

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO – UFMA
CENTRO DE CIÊNCIAS DE CODÓ – CCCO
COORDENAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA

JOANE KARLA FONTES DOS SANTOS



CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: concepções das professoras de uma escola municipal de Codó/Ma



CODÓ
2024

JOANE KARLA FONTES DOS SANTOS

**CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL: concepções das professoras de uma escola municipal de Codó/Ma**

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão, Campus VII – Codó, como requisito para obtenção de Grau em Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Ma. Lucinete Fernandes Vilanova

**CODÓ
2024**

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Pontes dos Santos, Joane Karla.

CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: : concepções das professoras de uma escola municipal de Codó/Ma / Joane Karla Pontes dos Santos. - 2024.

39 p.

Orientador(a): Lucinete Fernandes Villanova.
Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia,
Universidade Federal do Maranhão, Universidade Federal do Maranhão, Codó, 2024.

1. Ludicidade. 2. Docente. 3. Anos Iniciais. 4. Ensino Fundamental. 5. Aprendizagem. I. Fernandes Villanova, Lucinete. II. Título.

JOANE KARLA FONTES DOS SANTOS

CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO

FUNDAMENTAL: concepções das professoras de uma escola municipal de Codó/Ma

Monografia apresentada à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão, Campus VII – Codó, como requisito para obtenção de Grau em Licenciatura em Pedagogia.

Aprovado em: _____/_____/_____

BANCA EXAMINADORA

Profa. Ma. Lucinete Fernandes Vilanova - (Orientadora)
Universidade Federal do Maranhão – UFMA/CCCO

Profa. Dra. Cristiane Dias Martins da Costa - 1ª Avaliadora
Universidade Federal do Maranhão – UFMA/CCCO

Profa. Dra. Laiz Mara Macedo Meneses - 2ª Avaliadora
Universidade Federal do Maranhão – UFMA/CCCO

Dedico este trabalho a mim e aos meus pais, pois além das minhas lutas, meus pais também lutaram para que eu mantivesse o foco nos estudos. Dedicar este trabalho principalmente a mim, me faz lembrar de tudo, cada momento que passei, os dias em que me senti insuficiente, o choro, o medo, os pensamentos negativos, pensava desde o início que eu não iria conseguir, sentia muitas dores nas costas por ficar sentada a tarde toda, as dores nos olhos a noite por ficar de olho na tela por muito tempo, trabalhar para me sustentar e ajudar meus pais com as despesas, além deles me sustentarem, eu também tentei me virar porque eles não estavam conseguindo sozinhos. Às vezes, pensei em desistir, mas sempre pensei em um ter um bom futuro, por isso me mantive firme, e sempre mantendo a fé em Deus de que um dia eu conseguiria. Fico triste, estressada, com medo, me sinto desanimada, assim como todos, mas faz parte do ser humano, mas estou feliz por ter chegado até aqui, vou continuar a lutar por meus objetivos, sei que é lutando que se conquista, e graças a Deus eu consegui.

AGRADECIMENTOS

Início agradecendo primeiramente à Deus pelo dom da vida e por ter permitido a realização de mais uma conquista em minha vida, pois sem Ele eu não teria conseguido. Agradeço aos meus pais, Arão e Antônia Maria que sempre me incentivaram a lutar por meus sonhos, por acreditarem no meu potencial e me apoiarem sempre nessa jornada.

Agradeço aos meus familiares que sempre esteve comigo nessa trajetória e principalmente a minha prima Vaniele que me ajudou muito ao longo desses quatro anos, foi uma pessoa que me incentivou e me apoiou desde o começo, e sempre acreditou em mim e que eu conseguiria.

Agradeço também os meus amigos da Universidade, Francisca Márcia, Apoliana e em especial a Livia Cecília, minha dupla dinâmica, me ajudou muito nesses quatro anos, me incentivou, sempre me apoiando em todas as etapas do curso.

Agradeço à minha orientadora, professora Ma. Lucinete Fernandes Vilanova, pela compreensão, carinho, dedicação e por me ajudar no desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço a todos os professores do curso de Pedagogia da UFMA - Campus Codó que contribuíram de forma significativa para minha formação acadêmica. Agradeço aos professores e à equipe de modo geral pelo espaço cedido para a realização da pesquisa de campo.

E por fim, agradeço à Universidade Federal do Maranhão – UFMA *Campus* Codó, pela oportunidade de cursar minha graduação em uma instituição pública e federal. E também me parablenizo por toda dedicação e desempenho que tive durante o Curso.

“A brincadeira não pode ser entendida como espaço/tempo único, exclusivo no conjunto das atividades da criança e sim, deve permear todos os momentos de aprendizagem”.

(Paulo Freire)

RESUMO

Esta pesquisa é resultado de estudo bibliográfico e de campo, a respeito das contribuições das práticas lúdicas no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Nessa perspectiva, compreende-se que o lúdico é muito importante como ferramenta pedagógica que possibilita à criança apreender de forma prazerosa e dinâmica os conhecimentos desenvolvidos em sala de aula. A pesquisa foi desenvolvida em uma escola municipal de Codó/Ma. O objetivo geral foi analisar como as práticas lúdicas são abordadas no processo de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola municipal de Codó/Ma. Os objetivos específicos são: compreender como é construída a relação entre a criança, o lúdico e a aprendizagem; discutir sobre o papel do professor frente ao brincar e analisar de que forma os professores dos anos iniciais de uma escola municipal de Codó/Ma utilizam o lúdico em sala de aula. Buscamos fundamentar teoricamente as discussões nas obras de autores (as) como: Jorge (2006), Kishimoto (2016), Massa (2015), Sousa (2006), Valente (2001), Vygotsky (1984). A pesquisa apoia-se na abordagem qualitativa, focando nas pesquisas bibliográficas e de campo. Utilizou-se como instrumento de coleta de dados o questionário aplicado com três professoras dos anos iniciais de uma escola municipal de Codó/Ma. Através da análise dos dados ficou evidente que os participantes da pesquisa reconhecem a importância do lúdico para a aprendizagem infantil, é concebido como ferramenta potencial, pois através dele a criança se desenvolve de forma prazerosa e autônoma. Contudo, alguns desafios ainda precisam ser superados quanto o uso da ludicidade no espaço escolar, faz-se necessário investir em formações continuadas para professores, disponibilizar espaços e materiais lúdicos inovadores, construir uma postura lúdica articulada ao currículo escolar e desenvolver um trabalho parceiro com a família para melhor compreensão desse tipo de metodologia.

Palavras-chaves: ludicidade. docente. anos iniciais. ensino fundamental. aprendizagem

ABSTRACT

This research is the result of a bibliographic and field study on the contributions of playful practices to the teaching-learning process in the early years of elementary school. From this perspective, it is understood that play is very important as a pedagogical tool that allows children to learn the knowledge developed in the classroom in a pleasurable and dynamic way. The research was developed in a municipal school in Codó/Ma. The general objective was to analyze how playful practices are addressed in the learning process in the early years of elementary school in a municipal school in Codó/Ma. The specific objectives are: to understand how the relationship between the child, playfulness and learning is constructed; to discuss the role of the teacher in relation to play; and to analyze how teachers in the early years of a municipal school in Codó/Ma use playfulness in the classroom. We sought to theoretically base the discussions on the works of authors such as: Jorge (2006), Kishimoto (2016), Massa (2015), Sousa (2006), Valente (2001), Vygotsky (1984). The research is based on a qualitative approach, focusing on bibliographical and field research. A questionnaire applied to three teachers from the initial years of a municipal school in Codó/Ma was used as a data collection instrument. Through the analysis of the data, it was evident that the research participants recognize the importance of play for children's learning, it is seen as a potential tool, because through it the child develops in a pleasurable and autonomous way. However, some challenges still need to be overcome regarding the use of play in the school environment. It is necessary to invest in continued training for teachers, provide innovative playful spaces and materials, build a playful posture articulated with the school curriculum and develop a partnership with the family to better understand this type of methodology.

Keywords: playfulness. teacher. initial years. elementary education. learning

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	9
2	PERCURSO METODOLÓGICO.....	10
3	DISCUTINDO SOBRE A RELAÇÃO ENTRE A CRIANÇA, O LÚDICO E A APRENDIZAGEM.....	12
3.1	A importância do lúdico na aprendizagem.....	12
3.2	O brincar e o desenvolvimento da criança.....	16
4	O PAPEL DO PROFESSOR FRENTE AO BRINCAR.....	19
5	CONCEPÇÕES DAS PROFESSORAS DE UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CODÓ/MA SOBRE O USO DAS PRÁTICAS LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.....	23
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	29
	REFERÊNCIAS.....	32
	APÊNDICES.....	36

1. INTRODUÇÃO

Através do brincar a criança é capaz de descobrir o mundo. Trabalhar a ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental permite ao aluno momentos de diversão e ao mesmo tempo de aprendizagens. Nesse processo, o professor aparece como mediador entre o aluno e a construção do conhecimento. Como aponta Vygotsky (1933, p. 118) “as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e da moralidade”. Comprendemos que o lúdico não deve ser visto apenas como uma prática que oportuniza entretenimento às crianças, mas uma oportunidade pedagógica para que ela se desenvolva intelectualmente, afetivamente, social e moralmente.

As práticas lúdicas ao envolver a participação ágil da criança irão garantir o seu aprendizado através de vivências que conciliam comportamentos construídos individualmente com aqueles apreendidos nas relações com outras crianças.

Quando associamos essa ideia ao processo de aprendizagem, é possível perceber que aprender compreende um processo complexo, com muitas nuances e influenciado por diferentes fatores, contudo, considerar o ato de brincar integrado à esse processo é lançar mão de uma prática pedagógica que considere o desenvolvimento integral das crianças no processo de construção do conhecimento.

Ainda é possível identificar que existem professores que atuam de forma tradicional, que mantêm uma ideia de ensino associada a uma ação mecânica na qual o estudante recebe o conhecimento e o professor o transmite sem que haja uma relação dialógica entre ambos. Para certos professores o lúdico é visto como uma ação que retarda a construção do conhecimento, podendo ser visualizada como se houvesse desperdício de tempo na aprendizagem (Canda; Souza; Pires, 2010).

Ao jogar e brincar a criança se vê numa situação do dia a dia, onde as normas, raciocínio e a lógica, se encontram presentes na sua vida normal. Por meio dos jogos e das brincadeiras a criança readapta essa situação já vivida e produz uma nova expectativa dentro do seu imaginário (Kishimoto, 2016).

Diante disso, o interesse pela temática aconteceu a partir das vivências lúdicas sucedidas durante o estágio supervisionado em docência nos anos iniciais do ensino fundamental em uma escola municipal de Codó/MA com a turma do 3º ano, no turno vespertino, durante o semestre de 2023. Ao longo do estágio foi possível observar e

participar das propostas com o lúdico feitas pela professora em suas práticas pedagógicas. Dessa forma, por meio dessas atividades pude ter a oportunidade de me aproximar das crianças, me envolver e criar vínculos com elas, e além disso, consegui experienciar a ludicidade na prática, pois até então, só tinha visto somente em sala de aulas durante o semestre e leituras a respeito do tema.

Com base nas análises e investigações em relação ao tema abordado, a pesquisa passa a ser construída a partir da seguinte questão: como as práticas lúdicas são abordadas no processo de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola municipal de Codó/MA? Para tanto, o objetivo geral desta pesquisa foi analisar como as práticas lúdicas são abordadas no processo de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola municipal de Codó/MA. Este se desdobrou nos seguintes objetivos específicos: compreender como é construída a relação entre a criança, o lúdico e a aprendizagem; discutir sobre o papel do professor frente ao brincar e analisar de que forma os professores dos anos iniciais de uma escola municipal de Codó/MA utilizam o lúdico em sala de aula.

Nessa perspectiva, a pesquisa está estruturada em seis seções. A seção 1 compreende essa introdução. Na 2 seção, trazemos uma discussão sobre a relação entre desenvolvimento infantil, ludicidade e aprendizagem. A seção 3, fundamenta sobre o papel do professor frente ao brincar e sua implicação para o desenvolvimento e a aprendizagem. O percurso metodológico que direcionou a pesquisa foi apresentado na seção 4. A Os resultados e a análise dos dados referentes à pesquisa de campo são apresentados na seção 5. A seção 6 traz as considerações finais construídas ao longo desse processo de investigação.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

De forma a alcançar os objetivos apresentados neste estudo, utilizou-se a abordagem qualitativa, ao acompanhar uma turma durante o período de estágio. Considerando também um olhar linha descritiva e analítico, a fim de possibilitar uma discussão sobre as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento e a aprendizagem das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental.

No que corresponde à pesquisa qualitativa Kauark; Manhães; Medeiros (2010) mostram que ela,

Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem (Kauark; Manhães; Medeiros, 2010, p. 27).

Iniciamos nosso percurso metodológico com a utilização da pesquisa bibliográfica que buscou aprofundar o referencial teórico acerca das contribuições do brincar para o desenvolvimento e a aprendizagem infantil, bem como, o papel do professor como mediador da prática lúdica no processo de construção do conhecimento. Tal referencial bebeu na fonte de autores como: Jorge (2006), Kishimoto (2016), Massa (2015), Valente (2001), Vygotsky (1984). De acordo com Lima e Mito (2007), a pesquisa bibliográfica resulta em um conjunto composto de mecanismo de busca por resultados ligado ao objeto de estudo, e por esta razão, não pode ser contingente.

Foi realizada a pesquisa de campo em uma escola municipal de Codó/MA. Optamos pela pesquisa de campo, por ser essa, uma etapa fundamental para a autenticação dos dados apresentados. Por meio desse processo, é viável um melhor aprofundamento do objeto de estudo, uma boa compreensão dos dados a serem examinados e como elemento primordial, a interpretação destes para a aquisição da informação. Desse modo, “a pesquisa de campo caracteriza as investigações em que para além da pesquisa bibliográfica e/ou documental, se coletam dados junto de pessoas, utilizando diversos dados de pesquisa” (Fonseca, 2002, p. 32). Através da pesquisa de campo foi possível obter informações sobre a questão no qual se procura uma resposta (Lakatos; Marconi, 2003).

A escola, campo de pesquisa, está localizada à rua Albertina Bayma, S/N no bairro Santa Filomena, a mesma é da rede pública de ensino, fica localizado na Rua Henrique Figueiredo S/N, bairro São Vicente Palotti no município de Codó/MA. A infraestrutura constitui-se de 05 salas de aula: sendo 01 de 1º ano, 02 de 2º ano e 02 de 3º; 01 sala da direção onde ficam gestores e administrativos; 01 cantina; 03 banheiros; 01 sala da leitura e o pátio. Quanto ao recurso humano dispõe: 06 professoras, 05 regentes e 01 de horário pedagógico; 01 gestora; 01 supervisor; 01 assistente administrativo; 02 vigias e 04 auxiliares de limpeza.

Inicialmente, foi feito o contato presencial com a gestora da escola para saber se seria possível a realização da pesquisa junto às professoras. Após a autorização, apresentamos os objetivos do estudo e foi disponibilizado para assinatura, o Termo de Livre Consentimento Esclarecido (TCLE). Como participantes, contamos com três professoras dos anos iniciais do ensino fundamental do turno vespertino da escola, a escolha foi somente das três professoras, por conta da escola ser pequena e ter somente 5 professoras, optamos também fazer a pesquisa somente no turno da tarde onde apenas 3 professoras se responsabilizaram por responder o questionário.

Para a coleta de dados, utilizou-se como instrumento, um questionário constituído de seis perguntas que focaram nos seguintes aspectos: identificação dos participantes; concepções sobre ludicidade; contribuições e desafios de implementação de práticas lúdicas para o desenvolvimento e aprendizagem da criança no espaço escolar. A aplicação do instrumento aconteceu no período de 09 de julho de 2024 a 14 de agosto de 2024. Entendemos que aderir ao questionário como instrumento de coleta de dados nos permite perceber que ele é um procedimento de verificação composto por um conjunto de questões que quando executado com os indivíduos têm o propósito de alcançar informações de vários conhecimentos (Gil, 2008).

3 DISCUTINDO SOBRE A RELAÇÃO CRIANÇA, LÚDICO E APRENDIZAGEM

A presente seção busca discutir a contribuição do lúdico para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança, bem como, o papel do professor em relação ao brincar e sua fundamental importância no contexto da sala de aula.

3.1 A importância do lúdico na aprendizagem

O lúdico e a aprendizagem estão intimamente ligados, visto que o lúdico é possível ser vivenciado por todos os indivíduos. A aprendizagem está relacionada às aptidões que são desenvolvidas pelo sujeito ao longo de sua vida, ela abrange processos individuais que são construídos a partir de diferentes experiências e conhecimentos que são vivenciados durante seus trajetos.

A criança não aprende somente na escola, porém, é na escola que aprende considerar o desenvolvimento integral do sujeito, é preciso compreender que esse sujeito é dispõe das capacidades cognitiva, emocional, social, moral e física e que tais capacidades são construídas no convívio com as pessoas, da qual se associam de maneira interpessoal e intrapessoal (Ferrari; Savenhago; Trevisol, 2014).

“Importante ressaltar que o lúdico não está relacionado apenas à infância, como corresponder a jogos e brincadeiras, é uma atividade humana que possibilita o desenvolvimento da criatividade e da imaginação. Compreendendo a origem etimológica desses termos, verificamos que lúdico tem sua origem no latim clássico, ludus, que significava jogos, principalmente jogo de bola” (Almeida, 2007, p. 16). Historicamente há uma controvérsia quanto aos conceitos de lúdico, jogos, brinquedos e brincadeiras.

Corroborando com Almeida (2007, p. 19) “estudos recentes têm demonstrado que o termo lúdico não se identifica literalmente com o termo jogo. O jogo contém o lúdico, mas nem sempre o lúdico contém o jogo e a brincadeira”. Nessa perspectiva, faz-se necessária uma compreensão sobre alguns termos ligados à ludicidade.

Ludicidade consiste em a atividade lúdica; “[...] o sistema de regras bem definidas (que existem independente dos jogadores) e o objeto (instrumento ou brinquedo) que indivíduos usam para jogar” (Brougére 2008, p.13). Sobre o *jogo*, Kishimoto (2016) define a partir de três níveis de diferenciações: como resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social (o jogo assume a

imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui); um sistema de regras (permite identificar, em qualquer jogo, uma estrutura sequencial que especifica sua modalidade) e um objeto. O *brincar não* é apenas uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social, como outras, necessita de aprendizagem. Quando uma criança brinca constrói sua cultura no ato de brincar, de perceber e lidar com a realidade à sua volta” (Brougère, 2008, p. 19-20). “Fisicamente perceptível, visível, tátil, o *brinquedo* tem por função dar à criança um aparato físico, em substituição ao acervo imaginário que ela faz uso em algumas brincadeiras ou jogos, para que ela possa manipulá-lo” (Almeida, 2007, p. 29 e 30).

No entanto, quando é dito o termo ludicidade, logo relaciona-se a ideia dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos, pois percebe-se que ambos estão interligados e da conexão que existe entre si. Nesse sentido, estes elementos serão destacados de maneira mais aprofundada nesse elemento, considerando sua relevância para aprendizagem das crianças.

A partir das brincadeiras as crianças externalizam sua capacidade de criar, imaginar a realidade ao seu redor, ela constrói diferentes representações sociais sobre si e o outro. Acerca disso, Vygotsky (2014, p.13) analisa que quanto mais a criança, vir, ouvir e experimentar, quanto mais aprender e assimilar, quanto mais elementos da realidade a criança tiver à sua disposição na sua experiência, mais importante e produtiva, em circunstâncias semelhantes, será sua atividade imaginativa.

Vale destacar que as brincadeiras, os jogos e os brinquedos não são capazes de serem identificados como atividades sem intenção, dispensável ou apenas como atividades que distraem e dão divertimento às crianças. Segundo Jorge (2006) a brincadeira, jogo e brinquedo têm uma proporção de mudança, de produção, de conquista e não tem que ser entendido como sinônimos. Massa (2015) reforça algumas considerações entre o brincar, o jogar e o brinquedo:

Brincar, deriva de brinco, tendo uma série de significados como, por exemplo: foliar, divertir-se, entreter-se, gracejar, jogar, proceder levemente, e etc. Embora atribuídos ao mesmo nome, são comportamentos diferentes, de naturezas diferentes, que podem denotar atividades físicas, atividades infantis, atividades adultas ou atividades estéticas, entre outras características. Além disso, o mesmo comportamento pode ser considerado “brincar” ou não, a depender do contexto. Jogar, embora seja derivado do latim *jocare* e não de *ludus*, também é raiz da palavra jogo em várias línguas (como francês, espanhol, italiano, romeno e português). Jogar é uma palavra relacionada com atividades realizadas para a recreação do espírito, distração, entretenimento, divertimento, prática de esporte, astúcia, fingimento e luta,

entre outros. Brinquedo, também derivada da palavra brinco, identifica objetos feitos para entretenimento infantil, bem como as próprias brincadeiras. Está relacionado aos artefatos construídos para fins lúdicos (Massa, 2015, p. 05).

Portanto, nota-se que os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são de suma importância para o desenvolvimento da criança. Em relação ao jogo, Haetinger (2005) destaca que ele possui um surpreendente fator em sua ligação com os alunos, por isso que estão sempre à disposição para jogar e brincar.

O jogo promove a motivação, gerando maior participação e interação entre os estudantes e o conhecimento, proporcionando uma aprendizagem de qualidade e adaptada a cada indivíduo, devido ao processamento dessas atividades. No jogo as vivências acontecem de forma coletiva (aquilo que conquistamos na relação com os outros colegas), e individual (por causa dos diferentes papéis vividos em cada brincadeira) (Haetinger, 2005, p.82).

Conforme Kishimoto (2016) há possibilidades de a brincadeira ser compreendida como modo que a criança exerce ao realizar as normas do jogo, ao imergir na prática lúdica é possível dizer que é o lúdico em movimento. Portanto, o brinquedo e a brincadeira associam-se propriamente com a criança, assim não se confunde com o jogo.

Ainda em conformidade com Kishimoto (2016, p. 04), “diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao seu uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização”. Desse modo, incentiva a representação, a exibição de ilustração que invocam pontos da realidade. Contrariamente, os jogos, como o xadrez e jogos de constituição demandam de maneira clara e contida, a performance de várias capacidades determinadas por meio de uma construção pretendentes no próprio objeto e suas normas.

Desse modo, entende-se que o brinquedo simboliza inúmeras realidades. A simbolização é algo no local de algo. Retratar é cumprir qualquer coisa e autorizar sua memorização, independentemente de sua inexistência. Sendo assim, “o brinquedo não deve ser sintetizado a diversidades definidas de jogo, pois recorda a criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica” (Kishimoto, 2016, p. 06).

Entretanto, é possível declarar que as atividades lúdicas, são especialmente as transfigurações do indivíduo ao se relacionar com o objeto de aprendizagem, devendo

ser fundamental para serem trabalhadas no ambiente escolar de forma que possa integrar e incluir o conhecimento com um ato prático das crianças.

De acordo com Haetinger (2005, p.81) “as atividades lúdicas são fundamentais para a formação das crianças e, verdadeiramente facilitadoras dos relacionamentos e vivências dentro da sala de aula”. Em vista disso, os jogos, brincadeiras e brinquedo na generalidade, trazem privilégio para quem às atuam, tendo como exemplo, sabedoria, divertimento, o aumento da capacidade, além disso, facilita e realça a habilidade de vencer desafios. É essencial acentuar que os jogos, brincadeira e brinquedo ocorrem dentro e fora da escola, esses propiciam o aprendizado de maneira informal e formal.

3.2 O brincar e o desenvolvimento da criança

O brincar passa a ser visto como uma atividade que proporciona o desenvolvimento da inteligência e descomplica a obtenção de ideias. Muitas das vezes na sociedade, a infância é lembrada por meio da brincadeira, pois faz parte dos costumes culturais, tornando-se uma tarefa prazerosa.

A brincadeira proporciona à experiência o lúdico juntamente se descobre e absorve no desenrolar cativante, é por isso que a criança se torna preparada para criar sua inventividade. Por isso, podemos citar que as crianças aprendem a pensar, através do brincar e a dar sentido a algo, já que o brincar proporciona o desenvolvimento do conhecimento.

Presentemente e para a maior parte das classes sociais, o brincar é de grande importância para o desenvolvimento infantil. Ainda que esta atividade esteja constantemente presente na vida das crianças que comparecem na etapa pré-escolar, essa atividade também ganha importância para a evolução da criança no âmbito familiar.

Kishimoto (2015) cita, que quando a criança brinca, ela aprende tanto a afetividade quanto a frustração. A criança ainda aprende diversas formas de jogar. A vista disso, essa pedagoga revela que “ uma criança que brinca muito é uma criança que será um líder de ideias novas (...), aprende a ser flexível com os outros, sabe dialogar ”.

A criança é um ser em evolução e uma representação disso é o momento de suas brincadeiras, posto que a criança só cria aquilo que pode realizar a cada fase do

seu desenvolvimento. O jogo é uma das brincadeiras que associa esses aspectos. É através dos brinquedos que a criança evolui a sua imaginação e pratica as regras. Às vezes, a brincadeira adquire o apoio dos brinquedos.

O brincar permite que as crianças pensem, construam, decidam, experimentem, sintam emoções, descubram e aceitem limites. Porém, devemos destacar que no momento em que a criança produz um jogo o seu incentivo para jogar é bem maior, já que se considera prezada. A criança escolhe se quer jogar ou não, na qual é um atributo fundamental na brincadeira, uma vez que oferece à criança a chance de tornar-se independente e também responsável pelas suas ações.

Além disso, Kishimoto (2002) também revela a importância dos trabalhos de Froebel em relação a ascendência do jogo no trabalho educacional. De acordo com o autor, apesar de que não tenha se tornado o primeiro a investigar a importância educativa do jogo, Froebel se o primeiro a o posicionar como parte importante do trabalho pedagógico, ao produzir “O jardim de infância com uso dos jogos e brinquedos” (Kishimoto 2002, p.61).

Piaget (1974), aborda a utilidade dos jogos como causa definitiva na educação das crianças, com destino a quem a importância dos jogos faz-se ainda maior no momento em que esses são produzidos pela própria criança, dado que essa atividade de restauração requer do professor uma adequação mais íntegra, já que o autor caracteriza de resumo gradual da apropriação com adaptação. O autor aponta, que todo ato relacionado à educação precisa desenvolver na pessoa sua ligação com o mundo através do pensamento crítico, da liberação e de seu ato concreto com o propósito de transformá-lo.

Na perspectiva de Piaget, contém dupla função: fortalecer os esquemas feitos e oferecer prazer ou estabilidade emocional à criança. Desse modo, a ação do brincar retrata um jeito de aprender a reverenciar os objetos e novos eventos, de fortalecer e acrescentar concepções e habilidades e incluir ideias com os atos, conforme a maneira em que as crianças se divertem em dado momento do exercício do avanço cognitivo na qual encontram-se.

De acordo com Macedo (2001), a ação de procurar apropriar-se dos saberes para transformar, exige dos professores ações que criam a essência psíquica da educação lúdica – averiguação, colaboração, dedicação, constituição etc. – atitudes essas opostas às condições da pedagogia arbitrária e neutralizante-omissão, alienação, dominação e etc.

Makarenko (2001) comprova esse conceito de educação como comprometimento tencionado transformador da sociedade, ao declarar que:

O jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto, daí, o fato da educação do futuro cidadão se desenvolver antes de tudo no jogo, não se pode fazer uma obra educativa sem se propor um fim, um fim claro, bem definido, um conhecimento do tipo de homem que se deseja formar. E neste sentido que o modelo pedagógico mantém uma relação direta com o presente vivido. A coletividade infantil recusa absolutamente viver uma vida preparatória. Ela quer um fenômeno da vida real hoje para a criança é uma alegria real presente e não o prometido para mais tarde uma compensação em curto prazo sem contrariedade próximo (Makarenko 2001, p.152).

O brincar é um ato que acompanha o indivíduo, principalmente, na infância, desenvolvendo-se até o modo jogo socializado e, por feito dessa maneira, mantém-se durante toda a vida da pessoa. Os autores acima, estudaram sobre a importância do lúdico na vida do ser humano; mas, todos chegam no mesmo ponto, pois relatam que o ser humano possui a natureza lúdica, pois próprio a ele, não compõe perda de tempo, porém, uma maneira de modificar suas próprias ações e alcançar um equilíbrio, obtendo um conhecimento do mundo, através de suas próprias sensações.

Lidar com o lúdico incita as funções sensoriais e cognitivas, além de possibilitar o autodomínio emocional, portanto encaminha-se do interesse o indivíduo e, através dele, ela tenciona seu mundo interno e passa a conhecer melhor ao seu redor.

O lúdico proporciona ao ser humano encontrar novas formas de lidar com seu corpo e obter autoconfiança. A evolução das qualidades de movimentar-se ao redor do seu mundo, segurar e alterar com as mãos e pés, está continuamente associada ao desenvolvimento dos ossos e músculos. A partir do momento que ele estimula, alcança com menos dificuldade os objetos, desse modo, vai entendendo suas próprias habilidades, desenvolvendo, sua autoconfiança psicomotora e o saber do mundo.

Em seu processo de desenvolvimento a criança passa por diferentes etapas de desenvolvimento ao brincar. Segundo os autores Chateau (1987), Valesco (1996), Machado (1999) discorrem que os primeiros jogos do bebê então associados ao seu respectivo corpo, possibilitam um conhecimento de si próprio.

De acordo com os autores, é aproximadamente nos três anos que a brincadeira do faz-de-conta surge. É provável que nesse tipo de jogo, a criança dramatize o seu cotidiano, imitando com maior frequência alguns comportamentos adultos. Conforme Vygotsky (1991), até o segundo ano, a criança ainda não progrediu o raciocínio

especulativo e por isso tem o comportamento conforme a investigação imediata dos objetos.

Ainda que uma criança esteja brincando em um cenário de faz-de-conta, ainda assim é preciso seguir as regras da brincadeira. Do mesmo modo de uma circunstância imaginária, como e em uma significação de regras próprias, o brinquedo proporciona, na criança, a zona de desenvolvimento proximal, denominada por Vygotsky (1984).

[...] zona de desenvolvimento proximal é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 1984 p. 97)

Vygotsky (1991), nos seus estudos acerca do desenvolvimento infantil, comprova que não é certo determinar o jogo infantil como uma tarefa que dá deleite à criança, pois vários jogos, no fim da idade pré-escolar, podem provocar desprazer. De acordo com o autor, alguns teóricos não valorizam os motivos que faz com que a criança tenha atitude, priorizando os estudos e seu desenvolvimento com início às funções intelectuais. Por conta disso, geram-se dificuldades no processo de evolução da criança. Dessa forma, não é possível perceber como as modificações nas peculiaridades das crianças estão diretamente associadas aos estímulos e motivações que as levam à atitude e que conduzam gradualmente o seu desenvolvimento e a sua compreensão da realidade. Desse modo, “[...] se não entendermos o caráter especial dessas necessidades, não podemos entender a singularidade do brinquedo como uma forma de atividade” (Vygotsky, 1991, p.106)

4 O PAPEL DO PROFESSOR FRENTE AO BRINCAR

Através das brincadeiras as crianças podem expressar diferentes tipos de linguagens, cabe ao professor diferentes formas de interpretação. Brincar permite à criança aprender de forma dinâmica e inovadora os conhecimentos que são construídos no espaço escolar. O professor enquanto mediador do conhecimento identifica o valor da brincadeira para o desenvolvimento e a construção de atitudes que transformam os alunos e permitam que eles assumam comportamentos mais reflexivos, participativos e autônomos. Moyles (2002) analisa que,

O incentivo do brincar de qualidade é para estimular a criatividade das crianças e ao mesmo tempo é uma forma que elas descubram os desafios e as diferenças que a atividade pode oferecer. A maior aprendizagem está na oportunidade oferecida à criança de aplicar algo da atividade lúdica dirigida a alguma outra situação. Diante do brincar a criança tem a oportunidade de explorar o mundo ao seu redor, pois, nem sempre está sozinha (Moyses, 2002, p. 33)

Identificamos que por meio da brincadeira o professor permite utilizar caminhos diferenciados para que o aluno se desenvolva e aprenda, seja por atividades desenvolvidas individualmente ou por atividades orientadas em grupo. Tais vivências oportunizam reflexão, interação e criação quando do contato da criança com os diferentes materiais lúdicos.

Um professor com aspectos bem representados e, especialmente, com particularidades didáticas consideravelmente verdadeiras poderá conter a urgência e receptividade de averiguar detalhadamente do que seus educandos necessitam e de modo consequente, dispor ao acontecimento concreto a melhor ação possível, com a finalidade de ajudar o aluno em seu processo de evolução.

Para que um profissional saiba a importância do momento em que uma criança passa em sua vida para o processo de evolução e crescimento, é necessário que ele esteja preparado e também seja um bom educador. A criança passa por experiências que serão marcantes em toda a sua vida. O professor tem uma certa responsabilidade no processo de construção de caráter do perfil do sujeito adulto, além disso, é necessário que o professor tenha uma grande dedicação tanto no seu trabalho, como com as crianças para que assim possam ter uma facilidade de se comunicar no mundo infantil e alcançar melhores práticas.

Além das importantes atividades passadas pelos educandos, nada é mais importante do que a brincadeira, pois é a maneira em que as crianças se relacionam com o mundo e com o que acontece ao seu redor. Em vista disso, a brincadeira é uma excelente atividade para a criação de ideias e conhecimentos absorvidos nas experiências cotidianas vividas pelas crianças.

Corroborando com Waksop (2012), compreendemos que a brincadeira se constrói em um ambiente de experimentações e interação, que é capaz de possibilitar um vínculo não só entre professor e aluno, mas também, entre as áreas de conhecimento. Ressalta ainda, que os profissionais precisam apropriar-se de

atividades com maiores possibilidades de exploração dos materiais e dos espaços, ampliando os saberes e criando condições ao conhecimento.

Nessa perspectiva, é o professor que define de modo geral, as finalidades da brincadeira, e previamente, ilustra os pontos que a criança alcançará, (sabendo-se que, no decorrer da brincadeira, haverá também outras ideias e aprendizagens), usando e oferecendo aos alunos instrumentos, ferramentas adequadas, jogos, fantasias, brinquedos etc.

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida, deverá criar condições para que estas atividades sejam realizadas. (...) As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser proposta na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho. Ele é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de maneira sempre educativa (Maluf, 2003, p.29).

Entende-se que a escolha de objetivos pelo professor para a realização de práticas lúdicas associadas à aprendizagem é essencial. Mais fundamental ainda é o acompanhamento e a avaliação dos processos de desenvolvimento alcançados por cada criança frente às aprendizagens adquiridas. Aproveitar as manifestações realizadas livremente pelas crianças ao manusear materiais lúdicos permite identificar esses avanços e como elas se comportam cognitivamente, emocionalmente, moralmente e socialmente. O professor precisa verificar e buscar marcar as demandas e capacidades das crianças na brincadeira com o propósito de ajudá-la na finalização da atividade e na evolução de suas utilidades.

Como vimos, a brincadeira faz parte do dia a dia da criança, frente a isso, o educador pode usar essa oportunidade como ferramenta de trabalho para proporcionar às habilidades como: concentração, memorização, interação e criatividade, daí, promover relações entre conhecimento e sua realidade. Através do olhar, do toque, pode despertar confiança, carinho, e tudo isso só vem a somar e a desenvolver suas capacidades, pois quanto mais a criança brinca, mais aprende e interage socialmente com o próximo.

Para Rau (2013), exercer a ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental deve estabelecer ao aluno diversão e ao mesmo tempo aprendizagem, e é necessário que o educador seja atencioso e sirva de mediação entre o aluno e os conhecimentos. Lembrando que o lúdico não é apenas o brincar, mas também, leituras divertidas,

interpretações, faz-de-conta e quaisquer outras atividades desenvolvidas pela criança levam os professores a compreender as atividades lúdicas como parte da vida da criança. Pois as brincadeiras são os melhores caminhos para o desenvolvimento significativo do educando.

Nessa perspectiva, na escola nota-se que é fundamental a atuação do professor como conciliador, como um dado intermediário, visível: uma “ferramenta auxiliar da atividade humana” (Oliveira, 2012, p. 27). O autor associa o conceito de mediação com o dever pedagógico, o professor se enquadra no papel de mediador no vínculo que existe por meio da criança e o seu desenvolvimento:

A intervenção pedagógica provoca avanços que não ocorreriam espontaneamente, a importância da intervenção deliberada de um indivíduo sobre outros como forma de promover desenvolvimento articula-se com um postulado básico de Vigotski: a aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento desde o nascimento da criança. A aprendizagem desperta processos internos de desenvolvimento que só podem ocorrer quando o indivíduo interage com outras pessoas (Oliveira, 2012, p. 33).

Legitimar a utilização de práticas lúdicas e convencer os professores da importância da ludicidade para aprendizagem não é uma tarefa tão simples. Sobre isso, Santos (1997) reflete que a falta de clareza do perfil profissional se reflete nos currículos, tornando os cursos fragmentados e distantes da prática pedagógica desenvolvida nas escolas. Relacionando essa análise à formação do professor dos iniciais do ensino fundamental é mais desafiador ainda. É preciso, pois, haver a compreensão que o lúdico não é apenas uma forma de conforto ou de entretenimento para gastar energia das crianças, constitui um meio que enriquece e contribui para o desenvolvimento intelectual.

O dever pedagógico se evidencia das relações do dia a dia propositalmente do ato. Fontana (2000) relata que nos relacionamentos escolarizados, a instrução é definida e explicada, no significado da obtenção de saberes pela criança. Na escola, a ligação entre adultos e crianças é de ensinamento, e tem como objetivo primeiro o aprender.

Friedmann (1996, p. 38) acrescenta ainda que “dentro da escola acredita ser possível o professor se soltar e trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos”. Entendemos a partir daí, que o professor precisa utilizar o lúdico como recurso que incentiva a criança a aprender com prazer e significado, uma postura

significativa é explorar sempre que possível a sua expressão livre e criadora, partindo de suas próprias atividades para alcançar os objetivos propostos.

Andrade e Sanches (2005), discutem que as atividades lúdicas podem ser classificadas de acordo com sua finalidade. Quando uma atividade lúdica é utilizada em sala de aula, é necessário conhecer tal atividade, e, o mais importante é deixar claro aos alunos o objetivo da mesma. Para os autores, saber trabalhar o lúdico requer certos cuidados específico, como:

- a) Dominar o assunto e o realismo de maneira lúdica;
- b) Ter o cuidado de levar materiais lúdicos dentro do conteúdo que será aplicado;
- c) Saber se o aluno está preparado ou apto para receber o conteúdo de forma lúdica;
- d) As atividades lúdicas devem ser planejadas como ferramenta pedagógica e não somente brincar por brincar;
- e) Desenvolver as relações sociais, a aprendizagem de regras, boas maneiras e a interação com todos de modo programado (Sanches, 2005, p. 25).

É possível perceber a partir dos autores que ao realizar seu trabalho pedagógico utilizando o lúdico, o professor possibilita o desenvolvimento de inúmeras habilidades necessárias para o desenvolvimento integral da criança. Ao mediar tais aprendizagens contribui para que a relação entre o aluno e o conhecimento aconteça de forma significativa, ou seja, desperta a curiosidade e a vontade de buscar estratégias de resolução para as situações apresentadas cotidianamente.

5 CONCEPÇÕES DAS PROFESSORAS DE UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CODÓ-MA SOBRE O USO DAS PRÁTICAS LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Esta seção traz os resultados do estudo de campo que ocorreu em uma escola municipal de Codó/MA com as professoras que foram participantes da pesquisa. Focamos em uma análise sobre o uso das práticas lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental. Inicialmente, nos propomos apresentar o perfil das professoras, no qual, optamos em utilizar nomes fictícios, a fim de preservar suas imagens. Escolhemos nomes de planetas como expresso no quadro abaixo:

Quadro 01 – Perfil das participantes do Diálogo

Nome	Formação acadêmica	Tempo de docência	Turma/ano de atuação	Quantidade de alunos
Júpiter	Graduação em Geografia	30 anos	3º ano	19
Marte	Graduação em História	26 anos	5º ano	18
Saturno	Graduação em Pedagogia	17 anos	5º ano	20

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

Como demonstrado no quadro acima, somente uma professora possui graduação em Pedagogia e todas trabalham na escola em tempos variados. Júpiter possui um maior tempo de docência, no qual possibilita que ela tenha uma maior experiência, Marte e Saturno, ambas atuam em turmas do 5º ano.

Conforme Oliveira (2014 p. 02 e 03) “o professor pode estar comprometido com essa difusão do conhecimento, mas sempre voltado à pesquisa, socializando suas buscas e experiências durante a prática educativa, para o melhoramento da qualidade de ensino.” Considera-se que na atualidade o professor realmente sabe o seu papel no contexto escolar, de como a sua atuação é fundamental tanto para uma melhor qualidade de ensino quanto para a formação crítica dos seus alunos.

A formação do professor na sua área de atuação é indispensável, pois quando o professor pedagogo está inserido no seu ambiente de trabalho, sabe qual caminho seguir, e quando vem o professor de área específica para atuar nos anos iniciais do ensino fundamental, isso faz com que o mesmo se sinta “perdido”, pois nessa etapa de ensino exige que professor leccione todas as disciplinas e não somente uma em específico.

Para início de perguntas referentes ao tema em discussão, primeiramente foi questionado se na sala de aula das professoras havia estudantes com algum tipo de deficiência, onde Marte e Saturno relataram que “sim”, possui estudantes com autismo, e Júpiter disse que “não”, sendo assim, somente uma das professoras não possui estudantes com deficiência ou transtorno na turma em que atua.

Posteriormente, foi perguntado *sobre a concepção de ludicidade* para as professoras, as mesmas emitiram as seguintes respostas:

Júpiter: “É um recurso de suma importância para auxiliar na aprendizagem das crianças”.

Marte: “ É por meio do lúdico que a criança aguça a curiosidade de aprender, promover a criatividade e conhecimento”.

Saturno: “Ludicidade é trabalhar de forma a desenvolver o prazer no momento da aprendizagem”.

Observando as respostas acima, percebe-se que ambas as professoras reconhecem que a ludicidade é muito importante na sala de aula, pois como menciona Marte, é através do lúdico que a criança desperta a curiosidade em aprender, e conforme Saturno, a ludicidade traz o prazer no decorrer da aprendizagem, nesse sentido, trabalhar com o lúdico é essencial para que o aluno tenha um melhor desenvolvimento nas atividades pedagógicas. Trabalhar com a ludicidade é permitir que a criança, através da diversão e da motivação, se manifeste com a criatividade, podendo expressar suas emoções, ideias e desejos (Lopes, 2017).

É importante também, porque é por meio da ludicidade que as crianças conseguem desenvolver sua criatividade, o desenvolvimento intelectual bem como, amplia sua capacidade educativa, ou seja, sem a presença da ludicidade entre as crianças, não irão alcançar sua capacidade plena ou seu máximo.

No processo da construção do conhecimento da criança devem se buscar atividades que o lúdico esteja presente, pois nessa fase eles se desenvolvem através de brincadeiras, assim buscando por meio da diversão surgem seus interesses e compreensão de suas noções de aprendizado (Souza; Rolim, 2016, p. 04).

Dessa maneira, no momento em que o professor pratica em sala de aula atividades como jogos, brincadeiras, brinquedos que envolvem as práticas pedagógicas, os professores que participaram da pesquisa afirmam que a ludicidade é fundamental para aprendizagem da criança, pois além de auxiliar, estimula a criatividade e o conhecimento.

Prosseguimos questionando *com qual frequência as professoras desenvolvem atividades lúdicas em sala de aula, e quais eram essas atividades, vejamos:*

Júpiter: “Ocasionalmente; Contos, leituras, trabalhos em grupo, jogos educativos e brincadeiras”.

Marte: “Frequente; Contação de história, brincadeiras ao ar livre, construção de cenários, jogos com material concreto”.

Saturno: “Muito Frequente; Em Matemática: aulas com materiais concretos como ábaco, material dourado, sólidos geométricos; competições, brincadeiras entre outras. Em Português: encenações, apresentações, roda de leitura, brincadeiras”.

A partir das respostas, observa-se que as professoras utilizam em suas práticas, atividades lúdicas, sendo uma prática pedagógica positiva, no qual é de suma importância no processo de ensino-aprendizagem.

A professora Júpiter cita que utilizamos práticas lúdicas ocasionalmente, o que nos permitiu pensar mais profundamente nessa resposta, pois é uma realidade de vários professores, principalmente dos anos iniciais do ensino fundamental.

A educação lúdica é historicamente voltada apenas para as crianças pequenas, o que pode justificar sua presença na educação infantil. Já nas salas dos anos iniciais do ensino fundamental, há uma mudança significativa tanto na organização dos espaços escolares, incluindo a disposição das mesas, a disponibilização de brinquedos e jogos, como também, nas ações pedagógicas, o que denuncia certa ausência dos métodos lúdicos no processo de ensino (Hamdan; Benício; Teixeira, 2023, p. 11)

É importante enfatizar que a ludicidade, enquanto instrumento de ensino, possibilita que o aluno tenha um desenvolvimento mais eficaz, nesse sentido, se faz necessário considerar que as práticas lúdicas devem ir além do ensino na educação infantil, é essencial que nos anos iniciais do ensino fundamental essa prática também esteja presente, pois é um método de ensino inovador, que além de ser prazeroso, contribui para o desenvolvimento do sujeito em todos os seus aspectos.

As atividades lúdicas devem acontecer frequentemente na sala de aula, pois os alunos gostam de atividades que lhes chamam atenção, a atividade lúdica é uma forma inovadora das crianças aprenderem de forma mais significativa. Portanto, de acordo com Bueno e Silva (2015), as atividades lúdicas são benéficas para o aprendizado das crianças, sendo assim, os jogos devem fazer parte do cotidiano dos alunos, pois é uma forma de transmitir conhecimento.

Buscamos saber *de que forma as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança*. Obtivemos os seguintes posicionamentos:

Júpiter: “No simples ato de brincar estará contribuindo e construindo seu próprio conhecimento, pois ao brincar ela desenvolve os aspectos físicos, emocional, social e moral”.

Marte: “As atividades lúdicas são importantes no processo ensino-aprendizagem, pois são facilitadoras dos relacionamentos das vivências no contexto escolar”.

Saturno: “De forma mais certa e prazerosa”.

Para as professoras, as atividades lúdicas são importantes para o aprendizado das crianças, Júpiter menciona que a criança brincando aprende e desenvolve vários aspectos do desenvolvimento. Vale ressaltar que as atividades lúdicas são indispensáveis para o trabalho docente, pois quando o professor desenvolve um

conteúdo utilizando o lúdico, ele está possibilitando que o aluno tenha um maior interesse e assimilação pelo assunto, pode ser em forma de jogos, brincadeiras, dinâmicas entre outros. As brincadeiras e os jogos que são utilizados nas práticas pedagógicas desenvolvem várias capacidades que contribuem para a aprendizagem, no qual é possível ampliar o conhecimento dos alunos (Sousa; Silva, 2012).

Ainda acerca da contribuição do lúdico para a aprendizagem, Oliveira (2012) discute que os jogos servem para as crianças se apropriarem do conhecimento e é importante, além de auxiliar na autonomia na socialização e na interação da criança com o meio. É por meio dos jogos que a criança fantasia, imita os adultos e adquire experiência para a vida adulta.

De acordo com os autores, ao utilizar o lúdico é proporcionado à criança socializar experiências vividas em seu cotidiano, o que conseqüentemente, favorece processos de aprendizagens que contribuam para o pensamento mais reflexivo, autônomo, criativo e social. Valorizar atividades envolvendo brinquedos, jogos, músicas, histórias infantis e poesias é uma forma rica para desenvolver uma representação simbólica nas crianças.

Outro interesse frente à pesquisa foi saber das professoras qual *a contribuição das práticas lúdicas para a construção de valores, atitudes e a afetividade no processo de ensino e aprendizagem*, o qual nos foram apresentadas as seguintes respostas:

Júpiter: “A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado”.

Marte: “Contribui na aprendizagem e conhecimento da criança, possibilitando criatividade, interação social, desenvolvendo seu potencial cognitivo, motor e social”.

Saturno: “O ensino de forma prazerosa através da ludicidade não trabalhar só o conhecimento do indivíduo, mas este como um todo, levando-o a viverem e experimentar situações novas ou já vividas, construindo assim um indivíduo completo envolvendo, acrescentando e consolidando valores, atitudes e sua afetividade”.

Percebemos que o lúdico desenvolve no aluno não somente o conhecimento de conteúdos escolares, mas vai além disso, desenvolve capacidades nos alunos, atitudes de partilha, solidariedade, e desenvolvimento de laços afetivos. “Embora os jogos educativos sejam facilitadores na aquisição de novos saberes, sem dúvida podem ser explorados de forma mais ampliada, permitindo que diferentes facetas do ser, pensar e agir da criança sejam acessados”. (Almeida, 1990). Nesse sentido, as

atividades lúdicas apresentam um leque de conhecimentos a serem desenvolvidos pelas crianças que com o direcionamento do professor, esses conhecimentos podem ser adquiridos com sucesso.

Ao brincar a criança se apresenta mais ativa e criativa, consegue interagir com os outros, faz de conta, manifesta felicidade, isso tudo acaba contribuindo para que ela exercite a solidariedade, a bondade, amizade, respeito a si e ao próximo, enfim, constroem diferentes habilidades úteis para a vida em sociedade e consigo mesma.

Concluimos, solicitando que as professoras se pronunciassem sobre os *desafios que enfrentam para implementar as práticas lúdicas em sala de aula*, obtivemos os seguintes posicionamentos:

Júpiter: “Falta de formação continuada adequada, diálogo enfraquecido entre escola e família, dificuldade em alinhar tecnologias e ensino tradicional e implementação de estratégias para manter a atenção dos alunos”.

Marte: “Algumas crianças não querer participar das atividades”.

Saturno: “Disponibilidade de materiais variados; limitação física de aluno especial”.

De acordo com uma das professoras, o que dificulta o desenvolvimento das práticas lúdicas é a falta de formação continuada adequada, sabe-se que a formação continuada de professores é de sua importância para o aprimoramento de sua didática, de acordo com Bulcão, Silva e Alves (2022), “a formação continuada possibilita mais conhecimento e capacitação, além de um maior sentimento de segurança em assumir uma sala de aula”. Desse modo, fica evidente a necessidade de formação continuada de professores, pois a prática é o reflexo da teoria estudada.

Como aponta a professora Júpiter, ainda é possível identificar muitas escolas com dificuldades para superar as práticas tradicionais, o que acaba por ocasionar certa indiferença quanto ao uso do lúdico no ensino das crianças. É preciso lançar mão de ações inovadoras, a exemplo, as oportunizadas pelas novas tecnologias que rompam com a concepção de criança como sujeito passivo. Importante lembrar do papel que a família tem no processo de aprendizagem de seus filhos, estimular o contato com as brincadeiras, os jogos e brinquedos, ajuda muito.

Importante ressaltar que frente a esses desafios, identificasse a sobrecarga de trabalho para muitos docentes o que acarreta muitas vezes, a falta de tempo para o planejamento de aulas que utilizam a ludicidade de forma mais frequente em sala de aula.

Uma resposta que nos chamou atenção foi a da professora Marte, ao afirmar que “algumas crianças não querem participar das atividades”. Sabemos que brincar é um ato de interesse humano, na maioria das vezes, ou quase sempre, elas são bem aceitas pelas crianças, em especial por libertá-las de suas limitações. Conforme Moyles (2002), por meio do brincar dirigido, as crianças têm uma outra dimensão e uma nova variedade de possibilidades, estendendo-se a um relativo domínio dentro daquela área ou atividade. Através do brincar a criança desenvolve suas potencialidades, as atividades lúdicas conseguem promover de forma significativa novas experiências afetivas, sociais, e motora, tornando o ambiente educacional agradável.

Frente a isso, é importante registrar que ao fazer uso da ludicidade no espaço escolar, o professor necessita definir previamente seus objetivos, tendo o cuidado de definir o espaço e o tempo para a realização das atividades. A ludicidade torna a aula mais saudável e dinâmica, pois é um recurso que estimula as crianças, faz com que elas conheçam aprendam com prazer, quando a criança brinca ela aprende, estimula a curiosidade, e transforma suas decisões.

Outra resposta importante é tratada pela docente Saturno, quando evidencia como desafio a “limitação física de aluno especial”. Cabe reforçar que a escola precisa garantir que essas crianças, independentemente de suas condições físicas, tenham acesso às oportunidades lúdicas em sala de aula. Não queremos aqui transferir a responsabilidade à professora da sala de aula, pelo contrário, entendemos que muitas vezes as condições que são disponibilizadas não atende minimamente às demandas apresentadas.

As crianças precisam brincar independentemente de suas condições físicas, intelectuais ou sociais, pois a brincadeira é essencial à sua vida. O brincar alegre e motiva as crianças, juntando--as e dando-lhes oportunidade de ficar felizes, trocar experiências, ajudarem-se mutuamente; as que enxergam e as que não enxergam, as que escutam muito bem e as que não escutam, as que correm depressa e aquelas que não podem correr (Siauly, 2005, p. 7).

Nessa perspectiva, precisamos evitar condutas pedagógicas que limitem as crianças, independentemente do tipo de deficiência que a mesma apresente, cabe garantir vivências lúdicas que muitas vezes oportunizam vivências sociais. Todas as crianças aprendem, embora não necessariamente as mesmas coisas, tampouco nos mesmos espaços e tempos, mas aprendem alguma coisa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou investigar as contribuições das práticas lúdicas nos anos iniciais do ensino fundamental a partir das concepções das professoras de uma escola municipal de Codó/MA.

Foi possível constatar que as atividades lúdicas favorecem a aprendizagem e possibilitam o desenvolvimento integral da criança ao considerar as multidimensões que constitui o sujeito: cognitivo, físico, afetivo, individual e sociocultural. Através do lúdico, as crianças podem vivenciar momentos mágicos, fato esse que faz parte natural da infância. Quando se trata do espaço escolar, faz do momento de aprendizado, experiências únicas.

O lúdico constitui um instrumento pedagógico nas mãos do professor que planeja em parte de um diagnóstico, que considera os conhecimentos prévios dos seus alunos, que define bem os objetivos da aprendizagem e seleciona metodologias que dialoguem com esses objetivos.

Ao brincar, as crianças expressam sentimentos os mais diversos possíveis, estabelecem relações, aprendem a lidar com as regras, criam atitudes mais criativas e autônomas. Organiza esses sentimentos e aprende formas diversas de como expressá-las. É brincando que a criança se torna parte do meio e constitui a si mesma enquanto sujeito desse meio.

O professor ao considerar em sua prática o uso de brincadeiras, jogos e brinquedos favorece a criança aprender respeitando o seu ritmo próprio, além de permitir que ela crie suas próprias hipóteses, construa suas conclusões e elabore suas próprias regras. A “pedagogia da ludicidade”, permite que a criança seja atraída a um ambiente de motivação e de saudável construção do conhecimento.

A pesquisa de campo realizada com as professoras de uma escola municipal de Codó/MA, mostrou que é possível lançar mão de metodologias lúdicas de diferentes maneiras, que o lúdico além de constituir uma ferramenta importante para o desenvolvimento da criança, necessita ser mediada pelo professor que elegerá meios para que ela não se apresente apenas como atividade de passatempo, mas que esteja integrada ao conhecimento e às atividades curriculares.

No entanto, como mencionado pelas professoras, ainda existem obstáculos que acabam por comprometer a qualidade no desenvolvimento de práticas lúdicas, a exemplo: a indisponibilidade de materiais variados no contexto escolar, formação

continuada para aperfeiçoar o uso de metodologias inovadoras usando recurso lúdicos; um trabalho de conscientização por parte da escola em relação à família sobre as contribuições de aprender brincando, tempo disponível para o planejamento de ações nessa perspectiva pelo professor.

A colaboração da ludicidade para o desenvolvimento infantil é nítida, visto que no decorrer das brincadeiras seu maior “recurso” na aprendizagem é impulsionado, ao próprio ato. A criança se envolve nas dinâmicas e sempre disposta a conhecer coisas novas.

Portanto, investigar sobre este tema foi de suma importância, além de contribuir para novos estudos, potencializou mais um passo na minha formação pessoal, acadêmica e profissional. Identifiquei que muitas vezes a ludicidade está relacionada à educação infantil, contudo, o ato de brincar nos acompanha durante a vida e precisa contemplar todas as fases escolares.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. Língua portuguesa e ludicidade: ensinar brincando não é brincar de ensinar. São Paulo: **Dissertação de mestrado**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP, 2007. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/14465/1/Paulo%20Nunes%20de%20Almeida.pdf>. Acesso em: 13 de julho de 2024.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1990.

ANDRADE, Otavio; SANCHES, G. M. M. B. Aprendendo com o Lúdico. In: **O desafio das letras**, 2., 2004, Rolândia, Anais... Rolândia: FACCAR, 2005.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e Cultura**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

BROUGÈRE, G A criança e a cultura lúdica. In: Kishimoto, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.p. 19-32.

BUENO, Francisca Hiula Dos S.; SILVA, Karla Calixto Da. **Análise das atividades lúdicas como instrumentos pedagógicos em sala de aula: contribuições para o processo educativo nas séries iniciais do ensino fundamental da Escola Leopoldo Cunha, Dom Eliseu, PA, 2015. (Trabalho de conclusão de curso - Monografia)**.

BULCÃO, Aline de Jesus; SILVA, Fabrícia Gomes da; ALVES, Kátya Elyzabeth Charapa. Formação Continuada: Concepções e Práticas para uma educação inclusiva no Ensino Fundamental I. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 3, n. 1, 2022.
CANDA, Cilene Nascimento; SOUZA, Regiane Santana. **Educar com ludicidade: saberes e competências para a formação docente**. Revista Tempos e Espaços em Educação, 2010.

CHATEAU, J. **O Jogo e a criança**. São Paulo, Summus, 1987.

CRESCO, Teresa Paula Nogueira. **A importância do brincar para o desenvolvimento da criança. brincar?** Disponível em: <https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/19042/1/Relat%c3%b3rio%20Final%20-Teresa%20Paula%20Nogueira%20Cresco.pdf>.

FERRARI. Karimone Paula Galio; SAVENHAGO. Suzana Dambros; TREVISOL. Maria Teresa Ceron. A contribuição da ludicidade na aprendizagem e no desenvolvimento da criança na educação infantil. **Unoesc & Ciência – ACHS**, Joaçaba, v. 5, n. 1, p. 17-22, jan./jun. 2014.

FONTANA, R. A. C. **Mediação pedagógica na sala de aula** . 3. Ed. Campinas: Autores Associados, 2000.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender**: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6. Ed. São Paulo: Atlas, 2008.

HAETINGER, M. G. Universo do Lúdico. In: HAETINGER, M. G. O universo Criativo da Criança na Educação. 4. ed. [S.l.]: [s.n.], 2005. Cap. 4, p. 81-93.

HAMDAN, Laila; BENICIO, Brenda Terezinha Pinheiro; TEIXEIRA, Daniele Cristina. **O lugar da ludicidade nas práticas alfabetizadoras**: um olhar reflexivo a partir dos estágios obrigatórios. Ensino em Re-Vista, Uberlândia, v. 30, e006, 2023. Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1983-17302023000100105&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 12 de setembro de 2024.

HUIZINGA, J. Natureza e significado do jogo como fenômeno cultural. In: HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2004 (Original de 1938). p. 3-31.

JORGE, A. S. Ludicidade e educação infantil. Avesso do Avesso, v. 4, n. 4, p. 74 -99, 2006

KAUARK, Fabiana da Silva; MANHÃES, Fernanda Castro; MEDEIROS, Carlos Henrique. Metodologia da pesquisa: um guia prático. 2010.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. Pro-Proposição, v. 6, n. 17, p. 46-63, Junho 2016.

KREBS, R. J. **Desenvolvimento humano**: uma área emergente da ciência do movimento humano. Santa Maria: Kinesis, 1996.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de; MIOTO, Célia Tamaso. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica**. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1414-49802007000300004>. Acesso em: 24 de outubro de 2024.

LOPES, Mary Stela Sakamoto. **Aplicação da ludicidade em sala de aula: guia de orientação**. Disponível em: https://educapes.capes.gov.br/bitstream/capes/572979/2/produto_mestrado_mary_st_ela_sakamoto_lopes-2.pdf. Acesso em: 24 de outubro de 2024.

MACEDO, L. **Quatro Cores, senha e dominó**: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. 2001.

MACHADO, M. M. **O Brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 1999.

MAKARENKO, L. P. **Natação**: Seleção de talentos e iniciação desportiva. Porto Alegre: Artmed Editora, 2001.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar**: prazer e aprendizado. 1.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MASSA, M. D. S. Ludicidade: da Etimologia da Palavra. Aprender – **Caderno de Filosofia e Psicologia da Educação**, Vitória da Conquista, v. 14, p. 111-130, 2015.

MORAIS, Maria Chiara Pieroni. O papel do professor frente ao brincar para as crianças de 04 (quatro) a 06 (seis) anos. Disponível em: file:///C:/Users/ALUNOS/Downloads/Maria%20Chiara%20Pieroni%20Morais.pdf. Acesso em 23 de maio de 2024.

MOYLES, Janet R. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil. In: **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. 2002.

OLIVEIRA, M. K. **Vigotsky**: aprendizado e desenvolvimento, um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 2012.

PIAGET, Jean. A representação do mundo na criança. Rio de Janeiro: Record.(sd)

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na Educação**: uma atitude pedagógica. 2. Ed. São Paulo: Ibpex, 2013.

SANTOS, Claudinéia Roque Maciel. O Cuidar, o brincar e o educar na prática pedagógica. Webartigos. 2013. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/ocuidar-o-brincar-e-o-educar-na-praticapedagogica/116441/>. Acesso em: 24 de outubro de 2024.

SIAULYS, M. O. de C. **Brincar para todos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Especial, 2005.

VALENTE, José Armando. Aprendizagem continuada ao longo da vida: o exemplo da terceira idade. **Longevidade**: um novo desafio para a educação. São Paulo: Cortez, 2001.

VALESCO, C. G. **Brincar** : o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.

VYGOTSKI, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L.S. O papel do brinquedo no desenvolvimento. In: **A formação social da mente**. São Paulo: 2009.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **Imaginação e criatividade na infância**. 1. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2014.

WAKSKOP, G. **O Brincar na educação infantil**: uma história que se repete. 9. Ed. São Paulo: Cortez, 2012.

APÊNDICE 01 – Questionário professoras da escola



UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA CENTRO DE CIÊNCIAS DE CODÓ – CCCO COORDENAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA

ORIENTADORA: Profa. Me. LUCINETE FERNANDES VILANOVA

ORIENTANDA: JOANE KARLA FONTES DOS SANTOS

- 4. TÍTULO DA PESQUISA: CONTRIBUIÇÕES DAS PRÁTICAS LÚDICAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:** concepções das professoras da Escola Municipal Santa Filomena

QUESTIONÁRIO DE PESQUISA

1. Dados de Identificação:

Nome: _____ Idade: _____

Formação acadêmica: _____

Tempo docência nos anos iniciais: _____

Turma/ano de atuação: _____ Turno: _____

Quantidade de estudantes por turma: _____

Se sim, quais? _____

2. Qual sua concepção sobre ludicidade?

3. Você costuma realizar atividades lúdicas em sala de aula?

() Muito frequente () Freqüente () Ocasionalmente () Raramente () Nunca

Em caso de realização de atividades lúdicas, cite algumas que você desenvolve.

4. De que forma as atividades lúdicas podem contribuir para o desenvolvimento e a aprendizagem da criança?

5. Como você compreende a contribuição das práticas lúdicas com a construção de valores, atitudes e a afetividade no processo de ensino e aprendizagem?

6. Apresente alguns desafios que você enfrenta para implementar práticas lúdicas em sala de aula.

Obrigada!!!