 4, as professoras responderam sobre os espaços utilizados para realizar suas atividades, duas professoras relatam que improvisam na sala de aula para poder realizar as atividades, onde tem a falta espaço na instituição. Segundo Lima (2001, p.16): relata que “o espaço é muito importante para a criança pequena, pois muitas, das aprendizagens que ela realizará em seus primeiros anos de vida estão ligadas aos espaços disponíveis e/ou acessíveis a ela”. (Hank, 2006).

Dezessete professoras mencionaram que os espaços para a prática do brincar na escola como a quadra, pátio, refeitório, biblioteca, praça, ginásio, corredores e inclusive sala de aula. Escolano (1998), o espaço escolar expressa e reflete determinados discursos, além de representar um elemento significativo do currículo, uma fonte de experiência e aprendizagem. Quando crianças, internalizamos as primeiras percepções do espaço, desenvolvemos nossos esquemas corporais e acomodamos nossos biorritmos aos padrões estabelecidos pelas organizações próprias do tempo escolar. (Souza & Souza, 2014, p. 04).

Na questão 5, as professoras mencionaram quais os brinquedos e brincadeiras mais usadas para estimulação das crianças. Através dos dados coletados todas as professoras mencionaram uma diversidade de brinquedos e brincadeiras para utilizar no desenvolvimentos das crianças, como bola, corda, jogos de mesa, cone, bambolês, fantoches entre outros.

Cerisara, (2002) afirma que na brincadeira, a criança pode dar outros sentidos aos objetos e jogos, seja a partir de sua própria ação ou imaginação, seja na trama de relações que estabelece com os amigos com os quais produz novos sentidos e os compartilha (Queiroz & Maciel, 2006, p. 04).

Na questão 6, foram questionadas se a partir da utilização do brincar se elas percebem a evolução no desenvolvimento motor das crianças. Todas as professoras utilizam do brincar para promover a motricidade assim podendo avaliar o desenvolvimento motor de cada criança.

Mora (2004) evidencia:

Que durante o processo de ensino e aprendizagem, são utilizados alguns elementos básicos da psicomotricidade, dentre eles os mais utilizados: lateralidade, orientação espacial e temporal, esquema corporal e coordenação motora. Esses elementos auxiliam para um bom desenvolvimento da aprendizagem, sendo que, se a criança tiver um déficit

em um deles, poderá ter significativas dificuldades na aquisição da linguagem verbal e escrita, além de direcionamento errado das grafias, trocas e omissão de letras, ordenação de sílabas e palavras, dificuldades no pensamento abstrato e lógico entre outros. (Gozzi, 2018).

Para concluir a entrevista, na última questão, foi questionado se as professoras enfrentam algumas dificuldades na sala de aula para trabalhar com a ludicidade.

A partir dos dados coletados 9 professoras disseram que enfrentam dificuldades para trabalhar com o lúdico, relatando uma série de contra tempo, onde tem falta de brinquedos, a diferença entre a idade das crianças, outras apresentam resistência e acham que não são mais crianças e não compreende a proposta das professora, muitas vezes veem as atividades lúdica com descaso não levando em consideração a hora das atividades, outra escola com falta de recursos e não tem infraestrutura adequada com turmas numerosas e que se dispersam com facilidade, tem também a falta de recursos financeiros onde os alunos e a escola não contribuem com nenhum tipo de material para poder desenvolver as atividades propostas.

Para (TRISTÃO, 2010, p. 19):

A escola precisa fazer uso das atividades lúdicas objetivando o desenvolvimento mental, físico e social do aluno, compreendendo que brinquedo e linguagem são comuns em vários aspectos da vida social. As atividades lúdicas necessariamente precisam estar condizentes com os objetivos didáticos e pedagógicos voltados para a formação integral do aluno. Na atividade lúdica o que importa não é o produto da atividade, o que dela resulta, mas sim a própria ação, o momento vivido. (Santos & Chaves, 2018, p. 4).

Dez professoras responderam que não tem dificuldades de trabalhar o lúdico na sala de aula, sendo que as escola estimula a prática, os alunos recebem as atividades e sentem prazer em realiza-la, pois tanto para o alunos quanto para o professor as atividades são agradáveis. De acordo com, Maluf (2003, p. 29) “As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma pratica e no concreto”. (RAMOS & SQUIPANO, 2013, p. 05).

A finalidade da pesquisa para as professoras, foi conhecer suas práticas pedagógicas voltadas ao lúdico e conhecer melhor a atuação de cada uma em sala de aula.

Trabalhar de forma lúdico possui liberdade de trabalhar a expressão e a comunicação de cada aluno, pois é uma metodologia diversificada, mais prazerosa para se aprender, através dele que a criança desenvolve sua capacidade de exploração, reflexão e imaginação dos conteúdos e adquire conhecimento necessário para uma aprendizagem significativa, não podendo esquecer que o lúdico deve estar sempre presente na escola.

4 CONCLUSÕES

Portanto as discussões apresentadas nessa pesquisa visam refletir a respeito apresentada buscou destacar a importância do uso da ludicidade como ferramenta de aprendizagem, o direito da criança brincar e desenvolver suas habilidades motoras e cognitivas de forma prazerosa principalmente nos anos iniciais do ensino fundamental. Fazendo com que os professores reflitam sobre o impacto que a falta do lúdico pode trazer para os alunos, causando muitos prejuízos. Com base nos conceitos dos teóricos citados na pesquisa, fica bem claro que o desenvolvimento da criança, onde é utilizado a ludicidade através de atividades diversas, contribui como um instrumento facilitador no processo de ensino aprendizagem.

Em relação a prática pedagógica, as educadoras de ambas as redes demonstram compreender a importância da utilização da ludicidade ligada as atividades desenvolvida para o desenvolvimento dos seus alunos. Apesar disto, a dificuldade de concretização destas atividades no cotidiano docente é nítida em algumas falas, ora por falta de acesso aos materiais, ora por falta de autonomia e a grande quantidade de conteúdos curriculares a serem trabalhados.

Os dados analisados na investigação focando a importância da ludicidade foram discutidos entre 19 (dezenove) educadoras de cidades, séries e escolas diferentes. Dessa forma podendo compreender as estratégias de cada uma para utilizar o lúdico na sala de aula.

A escola espaço favorecido de aprendizagem tem o dever de criar condições para que a mesma possa realizar atividades lúdicas sendo relacionadas aos jogos e brincadeiras. Portanto, cabem aos educadores utiliza-los com o objetivo de desenvolver para obter resultado

Momentos do meu Estágio Supervisionado 5º Ano do ensino Fundamental









REFERÊNCIAS

ALVES, Paloma de Andrade; FEITOSA, Regina Célia de Souza; SOARES, Michelle Beltrão. **A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores**. 2015. p. 7. Disponível em: <<https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938>> Acesso: 28/08/2020.

ARAÚJO, Cristiane Aparecida de Jesus. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2013. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-do-ludico-na-aprendizagem/116793>> Acesso: 27/10/2020.

ARAÚJO, Nadjane Melo Albuquerque; OLIVEIRA, Nadja Lucia Melo Albuquerque; OLIVEIRA, Manoel Messias Albuquerque. **A importância do lúdico nas séries iniciais: estudo e caso**. 2020. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/estudo-de-caso>> Acesso: 17/10/2020.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Ensino Fundamental**. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica. 2010. p. 9. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf> Acesso: 20/10/2020.

BRITO, Aesth Ararípes Medeiros; MELO, Antônio Cícero de Brito; RODRIGUES, Francisco Dário de Sousa; SILVA, Jordana Maria Pereira. **Pedagogia da autonomia**. 2010. p. 6. Disponível em: <<https://www.uespi.br/prop/siteantigo/XSIMPOSIO/TRABALHOS/PRODUCAO/Ciencias%20da%20Educacao/PEDAGOGIA%20DA%20AUTONOMIA.pdf>> Acesso: 28/10/2020.

CAVALCANTE, Gisela carvalho Mesquita. **Os jogos e a neurociência na aprendizagem escolar**. 2018. p. 17. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/docpdf/monografias_publicadas/B004977.pdfA> Acesso em: 16/10/2020.

FERRO, Bruno Rogério; VIEL, Franciele Vanessa. **A importância do lúdico nas séries iniciais do ensino fundamental**. 2019. p. 7. Disponível em: <http://revistaunar.com.br/cientifica/documentos/vol18_n1_2019/9_A_IMPORTANCIA_D_O_LUDICO_NAS_SERIES_INICIAIS_DO_ENSINO_FUNDAMENTAL.pdf> Acesso: 17/10/2020.

GOMES, Katila Fernanda. **O lúdico na escola: atividades no cotidiano das escolas do ensino fundamental I no município de Araras**. 2009. p. 18. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/119288/gomes_kf_tcc_rcla.pdf?sequence=1> Acesso: 28/08/2020.

GOZZI, Cinara; CHEMELLO, Eliane; MAURINA, Vanessa. **Contribuições da psicomotricidade nas dificuldades de aprendizagem**. 2018. Disponível em:



<<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/contribuicoes-psicomotricidade-nas-dificuldades-aprendizagem.htm>> Acesso: 28/08/2020.

HANK, Vera Lucia Costa. **O espaço físico e sua relação no desenvolvimento e aprendizagem da criança.** 2006. Disponível em: <<https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/educacao/o-espaco-fisico-sua-relacao-no-desenvolvimento-aprendizagem->> Acesso: 28/08/2020.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O lúdico nas primeiras series do ensino fundamental.** 2010. p. 23. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/142848/000993665.pdf?sequence=1>> acesso 17/10/2020.

KLEIN; Fabiana Olga Konzen. **O Lúdico como forma de resgatar o gosto pelo aprender.** 2016. p. 17. Disponível em: <<https://rd.uffs.edu.br/bitstream/prefix/359/1/KLEIN%20.pdf>> Acesso: 27/10/2020.

LEICHT, Simone Raquel Barriles. **O lúdico e a sua abordagem nos anos iniciais do ensino fundamental.** 2019. p. 5. Disponível em: <<https://riuni.unisul.br/bitstream/handle/12345/9200/AD7%20vers%C3%A3o%20final%20artigo%20Simone%20R.%20B.%20Leicht.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acesso 17/10/2020.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO. **Parâmetros curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1997.** p. 30. Disponível em: <<https://cptstatic.s3.amazonaws.com/pdf/cpt/pcn/volume-01-introducao-aos-pcns.pdf>> Acesso: 20/10/2020.

MOREIRA, Ana Caroline Araújo; GIRALDO, Marcela Fachini; NOGUEIRA, Renato da Silva; SCOSS, Daniela Moraes. **A Importância Do Lúdico na Educação Física Para O Desenvolvimento Integral e Inclusivo.** 2017. Disponível em: <<http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/a-importancia-do-ludico-na-educacao-fisica-para-o-desenvolvimento-integral-e-inclusivo>> Acesso: 27/08/2020.

MOREIRA, Sandra Maria. **Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE produções didático-matemático.** 2014. p. 14. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uem_edfis_pdp_sandra_maria_moreira.pdf> Acesso: 17/10/2020.

NASCIMENTO, José Silva. **A inserção das tecnologias nas atividades lúdicas e recreativas nas turmas de 4º e 5º ano do ensino fundamental anos iniciais.** 2012. p. 14. Disponível em: <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4285/1/2012_JoseSilvadoNascimento.pdf> Acesso: 28/08/2020.

PINTO, Samuel Gonçalves; OLIVEIRA, Raquel das Graças Gonçalves; VEIGA, Reginaldo Lúcio Lopes; FILHO, Mauro Lucio Mazini; MATOS, Dihogo Gama. **Cenas da ludicidade no planejamento docente.** Do imaginário ao real. 2012. Disponível em:



<<https://www.efdeportes.com/efd174/cenas-da-ludicidade-no-planejamento-docente.htm>>
Acesso: 28/10/2020.

QUEIROZ, Norma Lucia Neris; MACIEL, Diva Albuquerque; BRANCO, Angela Uchôa. **Brincadeira e desenvolvimento infantil: Um olhar sociocultural construtivista**. 2006. p. 4. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/paideia/v16n34/v16n34a05.pdf>> Acesso: 28/08/2020.

RAMOS, Karen Cristina; SQUIPANO, Patrícia Viviane. **A importância da ludicidade dentro da escola**. 2013. p. 5. Disponível em: <http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/162a0493a6bc0a05ee56b36381974492.pdf> Acesso: 28/08/2020.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**. p. 3. Disponível em: <<https://editora.pucrs.br/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/Eleana-Margarete-Roloff.pdf>> Acesso: 17/10/2020.

SANTOS, Willian Lima; CHAVES, Svetlana da Silva Ribeiro. **O lúdico na prática docente: Estratégias pedagógicas utilizadas no processo de alfabetização na educação infantil**. 2018. p. 4. Disponível em: <https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/16/o_ludico_na_pratica_docent_e.pdf> Acesso: 28/08/2020.

SIEVES, Cristiano. BNCC na prática: **Os benefícios pedagógicos da brincadeira**. Disponível em: <<https://playtable.com.br/blog/bncc-na-pratica-os-beneficios-pedagogicos-da-brincadeira>> Acesso: 20/10/2020.

SILVA, Silvana Maria Moura; PÉREZ-RAMOS, Aidyl Macedo de Queiroz; FONSECA, Eneida Simões. **Direitos de brincar da criança Brasileira**. 2006. p. 2. Disponível em: <https://www.google.com.br/search?source=hp&ei=zaCYX4mWN6O85OUP7OKIiAc&q=DIREITO+DE+BRINCAR+DA+CRIAN%C3%87A+BRASILEIRA&oq=DIREITO+DE+BRINCAR+DA+CRIAN%C3%87A+BRASILEIRA&gs_lcp=CgZwc3ktYWIQA1DJEFjJEGCGFmgAcAB4AIABygGIAcoBkgEDMi0xmAEAoAECoAEBqgEHZ3dzLXdpeg&sclient=psy-ab&ved=0ahUKEwjJsLfd6tXsAhUjHrkGHWwxAnEQ4dUDCAc&uact=5> Acesso: 17/10/2020.

SILVA, Viviane Ferreira. **A Ludicidade nas Séries Iniciais**. 2005. p. 15. Disponível em: <<http://www2.unirio.br/unirio/cchs/educacao/graduacao/pedagogia-presencial/VivianeFerreiradaSilva.PDF>> Acesso: 27/10/2020.

SOUZA, Bibiana Barbosa; SOUZA, Mariana Barbosa. **A importância do espaço físico escolar no ensino e na aprendizagem**. 2014. p. 4. Disponível em: <<https://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/sidspp/article/viewFile/11835/166>> Acesso: 28/08/2020.

TEMER, Ana Carolina Rocha Pessôa; TUZZO, Simone Antoniaci. **A entrevista como método de pesquisa qualitativa: uma Leitura Crítica das memórias dos jornalistas**. 2017. p. 5. Disponível em: <<https://docplayer.com.br/65375958-A-entrevista-como-metodo-de>>



pesquisa-qualitativa-uma-leitura-critica-das-memorias-dos-jornalistas.html>
27/08/2020.

Acesso:

VENTURINI, Daniela Mazzini. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental.** 2016. p. 18. Disponível em:
<<https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/139273/000863473.pdf?sequence=1>>
Acesso: 18/10/2020.