



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

JOSEFA PATRÍCIA DE AQUINO LEITE

**AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DO
4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

CAJAZEIRAS-PB

2018

JOSEFA PATRÍCIA DE AQUINO LEITE

**CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DE CRIANÇAS DO 4º
ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do Centro de Formação de Professores da Universidade Federal de Campina Grande, como requisito parcial para obtenção do título de Graduação em Pedagogia, Licenciatura.

Orientadora: Profa. Dra. Aparecida Carneiro Pires.

CAJAZEIRAS-PB

2018

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação - (CIP)

Josivan Coêlho dos Santos Vasconcelos - Bibliotecário CRB/15-764

Cajazeiras - Paraíba

L533c Leite, Josefa Patrícia de Aquino.

Contribuições da ludicidade na aprendizagem de crianças no 4º ano do ensino fundamental / Josefa Patrícia de Aquino Leite. - Cajazeiras, 2018.

41f.

Bibliografia.

Orientadora: Profa. Dra. Aparecida Carneiro Pires.

Monografia (Licenciatura em Pedagogia) UFCG/CFP, 2018.

1. Ludicidade. 2. Aprendizagem. 3. Lúdico. 4. Professor mediador. I. Pires, Aparecida Carneiro. II. Universidade Federal de Campina Grande. III. Centro de Formação de Professores. IV. Título.

AS CONTRIBUIÇÕES DA LUDICIDADE NA APRENDIZAGEM DE
CRIANÇAS DO 4º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Aprovada em 01 / 03 / 2018

BANCA EXAMINADORA

Aparecida Carneiro Pires

Orientadora Prof^ª. Dr^ª. Aparecida Carneiro Pires- UFCG
Presidente da Banca

Adriana M. S. Corrêa

Prof^ª. Esp. Adriana Moreira de Souza Corrêa
Membro- Titular

Maria Janete de Lima

Prof^ª. Dr^ª. Maria Janete de Lima
Membro- Titular

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me dado forças e não deixar desistir desta conquista.

A minha família e, em especial, aos meus pais, Maria Leite e José Aldemir que sempre estiveram comigo, me dando força e apoio quando necessário.

Aos meus colegas de curso, pela parceria e amizade, e a todos os amigos que me deram forças e incentivo para seguir em frente.

A minha Orientadora, Professora Maria Aparecida Carneiro Pires, que me deu as instruções necessárias para a realização desta monografia.

Obrigada a todos pelo carinho!

*“Nãõ há saber mais ou saber menos.Há saberes diferentes”
(Paulo Freire, 1997)*

RESUMO

A realização desta monografia tem como enfoque abordar um estudo sobre a ludicidade, que é uma estratégia pedagógica utilizada pelo professor em sala de aula. Assim, temos como objetivo relatar a problemática deste estudo e delimitamos compreender como é trabalhada a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem no 4º ano do ensino fundamental de uma escola pública municipal, e assim, saber de que modo os profissionais desenvolvem a ludicidade no cotidiano escolar. Ainda buscaremos, a partir da literatura disponível, de autores na área educacional discutir as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento e aprendizagem da criança. Portanto, para melhor organização deste trabalho destacaremos também sobre algumas informações, sobre o histórico da ludicidade, um pouco sobre as tecnologias e, por fim, como é trabalhada a ludicidade no ensino fundamental I. Com relação à metodologia, o estudo será desenvolvido através de pesquisa de campo e pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo no tocante ao uso da ludicidade bem como, suas contribuições para a aprendizagem da criança. Podemos mencionar que este trabalho foi de suma importância, através da pesquisa científica das reflexões e dados coletados, pudemos colher as informações necessárias para o estudo deste tema proposto. No entanto, constatamos teoricamente que todos os objetivos mencionados neste trabalho foram alcançados, concluímos que o ciclo da pesquisa não se fecha afinal toda pesquisa produz conhecimento e gera indagações e novas investigações podem ser feitas.

Palavras-chaves: Ludicidade. Ensino aprendizagem. Tecnologias. Criança.

ABSTRACT

The purpose of this monograph is to approach a study about playfulness, which is a pedagogical strategy used by the teacher in the classroom. Thus, we aim to report the problem of this study and delimitate to understand how it is worked the playfulness in the process of teaching and learning in the 4th year of elementary school I of a municipal public school, and thus, to know how the professionals develop the playfulness in the everyday life. We will also seek, from the available literature, authors in the educational area to discuss the contributions of playfulness to the development and learning of the child. Therefore, in order to better organize this work, we will also highlight some information about the history of playfulness, a little about the technologies and, finally, how the playfulness in elementary education is worked I. With respect to the methodology, the study will be developed through field research and bibliographic research of a qualitative nature regarding the use of playfulness as well as their contributions to the child's learning. We can mention that this work was of great importance, through the scientific research of the reflections and data collected, we were able to gather the necessary information for the study of this proposed theme. However, we find theoretically that all the objectives mentioned in this work were reached, we conclude that the research cycle is not closed after all research produces knowledge and generates inquiries and further investigations can be made.

Keywords: Ludicidade. Teaching learning. Technologies. Child.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA	12
2.1 BREVE HISTÓRICO SOBRE O LÚDICO	12
2.2 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO (JOGOS E BRINCADEIRAS DA CRIANÇA EM SALA DE AULA)	15
2.3 TECNOLOGIAS NO COTIDIANO DA CRIANÇA	17
2.4 O PROFESSOR COMO MEDIADOR DAS ATIVIDADES LÚDICAS	20
3 CONSTRUÇÃO DO PERCURSO METODOLÓGICO	23
3.1. TIPO DE PESQUISA	23
3.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS	24
3.3 SUJEITO DA PESQUISA	25
3.4 <i>LÓCUS</i> DA PESQUISA	25
4 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DA PESQUISA	27
4.1. DISCUSSÕES DOS DADOS	27
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICES	36

1 INTRODUÇÃO

A necessidade de pesquisar sobre a ludicidade surgiu, quando foi trabalhada a disciplina de Fundamentos e Metodologia da Educação Infantil I durante o curso de Graduação em Pedagogia 2011.2 da UFCG. Diante das teorias apresentadas nesta disciplina, foi perceptível a ludicidade como um contribuinte na aprendizagem e desenvolvimento da criança de maneira significativa.

Foi durante o estágio no Ensino Fundamental I, onde se intensificou o desejo de buscar conhecer mais sobre a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem das crianças neste período, a ludicidade mostra ser menos trabalhada pelos professores do fundamental das séries iniciais, que dão mais ênfase nas atividades rotineiras como o livro didático, deixando a ludicidade esquecida no processo de ensino e aprendizagem da criança.

Para Metz e Pimenta (2011, p. 145) “Nota-se que, principalmente no 4º e 5º ano, a ludicidade vai perdendo seu espaço para o cumprimento do conteúdo programático”. Contudo, alguns educadores, ignoram essa maneira de educar e transformar seus alunos através da ludicidade acreditando que a brincadeira não tem um valor expressivo para aprendizagem.

Percebe-se que o lúdico não tem recebido a atenção necessária dentro das instituições de ensino, muitas vezes é considerado sem importância, visto como meios de entretenimento para as crianças. Desta forma é que surgiram algumas indagações, dentre elas: como é trabalhado a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem do 4º ano do Ensino Fundamental I?

Este trabalho visa, responder a indagação inicial como já foi colocado anteriormente, e temos também o interesse de disponibilizar as contribuições deste estudo sobre ludicidade, voltado ao professor de ensino fundamental I, aos acadêmicos e a sociedade em geral, onde traz um estudo aprofundado sobre o tema, podendo servir como pesquisa para outros acadêmicos.

Como instrumentos para este questionamento será realizada uma pesquisa na sala do 4º ano de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Aurora- CE, com finalidade de verificar como de fato acontece a aprendizagem através da ludicidade e conhecer suas contribuições para o desenvolvimento da criança.

A criança é um ser que precisa de atenção e cuidado. Almeida (1998) ressalta grande relevância para a criança uma formação adequada para cada fase da vida. A ludicidade, de acordo com os autores estudados para a elaboração deste trabalho, é uma ferramenta que

contribui significativamente na aprendizagem da criança. Através deste suporte ela aprende de forma mais divertida, mantendo assim, seu interesse em estar na sala de aula.

Um dos fatores que tem chamado bastante atenção para a área educacional é o surgimento das tecnologias digitais, tais como: celulares *smartphones*, *tabletes*, computadores, *video games*, dentre outros, onde, cada vez mais cedo, estão sendo apresentadas as crianças, contribuindo para o acesso a muitas informações, fazendo com que o excesso preocupe os educadores. Percebe-se também que outros interesses estão sendo despertados, diferentes dos interesses escolares como o interesse pela leitura de livros dentre outros.

Assim, o professor do Ensino Fundamental encontra maiores dificuldades em trabalhar conteúdos que venham a favorecer a aprendizagem por meio da ludicidade, ou seja, brincadeiras que proporcionem uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Por isso, o professor precisa encontrar mecanismos que despertem interesse na criança em adquirir os conhecimentos escolares, já que o meio tecnológico tem influenciado bastante no comportamento das crianças.

Diante disso, os estudos deste trabalho foi realizada uma pesquisa de campo e pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo, buscamos investigar o uso da ludicidade, bem como suas contribuições para a aprendizagem no Ensino Fundamental I.

De uma maneira mais ampla, temos como objetivo geral: Compreender como é trabalhado o lúdico no processo de ensino e aprendizagem no 4º ano do ensino fundamental de uma escola pública municipal e como objetivos específicos destacamos:

Identificar, a partir da literatura disponível, a contribuição da ludicidade, dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da aprendizagem da criança;

Apresentar subsídios teóricos acerca da relação das tecnologias e ludicidade no ensino fundamental.

Investigar de que modo os profissionais desenvolvem os jogos e as brincadeiras no cotidiano escolar da sala do 4º ano da Escola Pereira Sales.

Para esta investigação, utilizamos aparatos teóricos de diferentes autores tais como Vygotsky(1984), Kishimoto (2011), Metz e Pimenta (2011), Almeida (1998), Rau (2011), Gil (2011), dentre outros, que dão suas valiosas contribuições para o trabalho sobre a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, voltado para o desenvolvimento do aprendiz.

Para uma melhor organização desta monografia, dividimos em capítulos e subcapítulos, que vêm apresentando colocações importantes para o entendimento da ludicidade como ferramenta e suporte a prática pedagógica.

O primeiro capítulo consiste a introdução, em que é mencionada a temática da pesquisa, destacando o objetivo geral e específicos, a menção dos autores utilizados trazendo ainda uma breve explanação sobre os capítulos. O segundo traz um breve histórico sobre a ludicidade, discorre também sobre como surgiu o termo ludicidade, o lúdico, jogo e brincadeira em sala de aula. Comentamos sobre tecnologias e sua relação com o desenvolvimento e aprendizagem da criança. E ainda destaca a ludicidade como recurso pedagógico para o ensino e aprendizagem da criança em sala de aula, contextualizando com as teorias dos autores que dão suporte para melhor compreensão da ludicidade e o professor como mediador das atividades lúdicas. Neste sentido iremos identificar como a ludicidade possibilita o desenvolvimento da ação pedagógica.

O terceiro capítulo descreve sobre a construção do percurso metodológico, como serão os procedimentos abordados na pesquisa, que será de base qualitativa, campo e bibliográfica. Descrevemos o sujeito da pesquisa, instrumentos da coleta de dados e caracterização do locus de pesquisa. O quarto capítulo traz uma fundamentação teórica junto com a descrição do processo de coleta e análise de dados e resultados da pesquisa, que foi realizada através de entrevista com as professoras do 4º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal. O quinto capítulo apresenta as considerações finais, onde será feita uma síntese geral de toda a realização deste trabalho apresentando os objetivos alcançados.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO AO LONGO DA HISTÓRIA

2.1 BREVE HISTÓRICO SOBRE O LÚDICO

Alguns registros mostram que o lúdico sempre esteve presente na vida do ser humano e tem sido desenvolvido desde a antiguidade, sendo uma atividade praticada pelas famílias. De acordo com o dicionário Aurélio (2016), a palavra ludicidade refere-se ao que é Lúdico, é o mesmo como sendo relativo a jogo ou divertimento, que serve para divertir ou que dá prazer. De acordo com Metz e Pimenta, (2011, p.139) “O vocábulo “ludicidade” deriva de lúdico, ou seja, está relacionado aos jogos e brincadeiras que provocam alegria, prazer e diversão”.

Segundo Almeida (1998), os jogos sempre foram uma atividade própria do ser humano, há muito tempo, atividades de dança, caça, lutas, etc., já eram vistas como meios de sobrevivência que davam prazer aos seres humanos.

O pesquisador destaca: desde a antiguidade encontram-se vestígios do ato de brincar, jogar das pessoas se entreter e distrair o tempo livre em que não se encontra em outras atividades. E com o passar do tempo, o jogo e a brincadeira passaram a ter um significado maior em proporcionar a educação através destes mecanismos.

Mediante Almeida, (1998) na Grécia antiga, Platão garantia que a criança, nos seus primeiros anos de vida, deveria preencher seu tempo com jogos educativos. Foi então nesse período que o esporte começou a ser difundido, ganhando tanta importância para o desenvolvimento do caráter e da personalidade da criança.

Nesse período também, Platão introduziu os jogos lúdicos matemáticos, dos quais ele utilizava-se de modelos concretos baseados na vida e nos negócios. Para ele, a matemática era muito importante e devia ser estudada desde cedo.

Já no século XVI, na visão de Almeida, (1998) os jogos educativos ganham ainda mais valor com os Jesuítas, que foram os primeiros a colocá-los em prática, inserindo-os na sociedade.

O pesquisador em seu trabalho reitera, menciona o norte-americano Dewey, que fala sobre a importância e evolução dos jogos. Para ele, o jogo possibilita à criança diversas formas de aprendizado, em que ela aprende em seu ambiente. O jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. (Almeida, 1998, op. cit. Dewey)

É na Grécia que temos os relatos sobre as brincadeiras infantis e que ainda nos dias atuais são representadas pelas crianças. De acordo com Kishimoto:

A tradicionalidade e universalidade das brincadeiras assentam-se no fato de que povos distintos e antigos, como os da Grécia e do oriente, brincaram de amarelinha, empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma transmitida de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil. (KISHIMOTO, 2011, p.43)

Nas brincadeiras é que são criadas as regras de jogo, através dos conhecimentos empíricos apresentados por Kishimoto. Segundo o AURÉLIO (2016), o jogo se refere ao divertimento, ao exercício. Dessa maneira, compreendemos que os jogos possuem várias formas de uso como entretenimento e até mesmo educativo.

Seguindo as linhas de raciocínio sobre o jogo, Huizinga nos diz que.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2008, p. 33)

Segundo o autor acima citado, o jogo deve ser exercido dentro de regras e limites, obedecendo a critérios obrigatórios. É interessante que o jogo não deve ser utilizado de maneira aleatória, sem um fim pedagógico, uma vez que o mesmo deve ter um impacto diferenciado na vida do ser humano.

Na visão de Almeida (1998), o jogo auxilia nas relações sociais ajudando a criança a se desenvolver, criando possibilidades por meio das experiências próprias adquiridas. Mediante o autor:

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências valores da própria comunidade que estão inseridas. (ALMEIDA, 1998, p.53)

Vemos assim que, os jogos enriquecem e auxiliam para a construção do conhecimento das crianças, fazendo-as sentir prazer no brincar e aprender e a compreender a sociedade em que vive.

Conforme o Parâmetro Curricular Nacional observou a importância da brincadeira para a construção do conhecimento através de forma prazerosa de aprender brincando através de um objetivo a ser seguido o documento destaca que é de grande relevância para o crescimento saudável da criança.

[...] Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em prática suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata. (BRASIL, 1988, p. 23)

Consoante o que foi mencionado, o brincar é de suma importância para o desenvolvimento da criança, no qual ela terá a possibilidade de solucionar problemas em meio à realidade vivida.

Assim como foi citado anteriormente, as primeiras referências ao uso do jogo que tiveram registros na Grécia antiga, e como nos mostra as referências mais recente sobre o uso desse material pedagógico, vimos que ele, auxilia na aprendizagem em que o sujeito é parte ativa na aprendizagem. Kishimoto (2011) ressalta que as obras mais recentes que tratam sobre a aplicação dos materiais pedagógicos são as contribuições dos autores Piaget, Burner, Wallon e Vygotsky.

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. Na visão do autor a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras. (VYGOTSKY, 1984, p. 27)

Essa atividade, inserida na escola tarefa educativa abre um leque de possibilidades, para auxiliar o aluno na busca do saber. Ela permite que o educando compreenda as relações do homem em sociedade e desta forma a interação com o outro é parte fundamental na vida do ser humano e no ambiente escolar não é diferente.

Portanto, o brincar deve ser introduzido na parte pedagógica do processo de ensino e aprendizagem para que a criança através do jogo lúdico venha a ter uma aprendizagem diferenciada, envolvendo diversos recursos, além do livro e caderno. Desta forma destacamos algumas contribuições do lúdico a seguir.

2.2 A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO: JOGOS E BRINCADEIRAS DA CRIANÇA EM SALA DE AULA

A criança é um ser humano que está em pleno desenvolvimento físico, mental e emocional. Logo, o ambiente em que ela vive as experiências adquiridas em seu cotidiano, tudo isso irá contribuir para o seu desenvolvimento. Sobre isso Rau, 2008, op. Cit. Oleques, 2009, p. 58, cita que:

As crianças, desde pequenas, estruturam seu espaço e o seu tempo utilizando objetos, bem como desenvolvem a noção de casualidade, chegando à representação e, finalmente, à lógica. As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente. (OLEQUES, 2009, p. 58)

Portanto vimos que, a escola é um dos ambientes mais estimulantes para a formação da criança. Diante disso, a escola deve se preocupar em proporcionar à criança um ambiente saudável e adequado a sua idade. As atividades lúdicas são uma das formas mais naturais e saudáveis para se trabalhar com a criança. O ato de brincar faz com que a ela pense, crie, interprete, e estimula a interação com as outras crianças.

Ao pensarmos na realidade da sala de aula, é notório que um grande número de alunos tenha dificuldades na aprendizagem e estão bastante desmotivados para os estudos. Segundo Rau:

A brincadeira na infância leva a solucionar conflitos por meio da imitação, ampliando suas possibilidades linguísticas, psicomotoras, afetivas, sociais e cognitivas para melhorar a aprendizagem das crianças é necessário que a escola junto com professores, insiram práticas pedagógicas que atraiam a atenção do aluno tornando as mais dinâmicas e atrativas. (RAU, 2011, p. 50)

Diante disso Kishimoto (2011) dá um direcionamento quanto à inclusão do jogo infantil nas propostas pedagógicas e para isso remete-nos à necessidade capacitação docente nos tempos atuais, para que o professor esteja atualizado nas informações novas, entre elas, destacamos o lúdico, que tem um papel relevante no processo de aprendizagem da criança, pois, é através da experiência adquirida ao longo dessas práticas que o educando começa a desenvolver sua identidade como pessoa.

As atividades lúdicas são importantes para o desenvolvimento da criança, uma vez que elas estão cheias de sentidos, viabilizando possibilidades no desenvolvimento corporal à medida que a criança passa a questionar nas relações sociais. A ludicidade proporciona para a criança o desenvolvimento de sua imaginação, memória e autoconfiança e também estabelece relações sociais, fazendo com que a criança questione, opine, tornando-se um ser pensante e mais autônomo.

Rau (2011) citando Vygotsky (1984) define as contribuições de para o jogo: O jogo é considerado um estímulo à criança no desenvolvimento de processos internos de construção do conhecimento e no âmbito das relações com os outros.

O brincar é essencial na vida da criança. A partir do brincar ela começa a respeitar o próximo e aprender coisas novas, e sente-se mais segura e feliz. É dever do adulto incentivar a criança a brincar, se possível brincar junto com elas, deixando assim a criança bem à vontade. Assim, nos sugere, ao referir às atividades lúdicas:

A educação lúdica, na sua essência, além de contribuir e influenciar na formação da criança e do adolescente possibilitando crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção seria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio. (ALMEIDA, 1998, p. 41)

Brincando, a criança entra em contato com vários materiais educativos didáticos, entre outros, onde irão aprender a respeitar o seu próximo e a serem sujeitos de bem, seja por meio das atividades naturais que a criança aprende mesmo sem a intenção de aprender, pois o brincar faz parte da sua vida.

A educação lúdica integra uma teoria profunda e uma prática atuante, seu objetivo, além de explicar as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações pessoais passivas, técnicas para as relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras, fazendo do ato de educar um compromisso consciente intencional, de esforço sem perder o caráter de prazer, de satisfação individual e modificador da sociedade. (ALMEIDA, 1998, p.31-32)

Por meio das brincadeiras, a criança se sente realizada, pois está fazendo o que gosta e o que lhe faz feliz, tornando-se um ser humano completo, cheio de vontade de viver e de fazer

novas descobertas, estando assim mais aberto para aprender. Mas, atualmente, nossas crianças têm deixado as brincadeiras um pouco de lado, dando mais ênfase ao uso das tecnologias, como aplicativos em celulares e jogos eletrônicos entre outros. É o que é destacado no capítulo a seguir.

2.3 TECNOLOGIAS NO COTIDIANO DA CRIANÇA

Hoje em dia, muito tem se comentado sobre tecnologias. Sabemos que essas são diversas e que em tempo recorde as indústrias criam inúmeros produtos destinados especificamente à infância, com conteúdos muito bem elaborados para atrair a atenção e despertar o interesse da criança. Para isso, são usadas as mais diversas técnicas, levando em conta todos os recursos possíveis e aliando profissionais e pesquisas para atender e prender a atenção da criança para o produto ofertado no mercado.

Aranha (1993) em seus escritos mostra que “O problema da sociedade de consumo de consumo é que as necessidades são artificialmente estimuladas, sobretudo pelos meios de comunicações de massa, levando os indivíduos a consumirem de maneira alienada.” Assim, percebe-se que a sociedade vem sendo influenciada pelos meios de comunicação que visa o consumo exagerado.

Bueno (2007) define Tecnologia como: tratado das artes e ofícios em geral. O uso demasiado dos meios tecnológicos vem crescendo a cada dia, e as crianças, cada vez mais estão ligadas nesses recursos deixando de lado outras atividades como as brincadeiras com os colegas, sendo uma grande influência em seu cotidiano refletindo em vários aspectos como na aprendizagem escolar. Para Kishimoto:

Mesmo em se tratando da comunicação infantil com um conjunto de formas e conteúdos audiovisuais produzidos com novas e novíssimas tecnologias informatizadas (TVs, vídeos interativos), as responsabilidades, compromissos e reflexões sobre o sentido dessas ações comunicacionais se colocam para os adultos que convivem com as crianças no dia a dia, sobretudo os educadores. (KISHIMOTO, 2011, P. 164)

Sendo assim, os responsáveis pelas crianças devem ter grande atenção e responsabilidade para selecionar e policiar o que é mais importante para ela, pois o meio tecnológico oferece uma gama de informações. É necessário que as crianças sejam incentivadas a utilizar a tecnologia de forma consciente, compreendendo que ela integra a sua vida mas que existem outras formas de interagir e aprender.

Muitas crianças utilizam as tecnologias de forma exacerbada, sem nenhum tipo de controle, por parte dos adultos. De acordo com Rau, este aspecto influencia na prática educativa, à medida que:

Apesar de a maioria dos professores concordar com os avanços da tecnologia, observando as devidas preocupações, esses profissionais situam os jogos e os brinquedos eletrônicos como parte integrante dos interesses das crianças atualmente. Por outro lado, destacam que, muitas vezes, a ausência de jogos e brincadeiras tradicionais na vida cotidiana escolar e familiar faz com que muitas crianças apresentem dificuldades motoras, afetivas e sociais. O uso das tecnologias deve ser policiado pelos adultos para que as crianças as usem de maneira correta, e que utilizem seu tempo com outras atividades. (RAU, 2011, p. 67)

Levando em consideração os pensamentos de Almeida (1998), a brincadeira é considerada uma atividade essencial na vida da criança, e ela está presente no seu dia-a-dia, tornando-se uma atividade necessária para um desenvolvimento saudável. Brincando a criança se sente criança de verdade. Rau ressalta que:

A brincadeira por si só é apontada como uma atividade espontânea da criança, sozinha ou em grupo. Ela constrói uma ponte entre a fantasia e a realidade o que leva a lidar com complexas dificuldades psicológicas, como a vivência de papéis e situações não bem compreendidas e aceitas em seu universo infantil. (RAU, 2008, op. Cit. KISHIMOTO, 2008, p. 70)

Portanto, a brincadeira não é apenas um simples divertimento ou mero passatempo, é uma atividade muito significativa que contribui para um desenvolvimento saudável da criança logo também contribui para seu aprendizado, Por isso a família também pode influenciar para que a criança brinque de maneira saudável. Visto que abre um leque de possibilidades na busca do saber, de forma que compreenda as relações do homem em sociedade e desta forma a interação com o outro.

No tocante a importância dos jogos e brincadeiras, Almeida (1998) nos afirma que raramente uma criança encontra em sua família, uma vivência alegre, por que muitos pais não têm tempo para seus filhos.

Nas suas próprias casas, os pais não estimulam seus filhos a brincar, pois eles não têm tempo, estão sempre trabalhando e não tem tempo para brincar e ficar com os filhos e por esta razão acabam estimulando as crianças ao uso exagerado dessas tecnologias, colocando-os

também em muitas atividades durante o dia como aula de dança, natação, inglês etc. deixando a criança sem tempo para brincar.

Dessa maneira, temos, para as nossas crianças, entretenimentos, que de forma exagerada, tornando-se consumistas, à medida que utilizam de jogos e atividade que não incentivam a educação e aprendizado. Tratando deste assunto, Almeida (1998, p. 34), certifica que: “O falso jogo não visa a formação, à educação, mas à doutrina consumista, cuja meta é a imposição do produto a qualquer preço e a neutralização das pessoas dos aspectos mais essenciais”.

As brincadeiras saudáveis são aquelas que a criança entra em contato com outras crianças, que trocam experiências e conhecimentos, onde ela aprende e ensina ao mesmo tempo. A criança que não brinca, não aprende, não mostra entusiasmo interesse pelas mais variadas atividades que são essenciais para sua formação enquanto ser social.

A aprendizagem presente no jogo relacionada a questões sociais e da vida, também estão presentes nesses estudos em que ele compreende o jogo e a brincadeira como ações que estão intimamente ligadas a aprendizagem não fazendo referência apenas a educação dita formal, que trata de conteúdos, mas também a social já que nela a criança acaba por produzir situações já vivenciadas e observadas em situações anteriores. (MENESES ,2009, p. 21)

Quando falamos sobre questões sociais, vale lembrar que é nas relações entre povos, culturas diversas, que é tida como uma forma de gerar conhecimento sobre a realidade. As crianças e adolescentes realizam comunicações interpessoais na convivência de pessoas de sua família e do meio que está inserida, interagindo com todos ao seu redor. Para Kishimoto:

[...] enquanto participantes dessas inter-relações, recebem influências de diversas qualidades e níveis para viverem no mundo contemporâneo mas também, e a sua maneira, produzem suas influências infantis ao elaborar, recriar, expressar suas emoções, ideias, histórias juntos a seus familiares, colegas, professores, como significados em programas assistido pela TV. (KISHIMOTO, 2011, p. 163)

Vemos assim que é natural receber influência do meio em que se estamos inseridos. Mas, que é importante a supervisão de um adulto responsável para que possa selecionar o que seria adequado. E cada vez mais o meio eletrônico tem ganhado espaço. Em consequência disso, muitas brincadeiras utilizadas algum tempo como amarelinha, pular corda, pega-pega, entre outras, deixam de compor o cotidiano infantil.

Hoje as brincadeiras das crianças são fundamentadas nas histórias que assistem na televisão ou em games. O que chama atenção é que as crianças não dão tantas preferências a outros tipos de brincadeiras como: correrem mais soltas na rua, pouco interage com os colegas deixando de vivenciar brincadeiras mais divertidas.

Sabemos hoje que, pelas próprias circunstâncias do mundo “eletrizado” em que vivem as crianças e jovens, não se pode querer orienta-los com significação se não há preparo para isso. Não adianta criticar a televisão e suas programações, sem propor alternativas de superação; não basta criticar a pedagogia dos brinquedos e dos jogos eletrônicos dos computadores se não há um conhecimento profundo desses. (ALMEIDA, 1998, p. 63)

Pautando-se no que foi citado por Almeida, percebe-se a importância do domínio do conhecimento em que os professores devem ser líderes com a finalidade de poder viver bem a relação de professor-aluno e conduzir o processo do conhecimento, incentivando o gosto pela aprendizagem. O professor precisa estar também preparado e atualizado. No entanto, não é apenas criticar, mas saber conduzir as situações inovadoras.

É preciso garantir que as crianças sejam atendidas nas suas necessidades (a de aprender a brincar), que o trabalho seja planejado e acompanhado por adultos na Educação Infantil e no Ensino Fundamental e que saibamos, em ambos, ver, entender e lidar com as crianças como crianças e não apenas como estudantes. (BRASIL, 2007, p. 20).

A criança na escola se socializa, criando vínculos de amizade com o seu próximo, descobrindo seus deveres como cidadã de forma espontânea e natural, ganhando autonomia e construindo conhecimento. É na escola através da mediação do professor durante as atividades espontâneas ou através de direcionamento que o aluno conseguirá ter uma boa aprendizagem e é o que destacaremos a seguir.

2.4 O PROFESSOR COMO MEDIADOR DAS ATIVIDADES LÚDICAS

O professor tem um papel muito importante ao desenvolver sua prática na sala aula. Ele é o mediador da aprendizagem é quem propicia um ensino favorável.

Rau, (2011) diz que cabe ao docente conhecer a possibilidade da utilização de diferentes recursos pedagógicos em consonância com a orientação metodológica do seu

trabalho, facilitando assim, a ampliação do conhecimento no momento de selecionar os conteúdos.

A educação atualmente tem urgência em realizar métodos que favoreçam a aprendizagem, e que despertem cada vez mais a autonomia do educando para desenvolver conhecimentos e para que possam enfrentar os desafios de seu cotidiano. Uma das metodologias que atualmente se destaca na prática do educador é a ludicidade. Almeida nos esclarece sobre a importância do ensino com lúdico.

O lugar da práxis pedagógica na escola de educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental reflete a relevância do conhecimento teórico e prático do professor que atua em sala de aula como forma de sistematizar o conhecimento no processo de ensino-aprendizagem do educando. (RAU, 2011, p. 39)

É na sala de aula que o professor tem a oportunidade de alocar em prática as teorias estudadas durante o curso de graduação em licenciatura. Assim, cabe a ele reelaborar estas teorias, fazendo uma adaptação para a realidade de cada sala de aula.

Em Metz e Pimenta (2011), a aprendizagem é uma constância na vida das pessoas, na qual se ampliam conhecimentos e transformam-se ideias por meio da interação e da reciprocidade de pensamentos e vivências.

É necessário planejamento e estratégia para que venha realizar o que se deseja alcançar, que é a aprendizagem satisfatória de cada criança. O trabalho com o lúdico na educação infantil colabora para se obter uma aprendizagem satisfatória na sala de aula, segundo Metz e Pimenta.

Nos anos iniciais, o professor tem a função de ser mediador da aprendizagem e estimulador da inteligência. Isso não acontece apenas pela transmissão de conteúdos, mas, sim, por meio de atividades práticas que possibilitem a participação ativa do aluno no processo educativo. Entre tantas situações de sala de aula, as atividades que contemplam o lúdico, por exemplo, devem ser utilizadas, com a intenção de promover o lazer e o conhecimento. (2011, METZ E PIMENTA, p.97)

Diante da colocação citada por Metz e Pimenta, percebe-se que, há uma mudança no ensino e nas metodologias aplicadas para as crianças da educação infantil e quando elas ingressam no ensino Fundamental das séries iniciais. É por meios de atividades lúdicas a

criança brinca mesmo sem intenção de aprender, ela está adquirindo novos aprendizados. Aprender se torna bem mais fácil em um momento de descontração, do que quando se tem que memorizar algo por obrigação ou necessidade.

Podemos observar que a educação lúdica propõe interação entre as crianças e através da brincadeira ela desenvolve seus conhecimentos, por que as experiências adquiridas ao longo da vivencia com o outro contribui para que ela saiba agir como um ser pensante capaz de realizar suas próprias escolhas.

O educador é um profissional capaz de propor condições favoráveis de conteúdos aplicados para que sejam repassados de forma mais satisfatória que é através da ludicidade. Para Almeida:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições insuficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante. (ALMEIDA, 1998, p.63)

Por esse motivo, o educador deve se aperfeiçoar, quando estiver em sala de aula pois ele é o mediador que tem o dever de propiciar uma educação de qualidade para nossas crianças.

Este estudo bibliográfico foi realizado para embasar a pesquisa campo, que objetivou colher informações de como está sendo trabalhado a ludicidade no 4º ano do ensino fundamental. A seguir descreveremos o percurso metodológico utilizado nesta pesquisa.

3 CONSTRUÇÃO DO PERCURSO METODOLÓGICO

3.1. TIPO DE PESQUISA

Para a realização e organização da metodologia deste trabalho e preparação da pesquisa foi de grande relevância a leitura de autores que abordam o assunto para subsidiar uma visão científica diante das leituras e realização do mesmo. Minayo (1994) a nos dá um direcionamento para a construção da metodologia que inclui simultaneamente a teoria da abordagem (o método), os instrumentos de operacionalização do conhecimento (as técnicas) e a criatividade do pesquisador (sua experiência, sua capacidade pessoal e sua sensibilidade).

Esta investigação foi elaborada a partir da revisão bibliográfica e da pesquisa de campo. Na pesquisa bibliográfica “O pesquisador trabalha a partir das contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos” (SEVERINO, 2007, p.112) e a pesquisa de campo requer um planejamento do objetivo a ser alcançado, sendo assim, Gil (2008) coloca que como consequência, o planejamento do estudo de campo apresenta muito maior flexibilidade, podendo ocorrer mesmo que seus objetivos sejam reformulados ao longo do processo de pesquisa.

As obras dos autores é que alavancam este trabalho. Assim temos o referencial teórico para selecionar e destacar principais ideias que enfatizam a ação do assunto a ser pesquisado. Portanto, Minayo mostra o significado de uma pesquisa.

Entendemos por pesquisa a atividade básica da ciência na sua indagação e construção a realidade. É a pesquisa que alimenta a atividade de ensino e atualiza frente à realidade do mundo. Portanto, embora seja uma prática teórica, a pesquisa vincula pensamento e ação. (MINAYO, 1994. P.17)..

A pesquisa é um suporte fundamental para o trabalho acadêmico fazendo com que todos os estudos teóricos utilizados para pesquisa social complementem a ação científica do pesquisador em querer chegar a um entendimento científico sobre determinado assunto. Gil (2008) em seus escritos define pesquisa da seguinte forma:

Pode-se definir pesquisa como um procedimento racional e sistemático que tem como objetivo proporcionar respostas aos problemas que são propostos, a mesma e se desenvolve através de inúmeras fases, que se dá a partir das

suposições iniciais, e que se faz necessário levantar conhecimento sobre o assunto. (GIL, 2002, p.17.)

Não podemos deixar de citar a importância da pesquisa como referência bibliográfica que completa o sentido do conteúdo de estudo. A pesquisa bibliográfica é um tipo que se desenvolve com base e através de pesquisas e materiais já elaborados, podendo esta ser de diversas fontes, como livros. Para Gil:

Pesquisa bibliográfica é aquela em que os dados são obtidos de fontes bibliográficas, ou seja, de material elaborado com a finalidade explícita de ser lido”. Por meio delas, o investigador tem a possibilidade de cobrir uma gama de fatos muito mais ampla do que aquela que poderia investigar mediante observação direta dos fatos. (GIL, 2002, p. 62)

A pesquisa, de acordo com o que foi citado, é como um momento dialético, onde após analisado o objeto de estudo, surge uma nova síntese, ou seja, o conhecimento não para, e sim ele se propaga em outros olhares e visões investigativas. Desta forma, percebe-se o grau de relevância que tem a pesquisa em um trabalho quando deseja conhecer algo para uma percepção investigativa e a produção de novos conhecimentos afim, de conseguir resultados.

3.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a coleta de dados foi utilizado o instrumento questionário. Gil define o conceito de questionário na pesquisa.

Pode-se definir questionário como a técnica de investigação composta por um conjunto de questões que são submetida a pessoas com propósito de obter informações sobre o conhecimentos, crenças, sentimentos, valores, interesses, expectativas, aspirações, temores, comportamento presente ou passado etc. (GIL, 2008, p.121)

Pautando-se nos escritos de Gil (2008), a análise tem como objetivo organizar e resumir os dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Nesta pesquisa a análise foi realizada para descobrir como é trabalhado a ludicidade no processo de ensino e aprendizagem do 4º ano do ensino fundamental I. No capítulo seguinte será apresentada a análise dos resultados que são apoiados com as teorias dos autores que melhor complementam para compreender o estudo sobre a ludicidade. Desta forma foi utilizado o método de pesquisa qualitativa, para Minayo:

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significado, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e de fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis. (MINAYO, 1994. P.21-22)

Segundo Gil (2008) “[...] a análise dos dados na pesquisa qualitativa passa a depender muito da capacidade e do estilo do pesquisador.” Isso faz com que o pesquisador precisa organizar os dados, as informações obtidas analisando de forma sistemática as diferenças que podem ser apresentadas de diversas formas, neste caso apresentado em forma de texto. Na conclusão será apresentado o significado dos dados coletados na pesquisa.

3.3 SUJEITO DA PESQUISA

Para compor o trabalho realizamos um questionário com duas professoras do 4º ano do ensino fundamental, da zona rural da cidade de Aurora - CE.

As escolhas dos sujeitos a serem entrevistados ficaram a critério do pesquisador, que optou pelas únicas professoras do 4º ano que trabalhava nesta turma, antes de iniciar a pesquisa o entrevistado recebia uma folha com o termo de esclarecimento. Em seguida, aqueles que se dispuseram com a pesquisa assinaram um termo que apresenta informações sobre o trabalho e aspectos relevantes sobre a sua contribuição e permissão para a realização da pesquisa.

3.4 LÓCUS DA PESQUISA

A escola escolhida para esta pesquisa está localizada na zona rural do município de Aurora-CE; A mesma é um anexo da escola do distrito que é composta por 02 salas de aula, 01 sala de professores, 01 cantina, 01 depósito, 01 banheiro feminino, 01 banheiro masculino, 01 área interna coberto e 01 área descoberta. Neste espaço atende um público de 85 alunos, todos moradores da zona rural e sendo distribuídos nas séries: Educação Infantil II e 3º ano no período da manhã e 4º ano e 5º ano à tarde.

Ela possui uma infraestrutura de pequeno porte, bem simples, com algumas necessidades, como por exemplo: carteiras deterioradas, pois a mesma escola necessita de uma

reforma e ampliação, pois as paredes se encontram danificadas e as repartições estão tumultuadas e insuficientes para atender a demanda.

Possui uma cisterna com capacidade de 52 mil litros de água para abastecer toda a escola durante o período escasso.

Ainda relatando as condições físicas da escola, verifica-se que o espaço para as atividades recreativas não é tão apropriado, e não tem subsídios necessários para os alunos utilizarem durante a recreação.

A instituição não dispõe de um lugar adequado para as atividades físicas e lúdicas como uma quadra poli esportiva, sendo assim, a solução encontrada é ministrar as atividades físicas na sala de aula, o que conseqüentemente traz transtornos para a sala de aula próxima.

Observamos que a instituição não disponibiliza de livros didáticos para todos os alunos, poucos jogos pedagógicos, possui quadro branco e negro, apagador, cola, cartolina, um globo, e também constatou-se que na mesma possui: 1 xerocopiadora, 1 micro system, 1 TV, 1 aparelho de DVD, 1 data show, 1 notebook, 1 microfone, 1 caixa amplificadora; esses recursos são disponibilizados para o uso dos discentes em horários e dias previamente agendados. Como na referida escola não dispõe de sala de vídeo, brinquedoteca ou outros serviços *multimeios*, os professores utilizam a própria sala de aula para realizar as atividades de vídeo.

As ações e estratégias desenvolvidas na escola, estão fundamentadas na proposta pedagógica, fruto de um trabalho coletivo onde professores, gestor, funcionários, família e comunidade, por serem estes os sujeitos conhecedores da realidade sociocultural, afetiva e econômica dos discentes. E todos contribuem para construir a aprendizagem. Tal proposta baseia-se numa prática pedagógica comprometida em dar significado ao conhecimento escolar mediante a interdisciplinaridade, ao encontro, e capacidade de aprender, incentivando o alunado na construção do conhecimento, preparando os indivíduos para o exercício da cidadania, e agir na transformação na sociedade.

Destacamos que, apesar das limitações apresentadas a comunidade escolar integra-se ativamente às propostas da instituição apresentada anteriormente.

4 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS DA PESQUISA

4.1 DISCUSSÕES DOS DADOS

Para tanto traçamos um paralelo entre os resultados da pesquisa e as teorias que ancoram esse trabalho. Foi possível analisar as informações colhidas através da aplicação do questionário aplicado as professoras do 4º ano do ensino fundamental I da referida escola.

O Ensino Fundamental diz respeito à etapa da educação básica destinada a atender crianças de 6 a 14 anos de idade. Trata-se de ensino obrigatório e gratuito nas escolas públicas, cabendo ao Estado a garantia das vagas e, aos pais ou responsáveis, a efetivação da matrícula a garantia da frequência do aluno. (METZ E PIMENTA, 2011, p. 96)

Em virtude de ter percebido durante o estágio no ensino Fundamental I que aos professores havia algumas dificuldades em trabalharem com a ludicidade, é que realizamos o questionário a seguir. Para garantir o sigilo dos colaboradores foi utilizada a referência, P1 para primeira professora que foi entregue o questionário e P2 para segunda. Assim, para pergunta 01 que é: Qual a sua concepção do ensino através do lúdico? Obtivemos as seguintes respostas:

“Eu acho que é um incentivo para o ensino aprendizagem dinâmico em que a criança aprende brincando, desenvolvendo suas habilidades e competências.” (P1)

“uma melhor interação da turma, fazendo com que eles se sintam empolgados nas aulas, contribuindo para aumentar o índice de aprendizagem da turma.” (P2).

Podemos observar que ambas apresentam ideias parecidas quanto ao questionamento sobre suas concepções do ensino através do lúdico, frisando que a ludicidade é uma metodologia muito eficaz que ajuda a desenvolver as suas habilidades e que desperta o interesse da criança em estar na sala de aula, aprendendo de forma prazerosa e natural.

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área da definição de objetivos, organização de espaços da seleção e da escolha de

brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos.(RAU, 2011, p. 30).

Diante do que foi mencionado entre as falas das professoras e o autor citado acima percebe-se a ludicidade no cotidiano escolar proporciona um aprendizado satisfatório onde a criança é estimulada a ser mais participativa nas aulas e assim aprender cada vez mais; vimos que, o autor destaca que professor deve buscar selecionar o material pedagógico a ser trabalhado para que assim se consiga êxito em seus objetivos a serem alcançados na sala de aula.

Quando perguntado as professoras: Você utiliza a ludicidade como pratica de ensino em sala de aula? Se sim, justifique:

Sim. Utilizo porque geralmente se só utilizar livro e caderno não será interessante para o aluno. E também serve para o aluno se socializar com seus colegas.(P1)

Não. (P2)

Verificamos que, uma das professoras afirma que não trabalha com o lúdico, ou seja, a mesma não inseriu a ludicidade como prática pedagógica em sala de aula, já a primeira professora entrevistada relatou que trabalha com o lúdico porque vê a ludicidade como oportunidade de proporcionar as interações entre as crianças, sendo também uma possibilidade para se obter um avanço na aprendizagem, até porque o ensino fundamental constitui um desafio, pois exige uma proposta pedagógica mais específica voltada para conteúdos e habilidades desenvolvidas e a ludicidade está inserida de modo mais natural na educação infantil, estando mais escassa no ensino fundamental. Para Rau, independente da etapa de ensino que o aluno se encontra, o docente deve buscar meios para favorecer o acesso a informação conforme o autor:

A aprendizagem requer a significação das informações para que se torne conhecimento. Os profissionais que buscam metodologias criativas para trabalhar na sala de aula alcançam seus objetivos com mais facilidade acelerando assim o aprendizado de seus alunos de forma natural. (RAU, 2011, p.33)

Seguindo a linha de pensamento de Rau (2011), o educador que busca as melhores metodologias pra trabalhar em sala de aula, terá bom desempenho no processo da

aprendizagem de seus alunos, e a ludicidade como mencionamos anteriormente é um dos melhores meios para se alcançar a aprendizagem.

Não podemos deixar de mencionar a importância de se elaborar atividades que envolvam a ludicidade. Portanto foi indagado: Cite atividades lúdicas que você utiliza em sala de aula?

Jogos educativos, dinâmicas como: dinâmico do repolho. (P.1)

Jogo da força, em que trabalha o raciocínio lógico dos discentes. (P.2)

Como vimos as duas responderam que praticam jogos dinâmicos com seus alunos, devemos ressaltar que a professora p2 se contrapôs, pois anteriormente respondeu que não utiliza a ludicidade em sala de aula, antes de trabalhar os jogos lúdicos, o professor tem que verificar se de fato ao aplicar esses jogos, eles irão servir como apoio pedagógico e não apenas como um simples passatempo.

Parafraseando as escritas de Almeida (1998) que a atividade deverá ser organizada com antecedência, prevendo-se objetivos, regras, participação dos alunos, materiais utilizados, tempo. Os professores devem ter todo um planejamento, definir bem os objetivos a serem alcançados, para após essa etapa aplicarem as atividades corretas para que contribuam para a aprendizagem do aluno. Também, além de professores capacitados, para ensinar por meio da ludicidade é necessário ter uma escola bem estruturada, que oferece os materiais necessários para as atividades, assim foram questionadas:

. A escola disponibiliza de materiais lúdicos para o trabalho em sala de aula? Se sim, justifique.

Sim. Os materiais necessários são confeccionados pelos professores. (P1)

Não. (P2)

Ao analisar a fala das duas professoras percebe-se que a escola não disponibiliza de materiais lúdicos para trabalhar em sala, uma das professoras cita que ela mesma confecciona os materiais lúdicos para desenvolver suas tarefas, ou seja, a escola disponibiliza o material para que os docentes construam.

Prosseguindo a análise verificamos que uma se contrapõe a outra. No entanto notamos que uma das educadoras utiliza da criatividade em sua ação, desenvolvendo a criação ou até mesmo confecção de jogos. Percebe-se que ela não fica apenas a espera por materiais já prontos que sejam disponibilizados pela escola, mas tem iniciativa e disponibilidade para produzir os recursos necessários à sua intervenção em sala de aula.

Almeida (1998) p. 80 O ambiente da escola lúdica é saudável e alegre não em termo de estrutura física do prédio, mas pela boa convivência com todos os elementos da escola.

Na escola lúdica o aluno, desde cedo, é levado a investigar, a observar, a tirar conclusões em todas as situações de aprendizagem. Os porquês são analisados e debatidos coletivamente, alunos e professores pesquisam e descobrem juntos. (ALMEIDA, 1998, p. 83)

Para melhor sintetizar as ideias de Almeida, verificamos que a escola tem que andar em consonância com o aluno, junto também do educador, assim, em parceria irão buscar os melhores subsídios para construir uma aprendizagem qualificada. Por isso que se dá a importância da união da escola, sendo, gestor e equipe pedagógica acompanhando e orientando ao professor. A seguir, foi perguntado: Você tem acompanhamento pedagógico e incentivo para trabalhar o lúdico em sala de aula?

Sim (P1)

Sim (P2)

Nas respostas reproduzidas acima observa que as duas professoras não aclararam suas respostas, apenas disseram que sim, afirmaram que a escola oferece acompanhamento pedagógico. Rau destaca que: É dever da escola acompanhar e incentivar o professor a realizar atividades que favoreçam a aprendizagem do aluno. O autor afirma que:

[...] a função educacional da escola é ensinar e que por isso esta tem objetivos educacionais a atingir; o aluno, nesse sentido, faz parte da elaboração e orientação rumo a esses objetivos, para chegar à construção de seu próprio conhecimento. (RAU, 2011, p. 31)

Seguindo a linha de pensamento do autor acima citado, a escola deve atingir seus objetivos educacionais, sendo primordial para seu planejamento e orientação, que todas as práticas

educativas preconizam os alunos, a fim de atingir os objetivos no ensino aprendizagem. Com relação às disciplinas ministradas. Outro ponto questionado foi: Quais disciplinas você trabalha com o lúdico?

Português, Matemática, Ciências e Arte (P1).

Recreação (P2)

Percebe-se na resposta da p2 que ela trabalha o lúdico, apenas durante as aulas de recreação a mesma anteriormente havia citado que não utiliza a ludicidade em sala de aula, utilizando as atividades como um passatempo, apenas como forma de entretenimento, não servindo como apoio pedagógico.

Já na fala da P1 as disciplinas citadas por ela demonstram que ela inclui em sua prática de sala de aula o ensino através da ludicidade. E por meio destas disciplinas há um leque de possibilidades a serem trabalhadas como os jogos matemáticos entre outros. Sabemos também que o trabalho com o lúdico abrange uma maneira interdisciplinar entre os conteúdos. Almeida nos mostra a importância da proposta para o ensino de Língua portuguesa.

O eixo básico da proposta curricular em todos componentes curriculares é a língua portuguesa, falada e escrita. Por meio dela o aluno relaciona-se com seus semelhantes, compreende, interpreta e exterioriza seus pensamentos. A meta é transformar os alunos em bons locutores, interpretadores e produtores de texto, e capazes de estabelecer relações de entendimento em cada componente curricular. (ALMEIDA 1998, p.82)

Com base na fala do autor, o ensino de Língua portuguesa, coloca a importância da apropriação da fala e escrita como sendo fundamental para uma boa interpretação do que foi mencionado, para compreensão dos conteúdos abordados em outras disciplinas. Vejamos o que conceitua Fael, sobre o jogo no ensino da matemática.

No ensino da matemática, o jogo pode auxiliar o mediador da aprendizagem a desencadear novos conceitos, como resolução de situações-problema, operações, tabuada, medidas e outros conteúdos contemplados nos planos de ensino dos anos iniciais do Ensino Fundamental. (METZ E PIMENTA, 2011, p. 145)

Podemos analisar os jogos lúdicos como uma fonte que auxilia para uma melhor prática de ensino, facilitando a ação pedagógica de modo que envolva qualquer disciplina que seja trabalhada. Assim é necessária a observação do docente para saber se a atividade lúdica

realmente está sendo eficaz para aprendizagem do aluno. Então verificamos: Como você analisa a aprendizagem das crianças através de atividades Lúdicas?

Com as atividades lúdicas há uma aprendizagem significativa em que o aluno terá prazer em aprender. (P1)

Um aumento de interesse e participação da turma e assim conseguir mais respeito e confiança das crianças, aumentando o interesse pelos estudos. (P2)

Relembrando outra colocação da professora P2, a docente anteriormente mencionou que não trabalha com o lúdico, mas afirma que as atividades lúdicas contribuem de forma expressiva na aprendizagem. Como resposta a questão 2 ela afirma que não utiliza o lúdico como recurso pedagógico em sala de aula, apenas no momento de recreação, usando a ludicidade apenas como passatempo e entretenimento. No entanto as duas educadoras mencionam o lúdico como atividade positiva e significativa, que desperta o interesse do aluno em querer permanecer na sala de aula e ter mais ânimo por os estudos.

O entendimento do Jogo como recurso pedagógico passa concepção de que a função educacional da escola é ensinar e que por isso esta tem objetivos educacionais a atingir; o aluno nesse sentido faz parte da elaboração e orientação rumo a esses objetivos para chegar a construção de seu próprio conhecimento (RAU, 2011, p.31.)

Nessa perspectiva, notamos que a ludicidade é um recurso pedagógico que desperta no aluno o interesse em construir seus próprios conhecimentos de uma forma atrativa e espontânea, e utilizada na escola a fim de contribuir para obter os objetivos alcançados no seu desenvolvimento e aprendizagem.

Quando começamos a estudar e discutir sobre a ludicidade, ingressamos sempre num universo um tanto mágico, onde é possível exercer a criatividade. Podemos notar que as definições de ludicidade e jogo remetem a ação de aprender e ensinar prazerosamente, e que no universo infantil as brincadeiras são fundamentais, servindo como recurso pedagógico no processo de ensino-aprendizagem em sala de aula, em que o educador junto com a escola deve buscar as melhores estratégias para trabalhar essa metodologia contribuindo para uma boa formação da criança.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação é um processo pelo qual a sociedade forma seus cidadãos e em função social e cultural de um povo, o professor acaba sendo percussor desta reprodução. Dessa forma, o profissional em educação precisa estar preparado para interagir com as metodologias a serem selecionadas para que se atinja um objetivo no processo de ensino e aprendizagem escolar.

Entre estas metodologias destacamos que a ludicidade na educação é o principal enfoque na elaboração deste trabalho. Diante dos meus questionamentos iniciais, que foram os motivos que me levaram a realizar esta pesquisa em querer saber como a ludicidade é trabalhada no processo de ensino e aprendizagem de uma sala de aula de uma escola da zona rural. O suporte teórico foi de suma importância, proporcionando um melhor entendimento a respeito do estudo sobre ludicidade na educação, onde podemos responder os questionamentos que levaram a realizar esta pesquisa.

Compreendemos também, com os estudos bibliográficos que um dos objetivos da educação através da ludicidade consiste na utilização e realização de atitudes pedagógicas, ou seja, uma ação exercida pelo docente em que considere o educando como um sujeito que aprende através de reflexão e através de diversos mecanismos que a educação lúdica pode proporcionar no processo de ensino aprendizagem.

Através da análise dos dados coletados, foi possível perceber que o professor precisa buscar conhecer sobre a importância dos objetivos a serem trabalhados em sala de aula e deve ainda buscar os métodos mais adequados ao processo de ensino e aprendizagem sendo a ludicidade como já foi mencionado um dos meios mais eficazes para ser trabalhado com as crianças.

Como vimos as docentes tem a mesma compreensão do uso da ludicidade, no entanto, dentre as duas participantes, uma não dá preferência na utilização da ludicidade nas disciplinas ministrada por ela. Deixando a entender que a ludicidade é uma ação voltada para aulas recreativas.

No entanto, sabemos que a finalidade da educação lúdica é conduzir o educando para a reflexão e obter uma visão mais ampla dos conhecimentos, aprender de forma prazerosa e ter possibilidades para se chegar à aprendizagem.

Por isso o espaço da sala de aula deve ser um lugar aprazível e ter as condições necessárias para as diferentes aprendizagens da leitura, da escrita entre outras. Para que tal

seja possível, é fundamental que sejam reunidas condições de ambientação, de cuidados com a sala, da sua preparação e adequação às práticas pedagógicas.

A pesquisa revelou que os professores possuem dificuldades quanto a utilização da ludicidade em sala de aula, pois a escola dispõe de poucos recursos contudo, percebe-se que a mesma possui uma visão tradicional, na concepção de ensinar o lúdico nas series iniciais do ensino fundamental, limitando o uso desta estratégia somente para recreação, sem utilizar o potencial da ludicidade em outras disciplinas.

Portanto, podemos constatar teoricamente que os objetivos mencionados neste trabalho foram alcançados e constatamos também, com a revisão de literatura, que o ensino utilizando a ferramenta metodológica de atividades lúdicas é um suporte capaz de favorecer uma aprendizagem significativa, mas que é necessário que o professor do ensino fundamental utilize de forma objetiva e que seja acompanhado por ele.

É importante esclarecer que, só trabalhar com a ludicidade não é suficiente, mas que seja inserido sempre que possível, administrando cuidadosamente, pois, se o professor não estiver preparado, dificilmente conseguirá dominar esta forma de ensinar.

Por fim, é possível considerar que a pesquisa pode ser um grande campo metodológico a ser percorrido e usado, possibilitando ao pesquisador ter em suas mãos uma infinidade de recursos a seu favor para produzir uma investigação capaz de gerar frutos e contribuir significativamente para a aprendizagem de seu aluno.

Sendo assim, outros tipos de investigações poderão ser realizadas, porque nesta pesquisa utilizamos os resultados obtidos por apenas duas professoras, mas, que foram de suma importância para responder meus questionamentos. No entanto, o ciclo da pesquisa sobre a ludicidade não se fecha podendo gerar novos questionamentos e novos estudos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica**. São Paulo: Editora Loyola, ed. 9º, 1998.
- ARANHA, M. L. de A. **Filosofando introdução a Filosofia**. 2 ed rev. Atual SP: Moderna 1993.
- BUENO, S. 1898-1989. **Silveira Bueno**: Minidicionário Da Língua Portuguesa. 2. Ed. São Paulo: FTD, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998. Dicionário Aurélio de Português Online <<https://dicionariodoaurelio.com/ludicidade>>. Acesso em: 16 de novembro de 2017.
- GIL, A. C. **Métodos e Técnicas da pesquisa social**. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- GIL, A. **Técnicas de pesquisa em economia e elaboração demonografias**. 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- KISHIMOTO, T. M. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**(org.) 14.ed. SP: Cortez, 2011.
- METZ, M. C; PIENTA, A. C. **Estágio Supervisionado**: da docência à gestão na educação básica. Curitiba: editora Fael, 2011. 270 p.
- MENESES, M. S. **O lúdico no cotidiano escolar da Educação infantil**: uma experiência nas turmas de grupo. 5 CEI Juracy Magalhães - Salvador, 2009.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa social**: teoria, método e criatividade. 21. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: Uma atitude pedagógica. 2. Ed. rev. Atual. eampl. – Curitiba: Ibpx, 2011.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

APÊNDICES

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
ALUNA: JOSEFA PATRICIA DE AQUINO LEITE

QUESTIONARIO DE PESQUISA – TOTAL DE ENTREVISTADOS 02

- 1. Qual a sua concepção de ensino através do lúdico?**
- 2. Você utiliza a ludicidade como pratica de ensino em sala de aula? Se sim, justifique.**
- 3. Cite atividades lúdicas que você utiliza em sala de aula.**
- 4. A escola disponibiliza de materiais lúdicos para o trabalho em sala de aula? Se sim, justifique.**
- 5. Você tem acompanhamento pedagógico e incentivo para trabalhar o lúdico em sala de aula?**
- 6. Quais disciplinas você trabalha com o lúdico?**
- 7. Como você analisa a aprendizagem das crianças através de atividades lúdicas?**



Universidade Federal
de Campina Grande

Centro de Formação de Professores
Unidade Acadêmica de Educação
Campus de Cajazeiras - PB



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Boa tarde, meu nome é Josefa Patrícia de Aquino Leite sou aluna do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Campina Grande e o/a Sr.(a) está sendo convidado(a), como voluntário(a), a participar da pesquisa intitulada As Contribuições da Ludicidade na Aprendizagem de Crianças do 4º ano do Ensino Fundamental

JUSTIFICATIVA, OBJETIVOS E PROCEDIMENTOS: As intenções e motivações desse estudo deve-se ressaltar a necessária e devida contribuição da Universidade Pública na contínua referencialização do ensino superior por intermédio da indissociabilidade entre ensino e pesquisa, nesse caso, desdobradas nas frentes de trabalho da iniciação científica. O objetivo dessa pesquisa é objetivo Compreender como é trabalhado o lúdico no processo de ensino e aprendizagem no 4º ano do ensino fundamental Ide uma escola pública municipal.

O (Os) dado(s) serão coletados da seguinte forma: o/a Sr.(a) irá participar de uma entrevista, estruturada em um roteiro, que aborda pontos relacionados ao modo que não haverá

DESCONFORTOS, RISCOS E BENEFÍCIOS: Embora eu tenha o máximo de cuidado para com seu bem-estar é possível um eventual desconforto com as questões a lhe serem perguntadas ou, até mesmo, uma compreensão de sua parte de possível má interpretação de dados de minha parte. Entretanto, em todas as etapas dessa pesquisa, serão depreendidos todos os esforços possíveis para evitar riscos tais quais: constrangimentos, má interpretações nas análises e para com conclusões que não correspondam proporcionalmente a sua compreensão da dinâmica de trabalho em relação ao meu objeto de estudos. Como uma das garantias, sua confidencialidade será assegurada o seu anonimato, via letra inicial de sua profissão e número para sua identificação e indicar a sequencia dos sujeitos desse estudo e os dados revelados aqui serão tratados com absolutos padrões éticos, conforme Resolução CNS 466/12.

FORMA DE ACOMPANHAMENTO E ASSITÊNCIA: A participação do/da Sr.(a) nessa pesquisa não implica necessidade de acompanhamento e/ou assistência posterior, tendo em

vista que a presente pesquisa não tem a finalidade de realizar diagnóstico específico para o/a senhor/a, e sim identificar fatores gerais da população estudada. Além disso, como no roteiro de entrevista não há dados específicos de identificação do/da Sr.(a), a exemplo de nome, CPF, RG, outros, não será possível identificá-lo/a posteriormente de forma individualizada.

GARANTIA DE ESCLARECIMENTO, LIBERDADE DE RECUSA E GARANTIA DE

SIGILO: O/A Sr.(a) será esclarecido(a) sobre a pesquisa em qualquer aspecto que desejar.

O/A Sr.(a) é livre para recusar-se a participar, retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não irá acarretar qualquer penalidade ou perda de prestação de serviços. Os/As pesquisadores/pesquisadoras irão tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Os resultados da pesquisa permanecerão confidenciais podendo ser utilizados apenas para a execução dessa pesquisa. O/A Sr (a) não será citado(a) nominalmente ou por qualquer outro meio, que o identifique individualmente, em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo. Uma cópia deste consentimento informado, assinada pelo Sr.(a) na última folha e rubricado nas demais, ficará sob a responsabilidade do pesquisador responsável e outra será fornecida ao/a Sr.(a).

CUSTOS DA PARTICIPAÇÃO, RESSARCIMENTO E INDENIZAÇÃO POR

EVENTUAIS DANOS: A participação no estudo não acarretará custos para o/a Sr.(a) e não será disponível nenhuma compensação financeira adicional. Não é previsível dano decorrente dessa pesquisa ao/a Sr.(a), e caso haja algum, não há nenhum tipo de indenização prevista.

DECLARAÇÃO DO PARTICIPANTE OU DO RESPONSÁVEL PELO PARTICIPANTE: Eu, _____, fui

informado (a) dos objetivos da pesquisa acima de maneira clara e detalhada e esclareci todas minhas dúvidas. Sei que em qualquer momento poderei solicitar novas informações e desistir de participar da pesquisa se assim o desejar. A pesquisadora _____ certificou-me de que todos os dados desta pesquisa serão confidenciais, no que se refere a minha identificação individualizada, e deverão ser tornados públicos através de algum meio. Ele/a compromete-se, também, a seguir os padrões éticos definidos na Resolução CNS 466/12. Também sei que em caso de dúvidas poderei contatar a professora orientadora Aparecida Carneiro, através do telefone (85) 996488403 . Além disso, fui informado que em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo poderei consultar o Comitê de Ética em Pesquisa do Centro de Formação de Professores, situado à Rua Sérgio Moreira de Figueiredo s/n - Casas Populares - Tel.: (83) 3532-2000 CEP 58900-000 - Cajazeiras – PB.

Declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma cópia deste termo de consentimento livre e esclarecido e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer todas as minhas dúvidas.

_____	_____	____/____/____
Nome	Assinatura do Participante da Pesquisa	Data
_____	_____	____/____/____
Nome	Assinatura do Pesquisador	Data



Universidade Federal
de Campina Grande

Centro de Formação de Professores
Unidade Acadêmica de Educação
Campus de Cajazeiras - PB



Contatos da pesquisa:

UAE/CFP/UFCG - endereço

Fone:(83) 3532-2000

E-mail: leitepatricia332@gmail.com

Fone: (88)997008187