

• PRISCILA CARLA HAUZO TORO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM:



UM ESTUDO NA ESCOLA FERNÃO DIAS PAES -
MUNICIPIO DE LAMBAARI D' OESTE - MT

• PRISCILA CARLA HAUZO TORO

A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM:



UM ESTUDO NA ESCOLA FERNÃO DIAS PAES -
MUNICIPIO DE LAMBAZI D' OESTE - MT

© 2021 – Editora Real Conhecer

editora.realconhecer.com.br

realconhecer@gmail.com

Autora

Priscila Carla Hauco Toro

Editor Chefe: Jader Luís da Silveira

Editoração: Resiane Paula da Silveira

Imagens, Arte e Capa: Freepik/Real Conhecer

Revisão: A Autora

Conselho Editorial

Ma. Tatiany Michelle Gonçalves da Silva, Secretaria de Estado do Distrito Federal, SEE-DF

Ma. Jaciara Pinheiro de Souza, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Dra. Náyra de Oliveira Frederico Pinto, Universidade Federal do Ceará, UFC

Ma. Emile Ivana Fernandes Santos Costa, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Me. Rudvan Cicotti Alves de Jesus, Universidade Federal de Sergipe, UFS

Me. Heder Junior dos Santos, Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP

Ma. Dayane Cristina Guarnieri, Universidade Estadual de Londrina, UEL

Me. Dirceu Manoel de Almeida Junior, Universidade de Brasília, UnB

Ma. Cinara Rejane Viana Oliveira, Universidade do Estado da Bahia, UNEB

Esp. Érica dos Santos Carvalho, Secretaria Municipal de Educação de Minas Gerais, SEE-MG

Esp. Jader Luís da Silveira, Grupo MultiAtual Educacional

Esp. Resiane Paula da Silveira, Secretaria Municipal de Educação de Formiga, SMEF

Sr. Victor Matheus Marinho Dutra, Universidade do Estado do Pará, UEPA

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

T676i	<p>Toro, Priscila Carla Hauco</p> <p>A Importância do Lúdico como Ferramenta no Processo de Ensino Aprendizagem: um Estudo na Escola Fernão Dias Paes- Município de Lambari D' Oeste – MT / Priscila Carla Hauco Toro. – Formiga (MG): Editora Real Conhecer, 2021. 89 p. : il.</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acesso: World Wide Web Inclui bibliografia ISBN 978-65-994367-3-4 DOI: 10.5281/zenodo.5541611</p> <p>1. Jogos. 2. Brincadeiras. 3. Aprendizagens significativas. 4. Ensino. I. Limeira, Andréa Pequeno. II. Título.</p>	<p>CDD: 371.3 CDU: 37</p>
-------	---	-------------------------------

Os artigos, seus conteúdos, textos e contextos que participam da presente obra apresentam responsabilidade de seus autores.

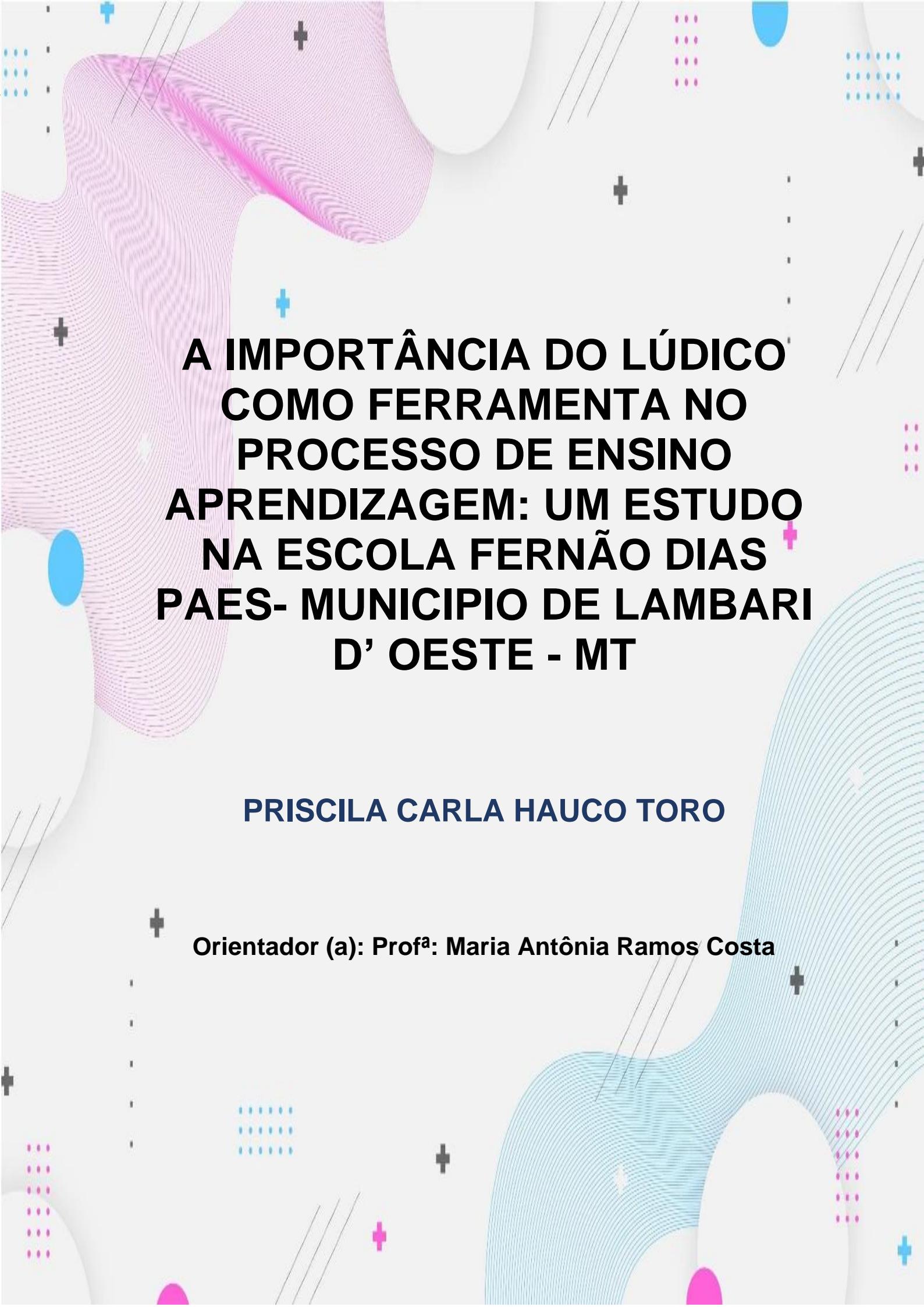
Downloads podem ser feitos com créditos aos autores. São proibidas as modificações e os fins comerciais.

Proibido plágio e todas as formas de cópias.

Editora Real Conhecer
CNPJ: 35.335.163/0001-00
Telefone: +55 (37) 99855-6001
editora.realconhecer.com.br
realconhecer@gmail.com

Formiga - MG

Catálogo Geral: <https://editoras.grupomultiatual.com.br/>



A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO FERRAMENTA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: UM ESTUDO NA ESCOLA FERNÃO DIAS PAES- MUNICIPIO DE LAMBARI D' OESTE - MT

PRISCILA CARLA HAUCO TORO

Orientador (a): Prof^a: Maria Antônia Ramos Costa



Dedico este estudo à todas as crianças do nosso Brasil, por uma educação de qualidade que ofereçam recursos necessários para o seu desenvolvimento.

Minha eterna gratidão!

AGRADECIMENTOS

Foram pessoas me ajudarão a terminar esta dissertação. Meus sinceros agradecimentos...

Primeiramente a DEUS, meu criador me deu vida, saúde, perseverança e determinação para me dedicar a esse desafio apontando em minha vida, porque sem Deus seria impossível;

Aos meus pais Osmar e Creuza ensinaram a liderar pelo exemplo, a lutar e enfrentar obstáculos na pista;

Ao meu amado esposo Demilson esteve sempre ao meu lado para mostrar amor, compreensão, confiança e sinceridade para mim e nossa família;

Aos meus filhos Lucas Gabriel e Enzo Gabriel, a fim de entender e respeitar as necessidades de me ausentar durante este processo de pesquisa;

A minha sogra, Maria Miranda se tornou minha segunda mãe e cuidou de meus filhos meu bem mais precioso que existe, durante minha jornada profissional.

A minha Cunhada Luciene Miranda, também quero te agradecer por tudo que fez e continuar a fazer durante minha ausência, cuidando de meu filho.

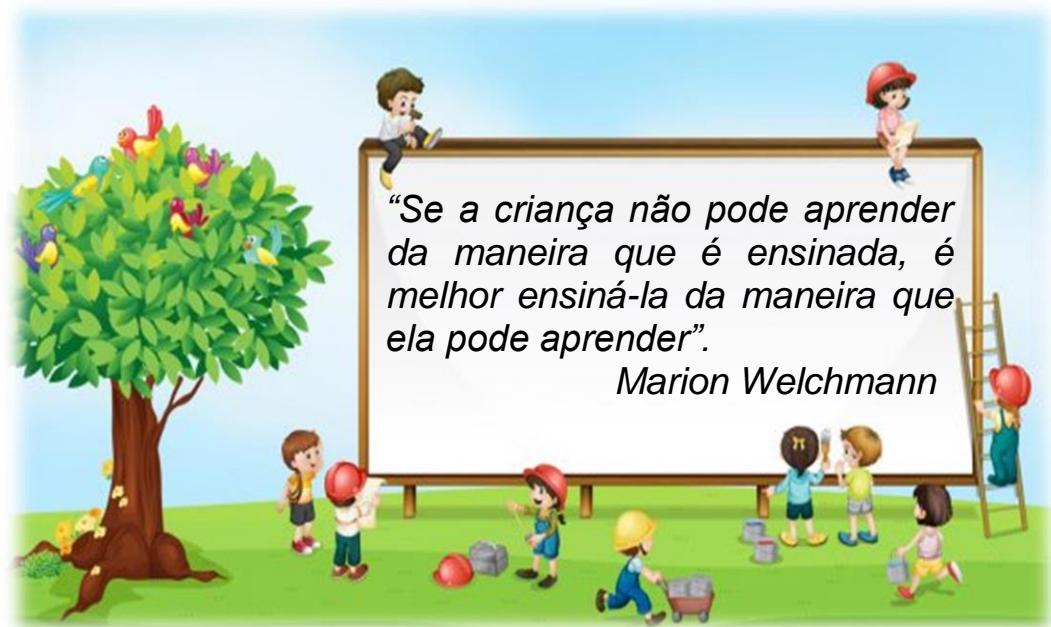
As amigas Dâmaris, Rubenilza, Osineide, Lenir, Zaine de curso que pelos laços de amizade criados proporcionaram tantos momentos bons para o desenvolvimento desse trabalho, e em especial as minhas amigas Sônia e Andrea, minhas fiéis companheiras de longas datas.

A professora Maria Antônia Ramos Costa que compartilhou comigo parte de seu conhecimento, o que me permitiu vencer mais uma etapa da vida, ler meus resultados de pesquisa e dedicar algum tempo para me ajudar a melhorar meu processo de ensino.

Um agradecimento especial à minha coordenadora pedagógica Professora Jane Bocalan durante todo o processo de aprendizado. Sou grato por tudo o que aprendi a sua simpatia e agilidade em sua ajuda contínua e as boas-vindas nos momentos mais difíceis da jornada.

Quero expressar a minha gratidão a todos.

O Meu muito obrigado!



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	15
CAPÍTULO 1 – CONTEXTO HISTÓRICO.....	19
1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO SURGIMENTO DOS JOGOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA.....	20
1.2 RELACIONANDO O TEMA COM A LITERATURA.....	22
CAPÍTULO 2 – REFERENCIAL TEÓRICO.....	25
2.1 O LÚDICO COMO FORMA DE APRENDIZAGEM MÚTUA ENTRE PROFESSOR E ALUNO.....	26
2.2 O PAPEL DOS PROFESSORES E MÉTODOS DE ENSINO SEGUNDO VYGOTSKI.....	28
2.3 JOGOS E BRINCADEIRAS MAIS UTILIZADAS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS.....	32
2.4 O JOGO E A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E A POSTURA DO PROFESSOR ALFABETIZADOR.....	33
2.5 JOGO E BRINCADEIRA COMO ATIVIDADES DIRECONADAS.....	35
CAPÍTULO 3– ASPECTOS POLÍTICOS.....	38
3.1 ASPECTOS DA POLÍTICA INTERNACIONAL.....	39
3.1.1 Alemanha.....	39
3.1.2 Dinamarca.....	40
3.1.3 Itália.....	41
3.2 ASPECTOS DA POLÍTICA NACIONAL.....	43
3.2.1 Programa Mais Educação.....	44
CAPÍTULO 4 – PESQUISAS DE MESTRADO E DOUTORADO.....	46
4.1 ANÁLISE DE PESQUISA STRICTO SENSU SOBRE LUDICIDADE COMO FORMA DE APRENDIZAGEM.....	47
4.1.1 Stricto Sensu Mestrado e Doutorado.....	47
CAPÍTULO 5-PROCEDIMENTO METODOLÓGICO.....	50
5.1 METODOLOGIA.....	51
5.2 OBJETIVOS.....	51
5.2.1 Geral.....	51
5.2.2 Específico.....	52
5.3 CONTEXTO DA PESQUISA.....	52

5.4 SUJEITOS DA PESQUISA.....	54
5.5 LOCAL PESQUISADO.....	56
5.6 COLETA E UNIDADE DE ANÁLISE.....	57
CAPÍTULO 6- RESULTADOS DOS DADOS DE PESQUISA.....	60
6.1ANÁLISES DOS DADOS DA PESQUISA DE RESULTADOS.....	61
6.2 ANÁLISES DO PPP DA ESCOLA PESQUISADA	61
6.3 ANÁLISES DA ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS.....	66
CONCLUSÃO.....	75
REFERÊNCIAS.....	78
APÊNDICES.....	84
A AUTORA.....	89

LISTA DE SIGLAS

BNCC	<i>Base Nacional Comum Curricular</i>
AEE	Atendimento Educacional Especializado
IPE	Instituto de Pesquisa Educacional
ZDP	Zona de Desenvolvimento Proximal
PPP	Projeto Político Pedagógico
FUNDEB	Fundo de Desenvolvimento da Educação Básica
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação
CIEP	Centro Integrado de Educação Pública
UE	União Europeia
UFSM	Universidade Federal de Santa Maria



The background of the image features a white surface with abstract, wavy, light-colored lines. Interspersed among these lines are several colored dots: a large blue oval on the left, a pink oval at the top, a blue plus sign at the top center, a pink plus sign at the top right, a blue plus sign at the bottom center, and a pink plus sign at the bottom right. There are also smaller blue and pink dots scattered across the surface.

RESUMO / ABSTRACT

RESUMO

O brincar é um direito de todas as crianças no mundo inteiro e todas as crianças devem poder aproveitar as oportunidades educacionais destinadas a atender às suas necessidades básicas de aprendizagem. O tema a importância do lúdico como instrumento no processo de ensino e aprendizagem é um assunto recorrente em debate na educação, a sua discussão é como aprender e brincar como processo de ensino em sala de aula. O presente estudo analisará o emprego de jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras na formação da criança no seu processo de ensino e aprendizagem. A investigação teve como base bibliográfica autores que se destacam no tema investigado, tais como: Piaget, (1971), Kishimoto (2011), Freire (1996), Vigotski (1984) Queiroz e Martins (2002), entre outros, que se encaminhou para fundamentar a temática. O estudo utilizou uma abordagem qualitativa, combinando paradigma da pesquisa com entrevista. Os instrumentos foram aplicados as docentes da Rede Municipal da Escola Fernão Dias Paes - município de Lambari D'Oeste – MT. Em síntese, a pesquisa fornece conhecimento da importância dos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem na evolução da criança na visão das docentes.

Palavras-chave: Jogos, Brincadeiras, Aprendizagens significativa.

ABSTRACT

Play is a right of all children worldwide and all children should be able to take advantage of educational opportunities designed to meet their basic learning needs. The theme of the importance of play as a tool in the teaching and learning process is a recurring subject under discussion in education, its discussion is how to learn and play as a teaching process in the classroom. This study will analyze the use of games and games as mediating strategies in the education of children in their teaching and learning process. The research was based on bibliographic authors who stand out in the theme, such as: Piaget, (1971), Kishimoto (2011), Freire (1996), Vigotski (1984) Queiroz and Martins (2002), among others, who went to support the theme. The study used a qualitative approach, combining the paradigm of research with interviews. The instruments were applied to the teachers of the Municipal Network of the Fernão Dias Paes School - municipality of Lambari D'Oeste - MT. In summary, the research provides knowledge of the importance of games and games in the teaching and learning process in the evolution of the child in the teachers' view.

Key words: Games, Play, Meaningful learning.

INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

A pesquisa surgiu no decorrer da minha trajetória profissional, que tem como eixo central os jogos e brincadeiras como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem. Nessa perspectiva, a aprendizagem lúdica é um assunto que tem um lugar no campo da educação. Jogos e brincadeiras são a essência das crianças: usá-las como ferramenta no cotidiano escolar podem promover conhecimento, aprendizado e crescimento. Portanto, precisamos tratar a escola como um espaço para os alunos experimentarem a brincadeira para cultivar a atenção, raciocínio, criatividade e a aprendizagem significativa.

Os professores têm a responsabilidade de criar um ambiente que integre elementos que estimulem a motivação e faça as crianças se sentirem felizes ao realizar as atividades. Através da mediação baseada num relacionamento amigável entre professor e aluno e na organização adequada dos planos de ensino, forneceremos aos alunos oportunidades de aprendizado significativas. Portanto, usar jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem é uma proposta de pesquisa para este trabalho.

As hipóteses deste trabalho são: a utilização do lúdico facilita o processo de ensino aprendizagem em sala de aula; o professor da atualidade tem utilizado jogos e brincadeiras numa aprendizagem lúdica; os alunos se desenvolvem melhor em atividades propostas pelo docente que se fundamentam em jogos e brincadeiras.

Deve-se considerar que o desenvolvimento e o aprendizado não residem no jogo, mas nas coisas desencadeadas por intervenções e desafios apresentados aos alunos. O desafio é compartilhar a responsabilidade e superá-lo com a criança.

A partir dessas considerações básicas sobre o brincar, foram realizadas as seguintes pesquisas com objetivos específicos: utilizar a ludicidade para aprendizado mútuo entre professores e alunos; contribuir para o processo de ensino através de brincadeiras e jogos; determinar a posição do professor de alfabetização relacionada a jogos e brincadeiras nas atividades diárias da escola. A introdução de jogos e brincadeiras como estratégia intermediária, a atitude que os professores adotam ao usar esses recursos para a alfabetização promove a aprendizagem.

Como suporte metodológico, a pesquisa de campo é de cunho qualitativo, pois pode contribuir significativamente no processo de ensino e aprendizagem dos envolvidos, foram selecionadas pesquisas conduzidas por vários autores e realizadas

estudos de campo para avaliação estruturada de entrevistas com os docentes do (1.º ao 3.º Ano) na Escola Fernão Dias Paes - Município de Lambari D'Oeste - MT.

Salientamos que, neste estudo, apropriamos esse senso de jogo para incluir o significado de jogo e a brincadeira. Para atingir esses objetivos, a pesquisa está estruturada seis capítulos. No primeiro capítulo, com base no entendimento principal da importância do brincar, são discutidos o “contexto histórico” do brincar para ensino aprendizado.

O segundo capítulo, designa por “Referencial Teórico” no ensino escolar, o lúdico para aprendizagem mútua entre professor/aluno; o papel dos professores e métodos de ensino segundo Vygotski; jogos e brincadeiras mais utilizados nas práticas pedagógicas; o jogo e a brincadeira no processo de alfabetização e a postura do professor/alfabetizador; jogo e brincadeira como atividades direcionadas; o papel do professor no processo de alfabetização na visão de Paulo Freire e Emilia Ferreiro. Neste capítulo, são utilizados os seguintes escritores como Piaget, Oliveira, Freire, Vygotski, Kishimoto e Lara etc., que nos encaminha para uma pesquisa de excelência.

O terceiro capítulo é abordado os “Aspectos Políticos Nacionais e Internacionais” identificando experiências significativas na América Latina, Europa e nas Políticas Nacionais destaca-se a jornada de trabalho e os programas do governo como “Mais Educação”. No quarto capítulo “Pesquisas de Mestrado e Doutorado” os autores publicaram seus trabalhos, todos compostos por identificação, instituição, ano e método proposto. O quinto capítulo “Processo Metodológico da pesquisa”, que dispõe sobre as técnicas para coletas de dados. Utilizando como caráter da pesquisa, os dados qualitativos. O sexto capítulo é de pesquisa e análise, que apresenta as percepções dos docentes da educação sobre o uso de jogos e brincadeiras para aprendizagem; as respostas coletadas na entrevista estruturada realizada na escola para obter os resultados.

Finalmente, o capítulo com as “Conclusões”, para poderem contribuir para o ambiente educacional, para que educadores e pesquisadores possam refletir sobre a verdadeira importância das atividades recreativas no ambiente escolar e delinear as suas metas para melhorar a qualidade do processo de ensino. Fazendo com que os alunos se sintam interessados e incentivá-los a aprender.

Pensando nos jogos que ele propôs e no uso de jogos na comunidade, os seus conceito e experiências sobre o aprendizado absurdo das crianças com as

atividades lúdicas, algumas questões orientaram esta investigação: A seguir, discorremos sobre a trajetória percorrida na pesquisa.



Capítulo 1

CONTEXTO HISTÓRICO

CAPÍTULO 1 - CONTEXTO HISTÓRICO

1.1 CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DO SURGIMENTO DOS JOGOS COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Segundo o dicionário eletrônico português encyclopédia, o termo “jogo” possui definições diferentes, incluindo a definição de “atividades lúdicas ou competitivas”. Nessas atividades, as regras estabelecidas se opõem aos participantes para fazer com que cada participante ganhe ou obtenha melhores resultados que os outros.

Em relação à palavra brincadeira, conforme o dicionário Aurélio (1993, p. 84), entre vários significados, encontramos a definição de “entretenimento, passatempo e divertimento”.

No entanto, Kishimoto (2011) define brincadeira como sendo:

Quando as regras do jogo são executadas, quando a criança está imersa em ações divertidas, as ações que ela realiza. Pode-se dizer que isso está jogando. Dessa forma, os brinquedos e jogos estão diretamente relacionados às crianças e não devem ser confundidos com jogos. (KISHIMOTO, 2011, p. 26)

Outra dificuldade encontrada foi o conceito de ludicidade. Dadas as suas características abrangentes, esses conceitos aparecem imprecisamente nas entradas de dicionário. No minidicionário Aurélio (1993, p. 341), lúdico é definido como “adjetivos relacionados a jogos, brinquedos e brincadeiras”

Para Queiroz e Martins (2002):

Brincar implica numa proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. Quando sujeito a regras estas são simples e flexíveis e o seu maior objetivo a prática da atividade. Jogar é uma forma de comportamento organizado, nem sempre espontâneo, com regras que determinam duração intensidade e final da atividade. É importante lembrar que o jogo tem sempre como resultado a vitória, o empate ou a derrota. (QUEIROZ; MARTIS, 2002, p. 7)

Na aplicabilidade das atividades de brincadeiras, não apenas os resultados devem ser considerados, mas também as ações e experiências que ele proporciona. Também foi observado que os jogos divertidos têm uma grande influência na formação da personalidade, caráter e equilíbrio emocional das crianças.

De acordo com Santin (1990):

O indivíduo que brinca é espontâneo, e no ato de brincar, a realidade é transformada, personagens e mundos de ilusão são criados, colocando-se diante de desafios, riscos, de imprevisto e de suspense. O jogo lúdico apresenta uma dimensão humana que proporciona alegria e euforia a criança ao perceber as suas possibilidades e a oportunidade de representá-las e retratá-las. (SANTIN, 1990, p. 27)

Desta forma, o lúdico acaba se tornando uma medida metodológica que pode ser mais bem utilizado em sala de aula, porque as crianças consideram os jogos e brincadeiras como uma diversão, razão pela qual as crianças aprendem a brincar. Com base a importância do brincar para a alfabetização, isso prova que é uma ferramenta importante para combater o baixo desempenho acadêmico.

Para Araújo (1992), ao estudar a história dos jogos, parece ser uma atividade importante e escora incluído em todos os momentos, incluído o tempo antes de Cristo.

Revendo a história do jogo, certificamo-nos de que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava como fator essencial na construção da personalidade da criança. Desde a época anterior a Cristo já havia uma preocupação em discutir o valor proeminente do jogo na vida das crianças. Nos escritos de Leis, Livro VII, Platão preconizava o valor educativo do jogo, apesar de dar à criança a liberdade do jogo somente até os seis anos (ARAÚJO, 1992, p. 13)

Kishimoto (1993) começou na década de 1930, como algo que desperta prazer e ludicidade. Com os objetivos de entretenimento, jogos e cultivo, essas instituições estabeleceram atividades orientadas ao “lazer”. O que se seguiu foram novas ideias e conceitos sobre a importância dos jogos para na vida das pessoas, principalmente em crianças.

Segundo Paulo Freire (1983):

O educando recebe passivamente os conhecimentos, tornando-se um depósito do educador. Educa-se para arquivar o que se deposita. Mas o curioso é que o arquivado é o próprio homem, que perde assim seu poder de criar, se faz menos homem, é uma peça. (FREIRE, 1983, p.38)

Com este pensamento, as pessoas perceberam que os professores também deveriam tornar as suas salas de aula cheias de vitalidade, para que os alunos não o vissem como um jogo e então os professores devem esclarecer a importância da sua integração com a sociedade e as relações sociais.

1.2 RELACIONANDO O TEMA COM A LITERATURA

Barreto (2008) acredita que a educação lúdica pode desenvolver funções cognitivas e sociais, internalizar conhecimentos, mobilizar relações funcionais, interagir com seus semelhantes e contribuir para a melhoria do ensino, qualificação e educação crítica dos alunos. Através do lúdico o professor cria momentos de descontração, geram a capacidade de criar seus próprios conceitos e ajudam a melhorar sua autoestima.

Por ser uma forma prazerosa de transmitir conhecimentos aos alunos, além de melhorar a capacidade cognitiva, a brincadeira também é considerada um acelerador do aprendizado. A prática de atividades lúdicas em salas de aula ocorre porque os professores estão interessados em aderir a essa prática para o ensino e a aprendizagem dos alunos.

Para Matos (2013):

Quanto mais jogos o educador vivencia, mais rico é o seu conhecimento e mais oportunidades ele tem de se tornar um profissional competente, trabalhar com criança de forma prazerosa promove a construção do conhecimento (MATOS, 2013, p. 139)

Primeiro o professor que realiza atividades lúdicas precisa entender as necessidades das crianças com as quais ele trabalha.

Para compreender o desenvolvimento da criança, é necessário compreender suas necessidades e interesses para tomar efetivamente medidas de incentivo ao desenvolvimento de uma fase de desenvolvimento para outra. Os brinquedos possibilitam a criação de um mundo onde os desejos podem ser realizados por meio da imaginação (PEDROSA, 2005, p. 65)

Quando as crianças brincam, elas desenvolvem sua imaginação, portanto, desenvolvem a brincadeira. Quando são aplicados jogos e brincadeiras inadequados aos alunos, podem ocorrer diferentes reações de prazer ou descontração, como, por exemplo, a agressividade, Borsa e Bandeira (2011, p.199) apontam que “o comportamento agressivo possa variar conforme a motivação e manifestação”.

Os jogos são muito importantes na vida das crianças, especialmente para ensinar os alunos a aprender. O jogo deve ser levado às ruas, às escolas e deve ser usado como recurso de aprendizagem (desde que utilizado corretamente) (ALBRECHT, 2009, p. 19).

O professor é uma pessoa que propõe jogos e brincadeiras de acordo com sua pretensão de despertar algo a mais nos alunos além do jogo, nesse sentido, Borges e Rubio (2013) destacam que:

Os jogos nas mãos do educador serão utilizados como um importante força educativa, pois este proporcionará a criança reproduzir suas vivências, transformando o real de acordo com seus desejos e interesses, assim expressar e estabelecer sua realidade (BORGES; RUBIO, 2013, p. 7)

Todos esses esforços para simplificar o currículo são as razões por trás dos esforços dos educadores. Claro que uma sala de aula mais dinâmica e requintada requer mais trabalho por parte do professor (OENNING; OLIVEIRA, 2011, p. 2).

Porém, para isso acontecer, o professor deve estabelecer uma base para a prática lúdica em sua formação profissional.

Segundo Matos (2013, p. 140), “a formação de profissionais da primeira infância, deve haver algumas disciplinas interessantes”, pois a formação do educador levará à sua prática em sala de aula, nesse sentido, os autores Pinto e Tavares (2010) ressaltam que:

Os profissionais da educação podem aderir à prática de atividades lúdicas para ajudar a alcançar melhores resultados. Portanto, o lúdico é uma ponte que ajuda a melhorar o desempenho de educadores interessados em promover mudanças. (PINTO e TAVARES, 2010, p. 231)

Com base nessa afirmação, pode-se completar ser através de atividades lúdicas que estimulam o interesse e a curiosidade de crianças e jovens pelo conhecimento, assim, a aprendizagem pode ser enriquecedora.

Diante do pensamento de Freire (1996), sobre o papel do educador, ele afirma que:

O educador precisa refletir sobre sua prática pedagógica, mostrando a importância da ética, do compromisso, do prazer em lecionar, do acreditar, da seriedade e da humildade. O professor precisa ser criador, ousado, curioso, persistente, flexível, aceitar o novo, promover a mudança, mas sem perder a humildade. Precisa, sobretudo, ser um bom pesquisador, já que não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. (FREIRE, 1996, p. 74)

Entretanto, os professores precisam estar cientes das enormes responsabilidades, de modo a fazer os alunos se sentirem motivados, desenvolver estratégias que ajudem os alunos a aprender e encontrar maneiras de reduzir a prática rotineira em sala de aula.

No próximo capítulo, será discutido o referencial teórico no intuito de responder aos objetivos do estudo, através dos conceitos dos autores.



The background of the page features a minimalist, abstract design. It consists of several wavy, light-colored lines (pink, blue, and teal) that create a sense of motion and depth. Interspersed among these lines are various geometric shapes: a large blue oval on the left, several small black plus signs, and a cluster of pink and blue dots in the bottom right corner. The overall aesthetic is clean and modern, with a focus on negative space and organic forms.

Capítulo 2

REFERENCIAL TEÓRICO

CAPÍTULO 2 - REFERENCIAL TEÓRICO

A fundamentação teórica neste material propõe pesquisas sobre de jogos e brincadeira recurso didático pedagógico para facilitar do processo de ensino e aprendizagem. Trata-se de um estudo bibliográfico dos autores como Kishimoto (2011), Rau (2007), Antunes (2013), entre outros, que acreditam que os jogos são ferramentas muito eficazes que podem melhorar o trabalho educacional dos professores em sala de aula.

2.1 O LÚDICO COMO FORMA DE APRENDIZADO MÚTUA ENTRE PROFESSOR E ALUNO

Os professores precisam cultivar o interesse dos alunos e conseguirem respeitar o desenvolvimento das múltiplas inteligências dos alunos, caso contrário, as atividades de jogos perderão completamente a sua riqueza e valor. Além disso, os professores devem usar esse novo método para motivar-se, para que os alunos gostem de aprender, porque se o educador estiver disposto, o conteúdo que ele ensina não ficará entusiasmado, para que os alunos não se interessem em aprender.

Antunes (2001) argumenta:

Um professor que ama o que faz, está entusiasmado com o seu ensino e fascinado pelo seu conhecimento da matéria. Um professor que apresenta sempre a sua disciplina em situações desafiadoras, emocionantes e interessantes sempre será inevitavelmente sentindo-se entediado. (ANTUNES, 2001, p. 55)

Os professores devem desempenhar os seus próprios papéis como mediadores e supervisores do conhecimento, enquanto os estudantes devem desempenhar o seu próprio papel no desenvolvimento da aprendizagem.

Como Freire (1996, p.12) disse “supondo que você também seja objeto de geração de conhecimento, tenha certeza de que o ensino não transfere conhecimento, mas criando possibilidades para a geração ou construção de conhecimento”. Portanto, neste processo, a intervenção dos educadores é muito importante, ela pode estimular orientar e expandir o uso de atividades recreativas para desenvolver habilidades de alfabetização.

O brincar é uma ferramenta muito valiosa no processo de ensino, cujo objetivo é desenvolver habilidades e dar aos alunos a oportunidade de desenvolver planos de ação para atingir metas, avaliar e alcançar resultados. Quando o professor percebe os benefícios da interação, ele se adapta a certos ambientes de ensino e o utiliza

conforme necessário ao desenvolver habilidades de alfabetização de uma perspectiva interativa.

O objetivo de usar os jogos como facilitadores no processo de ensino é encontrar novas maneiras de superar as dificuldades e lacunas educacionais, porque os alunos com essas características serão “excluídos da escola” como parte do fracasso ou evasão. O brincar é uma ferramenta muito valiosa no processo de ensino, cujo objetivo é desenvolver habilidades e dar aos alunos a oportunidade de desenvolver planos de ação para atingir metas, avaliar e alcançar resultados.

Vygotsky (1984, p. 81), mostrou que, “a brincadeira afeta muito o crescimento das crianças. A criança aprende atuar por jogos, estimula a curiosidade, ganha iniciativa e autoconfiança, além de propiciar o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”.

O professor desempenha o papel de intermediário na aprendizagem das crianças, portanto, ele não pode ignorar a importância do brincar como recurso pedagógico. Os professores podem usar coisas divertidas em diferentes ambientes.

A importância da ludicidade na formação do docente é uma questão relevante, sendo necessário que a universidade perceba o valor da ludicidade, das novas práticas educacionais no processo de aprendizagem e no desenvolvimento da criança.

Como cita Teixeira (2012):

Ao utilizar o brinquedo nas aulas como material pedagógico, é importante que o professor não se deixe levar por uma liberdade de exploração, ou seja, simplesmente deixar os alunos num determinado espaço brincando sem nenhuma orientação e consciência das suas ações. Deve haver planejamento, e as atividades devem ser mediadas pelo professor, desafiando os alunos na resolução de problemas, aumentando o repertório de respostas para as suas ações, estimulando a sua criatividade e, principalmente, contribuindo para a sua formação. (TEIXEIRA, 2012, p. 67)

Ao utilizar atividades lúdicas na sala de aula, o professor deve explorar as atividades em diferentes momentos e espaços, com planejamento e organização, desenvolvendo autonomia e a construção do saber provendo o aprendizado.

Nessa concepção, Teixeira (2012) ressalta:

O professor deve ajudar os seus alunos a interagirem na atividade lúdica, incentivando a participação, fazendo perguntas como fazê-lo ou é mais inibido. A “sua participação é adequada à medida que a sua presença for um

aval para que todos participem com liberdade e espontaneidade." (TEIXEIRA, 2012, p.72)

Os profissionais da educação precisam de treino de alta qualidade, treino de jogos que o torne um mediador de atividades de jogos, ciente das possibilidades educacionais oferecidas por jogos e brincadeiras, e desperte o interesse das crianças em conhecimento e aprendizado.

Em suma, os alunos conseguem construir e reconstruir conhecimentos, que podem ocorrer dentro ou fora do ambiente escolar. Portanto, o papel do educador é enriquecer e expandir o conhecimento buscando a interação ativa.

2.2 O PAPEL DOS PROFESSORES E MÉTODOS DE ENSINO SEGUNDO VYGOTSKY

A teoria da aprendizagem do psicólogo Vygotsky, falecido há mais de 80 anos. A sua teoria de pesquisa atribui grande importância ao papel das relações sociais no desenvolvimento intelectual. Para ele, o homem é uma vida formada pelo contato com a sociedade. Ele disse: "Na ausência dos outros, a pessoa não se fará pessoa". O entendimento deles é que a formação se dá na relação do sujeito com a sociedade ao seu redor. Portanto, o indivíduo muda o ambiente, e então muda o ambiente.

Dessa forma, a interação entre cada pessoa e o meio ambiente e a experiência pessoal e significativa são muito importantes para ele. Portanto, a teoria da aprendizagem de Vygotsky ganhou o título de construtivismo social, e o seu tema central é o desenvolvimento e a aprendizagem humana.

Partindo desse entendimento, a sua pesquisa em foca as possíveis rupturas no processo de construção das ideias pedagógicas. Afinal, as suas pesquisas são baseadas na psicologia evolucionista, e as ideias utilizadas para concebê-las são a função social dos professores.

Portanto, a origem social é um determinante do desenvolvimento cognitivo e, os profissionais devem lidar com os desafios da diversidade da sala de aula.

Quando o professor utiliza esse conhecimento no processo de ensino, ele pode acompanhar o desenvolvimento da expressão pensante do processo de crescimento da criança (independentemente de ser falado ou não). Segundo os teóricos, grande parte do desenvolvimento infantil ocorre por meio da interação com o meio ambiente, que determina a internalização das crianças. Vygotsky (1998) defendeu as atividades

de todos e as reflexões que ele fez deles. Ou seja, nesse processo, cada aluno é um agente de atividade.

Portanto, o papel do professor inclui orientá-lo, ao mesmo tempo, em que fornece ferramentas apropriadas para o seu desenvolvimento cognitivo. Por isso, papel dos profissionais é orientar os indivíduos e adquirir conhecimento.

Afinal, quando uma criança é exposta a uma nova atividade, habilidade ou informação pela primeira vez, um adulto deve estar envolvido. Após internalizar o procedimento, ela apropriou o uso como voluntário. Portanto, neste processo, o papel dos educadores é positivo e decisivo.

Para os estudiosos, a aquisição de conhecimento é realizada através da mediação, coexistência e compartilhante, até que diferentes estruturas sejam internalizadas. Um dos seus principais conceitos é a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que enfatiza o papel de outro, especialmente o professor.

Segundo o seu criador, o ZDP é a distância entre o verdadeiro desenvolvimento de uma criança e o potencial de aprendizado. A capacidade de desenvolver habilidades com ajuda de adulto demonstra esse potencial. A aprendizagem não está totalmente subordinada ao desenvolvimento da estrutura intelectual: um aspecto ganha a vida com o outro. Portanto, o ensino deve antecipar o que a criança ainda não sabe e pode aprender sozinha. Para ele, na relação entre aprendizagem e desenvolvimento, antes (BITTENCOURT, 2020).

Os professores devem conseguir identificar essas duas habilidades, e determinar o caminho que cada aluno deve seguir entre essas duas habilidades. Portanto, a relação professor-aluno deve ser uma forma de cooperação, respeito e crescimento, não imposta aos outros.

As crianças devem ser crianças ativas no processo de acumulação de conhecimento. O educador é o suporte que torna o aprendizado satisfatório. Então, os educadores devem intervir no ZDP do aluno através de métodos.

Para Vygotsky (1988), só acontece por meio do diálogo da linguagem entre professores e alunos. Esse conceito é fundamental para a adaptação à educação infantil e o papel do professor é fazer com que as crianças se sintam estimuladas.

Para ele, a linguagem tem duas funções básicas: intercâmbio social e pensamento generalizado. Por exemplo, a comunicação social entre bebês é óbvia: através de gestos, expressões e sons, eles podem expressar sentimentos, desejos e necessidades.

Quando uma palavra é falada, ocorre o pensamento generalizado: por exemplo, ao dizer “galinha”, a mente classifica a palavra como “animal” e se refere à sua imagem.

Portanto, funções psicológicas superiores, ou seja, ações e pensamentos inteligentes (como pensamento, reflexão, organização, classificação, generalização e outros) que só podem ser encontrados em humanos, permeiam toda a sua história social. Segundo Miranda; Senro, (2012), estes são os pilares básicos do pensamento de Vygotsky:

- A função mental é o produto da atividade cerebral, portanto, é biologicamente suportada. O cérebro é um sistema aberto cuja estrutura foi moldada ao longo da história humana e do desenvolvimento pessoal.
- A função psicológica é baseada nas relações sociais no contexto histórico;
- A cultura é uma parte importante do processo de construção da humanidade.
- A relação entre o homem e o mundo é regulada por sistemas de símbolos, que contribuem para as atividades humanas.

As observações de teórico foram obtidas a partir de estudos com primatas. Ao avaliar animais, os teóricos percebem haver inteligência prática em suas operações porque conseguem chegar a um nível em que os instrumentos podem ser usados para resolver os problemas circundantes (PEDAGOGIA AO PÉ DA LETRA, 2020).

Os psicólogos chamam o estágio de resolução de problemas no ambiente circundante de “linguagem pré-inteligência”. Ao mesmo tempo, o estudioso percebeu que os primatas usam expressões faciais, gritos e como parar de se comunicar - o que ele chama de “pensamento verbal”.

Ao olhar para as crianças, percebeu que elas passaram por um processo semelhante. Então, por volta dos dois anos, a linguagem pré-intelectual e o pensamento pré-linguístico se fundiram para produzir a linguagem intelectual e o pensamento verbal.

Nesse momento, o seu vocabulário se tornou mais consistente, e ela começou a questionar o que internacionalizava a sua linguagem e pensamentos. Isso aconteceu em três momentos:

- Fala social (ou externa): a comunicação contém elementos ambientais e só é usada para se comunicar com adultos;

- Fala egocêntrica: os adultos não devem ter prioridade, mas eles ainda não sabem falar por si próprios;
- Linguagem interior: alcance o potencial de reflexão.

A mediação é o conceito central da teoria da aprendizagem de Vygotsky e representa a intervenção dos elementos intermediários na relação. O mediador pode ser uma ferramenta ou um sinal. Os instrumentos são objetos criados pelos humanos para facilitar a vida e os signos são fatores psicológicos que contribuem para os processos internos. A premissa de referência é a criação e uso de signos, por meio dos quais novas conexões cerebrais podem ser estabelecidas.

Portanto, da perspectiva dos processos psicológicos básicos, o uso da semiótica para mediação resultará em maior desenvolvimento intelectual. Ambos os instrumentos e sinais podem ajudar as pessoas a se moverem no mundo.

Assim, quando o indivíduo cria uma lista de supermercado, por exemplo, ele está usar signos. Afinal, esse é um suporte psicológico que pode ajudá-lo a comprar produtos no mercado no futuro.

Segundo os teóricos, as crianças interagem com o meio ambiente de uma forma típica e única ao nascer. Os elementos da relação entre o homem e o meio ambiente têm uma conexão direta estímulo-resposta. Então, por exemplo, quando a sua mão tocar uma superfície quente, você a removerá rapidamente.

Em seguida, o processo de formação é realizado por meio da mediação semiótica. Ele desempenha um papel na construção de processos mentais avançados. Essa construção de Vygotsky é de longo prazo e complicada, porque passou por uma série de mudanças qualitativas, uma das quais é a premissa da próxima etapa (esta é uma extensão ou inovação da etapa anterior).

Para os estudiosos, o meio ambiente desempenha um papel fundamental no desenvolvimento intelectual das crianças. Em outras palavras, o desenvolvimento ocorre de fora para dentro. Portanto, a internacionalização que permite que o conhecimento seja absorvido do contexto é a base.

Então, a prática docente deve se esforçar para esclarecer a importância da fala no processo de interação com os outros. Isso é especialmente importante na educação infantil, porque este é o momento inicial fora da criança e do mundo externo e do ambiente familiar.

2.3 JOGOS E BRINCADEIRAS MAIS UTILIZADAS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Para Piaget (1971, p. 140) viu outra maneira de brincar e apontou, “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança sendo por isso, indispensável à prática educativa” e le acredita que os jogos são uma possibilidade de aprendizado.

Na visão de Freire (2004), acredita que o brincar faz parte da vida, é algo inerrante à infância, de modo que as próprias crianças não conseguem perceber:

No começo da nossa vida o jogo nos guiava como uma divindade: absoluto, mas pouco percebido. Nem sabíamos que jogávamos. Por pouco não nos esquecíamos de voltar ao mundo real e ficávamos a mercê do Senhor jogo para sempre. Nem sei como lhe escapamos. Depois, veio o amadurecimento e o acalmou-se, ficou um pouco morno, meio esquecido, porém, sempre à espreita. Agora nessa última fase da vida, volta a ser arrebatador, como se não houvesse mais motivos disponíveis para se esquivar de jogar ou de ser jogado. (FREIRE, 2004, p. 10)

O autor defende a existência do jogo em todas as etapas da vida do homem. Desse modo, os jogos fazem parte da diversão em todas as fases da vida. Do termo diante “jogo” usado por Freire, é necessário entender o conceito de jogos e brincadeiras. Alguns autores pensam que estão tão próximos que os tratam como sinônimos.

Silva (2004), quando define o jogo como:

Uma construção cultural transmitida e/ou permitida em qualquer contexto social; experimentada autonomamente ou construída na relação com seus pares, influenciados pela estrutura de rede social (família, igreja, associações, escolas...), processos educativos e acesso a bens materiais e culturais. (SILVA, 2004, p. 164)

Assim, o autor acredita que os jogos são forma de expressão cultural que se espalha independentemente da cultura e do ambiente social.

O teórico Jean Piaget (1971. p. 146), “ao estudar o desenvolvimento da inteligência e a gênese do conhecimento, também percebeu a importância do jogo”. Ele classificou-o em três grupos: o de exercício, o de símbolo e o de regra, não excludentes entre si. O jogo de exercício representa uma ação circunscrita ao ato corporal. Não tem outra finalidade a não ser a do próprio prazer da percepção do funcionamento do seu organismo.

Esse jogo simbólico (geralmente chamado crença ficcional) adiciona um espaço para resolver conflitos e realizar desejos que não podem ser alcançados num

estado que não seja o jogo. No jogo de regras, as relações sociais são apresentadas de maneira estruturada. Representa as normas que as pessoas seguem para a vida social. Durante o crescimento da criança, ele experimentou três jogos, que correspondiam ao estágio de maturidade e à possibilidade de mecanismo de pensamento lógico.

Este último é considerado parte da organização e interpretação responsável pelos resultados. A inteligência humana usa uma ou mais proposições, ou hipóteses para tirar conclusões através de mecanismos de comparação, indução ou abstratos. Estes dados são os dados a partir dos quais as respostas são extraídas. Certo, errado ou possível. Em vista disso, jogos e jogabilidade parece ser uma ferramenta nesse processo de desenvolvimento sem a falta de brinquedos.

Para Silva (2004):

Quando se fala em brincadeira logo vem à cabeça o objeto criado para esse fim, o brinquedo. É todo objeto que a criança utiliza/manipula durante o ato de brincar, pode ser o que os adultos e as crianças reconhecem como tal (bola, boneca, panelinha, cavalo de pau, pião, pipa) ou podem ser objetos que não tenham a função específica (um cabo de vassoura, uma tampinha de garrafa, uma lata de refrigerante). (SILVA, 2004, p. 167)

No seu discurso, os brinquedos são considerados objetos a serem manipulados durante o jogo, possibilitando perceber a diferença entre brinquedos e jogos. No entanto, este último está muito próximo dos conceitos utilizados nos jogos, sendo uma atividade física ou mental que requer habilidades motoras e cognitivas para promover o crescimento das crianças, para que aprendam a tomar decisões e fazer escolhas imediatamente.

Pode realizar jogos com materiais diferentes em lugares diferentes, por os jogos serem uma ótima oportunidade para mediar entre prazer e conhecimento.

2.4 O JOGO E A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E A POSTURA DO PROFESSOR ALFABETIZAR.

Ao analisar os autores dos colaboradores sobre a importância dos jogos didáticos, Lourdes Bernadete (2016) destaca-se. Quando falamos sobre o uso de jogos como suporte para estimular o desenvolvimento de habilidades no ensino e aprendizagem, descobrimos que muitos autores adquiriram a eficácia dos jogos e nos apoiam no uso em sala de aula. Em certo sentido, os jogos são uma ferramenta de

socialização, e somos apoiados na pesquisa de Vygotsky (1998) sobre a contribuição dos jogos para a interação social estabelecida pelos participantes.

Segundo a pesquisa de Lourdes Bernadete e Cladis Rosélia Jagnow (2016), a interação agradável entre os participantes contribui para o desenvolvimento de várias habilidades: como cooperação, companheirismo, busca de novos conhecimentos, formação de estratégias e outras habilidades úteis para a boa formação e coexistência da sociedade.

Para a contribuição de Kishimoto (1994) nos lembra de que os jogos têm experiências positivas e são estimulantes e relevantes para o aprendizado construtivo em direção a objetivos. Sabemos que experiências positivas nos tornam seguros e incentivam o desenvolvimento. Este jogo nos proporciona uma experiência bem-sucedida, muito importante: pode realizar a alta descoberta, a assimilação e a interação com o mundo através de relacionamentos e experiências.

Tanto os jogos como as brincadeiras são resultados de processos históricos e culturais. Principalmente, as brincadeiras que na maioria das vezes são transmitidas através da história oral, ou seja, passada de geração em geração.

O ato de brincar consegue fazer com que a criança possa se identificar no meio social em que está inserida e assim o observa espiritual e corporalmente. Sendo que distingue dessa maneira o que tem significados positivos ou negativos para sua vida.

Pozas (2011) defende que:

Brincar é uma das principais atividades da criança. É por meio da brincadeira que ela revive a realidade, constrói significados e os ressignifica momentos depois. Dessa forma, aprende, cria e se desenvolve em todos os aspectos. (POZAS, 2005, p. 15)

Com o jogo a criança percebe que na vida nem tudo se ganha e aprende que uns ganham enquanto outros perdem, e nem alguém perde sua vida porque foi derrotado em um determinado jogo. Assim utilizando jogos é possível desenvolver na criança fatores importantíssimos na sua vida que é o fato de “ganhar ou perder”, pois geralmente o ser humano deseja apenas as vitórias e em hipótese alguma derrota, portanto as crianças precisam compreender que nem sempre as pessoas saem vitoriosas em todas as situações.

Os jogos permitem com que uma criança se desenvolva adequadamente e preencha suas necessidades simbólicas, fazendo de todas essas ações, fatores que os levam para seu próprio crescimento e conhecimento.

O brincar com jogos ainda proporciona bons relacionamentos em grupos. Brincar é um meio que favorece e propicia muito as formas de uma criança se comunicar.

Brincar não é apenas um momento de prazer ou diversão é também a construção por parte da criança, do seu próprio conhecimento, tornando-se assim uma pessoa única, autônoma e capaz de futuramente tomar suas próprias decisões.

Dessa maneira afirma Aranão (2004), é preciso que a criança explore o mundo em que vive e construa seu conhecimento a partir de suas interações com o meio e o professor deve ser o mediador dessa construção, proporcionando aos seus alunos o maior número possível de materiais necessários para enriquecer essas experiências.

Então, brincar é a peça fundamental para que a criança consiga atingir seu pleno desenvolvimento, seja ele psíquico, motor ou emocional, portanto, desenvolva-se integralmente.

2.5 JOGO E BRINCADEIRA COMO ATIVIDADES PEDAGÓGICAS DIRECIONADAS

O uso de jogos e brincadeiras podem permitir que os professores aumentem a vitalidade da sala de aula e, assim, aprendam espontaneamente. Usando o jogo corretamente, o professor pode adotar outras estratégias para ajudá-lo a planejar a lição.

Segundo Rau (2007, p.49), “os jogos utilizados como recursos didáticos para os jogos requerem uma contextualização em larga escala dos alunos, utilizando materiais específicos e prestando atenção à sua história”. Em outras palavras, ao definir jogos ou atividades humorísticas, os professores precisam conhecer a função do recurso selecionado, a sua aplicabilidade e a relação entre o recurso e o conteúdo do trabalho e os objetivos educacionais esperados.

Lara (2005) corrobora foi destacado que o jogo deve ser considerado como uma atividade destinada a ajudar os alunos a pensar com clareza, desenvolver a criatividade e o raciocínio lógico. Nesse sentido, o uso de jogos e entretenimento não deve ser o objetivo final. Para ter um objetivo, os professores precisam ter claros sobre os seus planos para as atividades a serem realizadas.

Lopes (2011, p. 33) destacou “os mais diversos métodos podem ser ineficazes se não forem adaptados aos estilos de aprendizagem das crianças”. Portanto, ao definir jogos ou quaisquer outras atividades recreativas, os professores devem considerar as necessidades educacionais dos alunos e se adaptar às suas atividades de ensino à medida que os alunos aprendem. “É importante que o educador determine os objetivos a serem alcançados na utilização dos jogos e saiba escolher os jogos adequados ao momento educativo.” (LOPES, 2011, p. 33).

Um ambiente motivador é fator preponderante para o início da alfabetização e o professor deve propor práticas pedagógicas que reúnam elementos que estimulem a aprendizagem, onde o aluno possa realizar com prazer as tarefas que lhe são propostas e o lúdico é um recurso educacional que poderá auxiliar tanto o processo de ensino, como o da aprendizagem. Cunha (2004) aponta a importância de oportunizar tarefas criativas e prazerosas para que os alunos possam evoluir e aprender.

Sabemos que as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. “O jogo nos propicia experiência de êxito, pois é significativo, possibilitando autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo através de relações e de vivências”. (KISHIMOTO, 1994, p. 26).

Os jogos e as brincadeiras direcionadas para a alfabetização favorece ao aluno melhor desempenho, visto que, as tarefas tornam-se motivadoras e desafiadoras. Assim, no dia a dia escolar, através do lúdico, podemos ter novas descobertas e, consequentemente, a aquisição de novos conceitos.

Alfabetizar alunos com deficiência intelectual “é um desafio para a escola e para o professor que precisa aceitar esse desafio, o primeiro passo é despertar nesses alunos o desejo de aprender a ler e escrever, condição básica para que o aprendizado aconteça”. (SILVA, 2015, p. 99).

Para Cagliari (2009) afirma que:

A alfabetização gira em torno de três aspectos importantes da linguagem: a fala, a escrita e a leitura. Analisando estes três aspectos, tem-se uma compreensão melhor de como são as cartilhas ou qualquer outro método de alfabetização. (CAGLIARI, 2009, p. 82)

Com esse entendimento, apresentamos jogos e brincadeiras educativas que podem favorecer o desenvolvimento dos alunos que se encontram em diferentes

níveis de alfabetização. No entanto, as sugestões aqui postas são apenas algumas ideias e, estas, ainda podem ser adaptadas conforme a realidade e necessidade de cada aluno, portanto, cada professor pode e deve utilizar a imaginação para construir, modificar e assim, inovar sua prática.

O conjunto de tarefas propostas não obedece a uma sequência fixa, visto que, todas elas foram pensadas considerando os objetivos a serem alcançados. O tempo de desenvolvimento de cada tarefa considerará a disponibilidade dos alunos, contudo, será mantida a quantidade de horas destinadas a cada grupo.

No terceiro capítulo, considera os aspectos políticos nacionais e internacionais relacionados aos jogos e brincadeiras no contexto escolar.



The background of the slide features a minimalist, abstract design. It consists of a white canvas with several light gray wavy lines of varying thicknesses. Interspersed among these lines are several colored shapes: a large pink area on the left, a blue oval on the left, a large teal area on the right, and a pink area on the right. Small, colorful plus signs (+) in blue, pink, and black are scattered across the design, particularly on the left and right sides.

Capítulo 3

ASPECTOS POLÍTICOS

CAPÍTULO 3 –ASPECTOS POLÍTICOS

3.1 ASPECTOS DAS POLÍTICAS INTERNACIONAIS

Na política internacional, Miguel Pereyra disse que após preparar um relatório sobre o dia letivo da Andaluzia, Pereyra criticou a comparação entre os horários e os dias letivos na Europa. Tudo se resume à verificação de dados de legalidade política ou experiência da escola.

Para o autor Pereyra (1992):

O que é importante, é aprender com as experiências estrangeiras, conhecendo como foram geradas e construídas, como funcionam, quais as tensões e resultados, como são percebidas (PEREYRA, 1992, p. 14)

Com este espírito, vale a pena aprender como funciona e qual é o impasse da jornada escolar nos países europeus. O autor assim distinguia jornada contínua de jornada partida em 1992:

Sem dúvida, nestes três casos (Alemanha, Dinamarca e Itália) a importância das atividades de tempo livre, desenvolvidas pela escola, pelos municípios, e a marca do vivo associacionismo presente em suas sociedades, tem, em geral, forte protagonismo [...], a escola não termina nas primeiras horas da tarde, e sim se prolonga. [...] Os demais países costumam dividir a jornada escolar, deixando um tempo entre a seção da manhã e da tarde para a comida e o descanso, com oscilações variáveis, até cerca de 4 horas de intervalo. (PEREYRA, 1992, p. 16)

É importante perceber que o prolongamento do horário não é uma atividade escolar, embora ocorra no espaço físico da escola, mas não nas atividades escolares, mas sim por iniciativa da câmara municipal, da associação de pais ou mesmo do próprio centro de ensino, mas como atividade e recurso do curso.

Vale ressaltar que a base para a expansão dessa jornada é menor que a organização social dos métodos de ensino, ou seja, as crianças precisam trabalhar tanto quanto os pais. Além disso, mesmo que haja subsídios, atividades e alimentação devem ser pagas. Isso significa que a extensão do horário escolar não é adequada para todos, e os padrões de frequência podem ser um fator de discriminação econômica.

3.1.1 Alemanha

Quase toda a educação obrigatória na Alemanha é pública, respondendo por apenas 6% das matrículas online privadas na época. São escolas em regime de meio

período, começando às 8 horas e estendendo-se até as 13 ou 14 horas, inclusive aos sábados. Segundo o autor, a jornada escolar não suscitou debates relevantes, e um consenso social básico foi alcançado durante os debates.

Algumas monografias apontam que, reformas são necessárias para corrigir o fosso entre a Alemanha e os países da UE. Salientou que, no final dos anos 1970, havia intenção política de introduzir viagens completas, mas como o país respondia por mais de 90% da escolaridade obrigatória, a crise econômica e o grande volume de investimentos necessários impediram essa tentativa.

Ele destacou que a integração da Alemanha Oriental fará com que o país enfrente um problema devido ao grande número de mulheres que trabalham lá e o estado não oferece educação infantil. Em relação ao percurso do professor, disse que foi um dos percursos mais longos dos países europeus. Embora à distância para a escola seja muito curta, são 23 a 24 horas de aula por semana (MAURÍCIO, 2020).

Acrescentou que com o acordo sindical alcançado pelos professores, não há sinais de mudança no curto prazo. Ao todo, Pereira nem previu as mudanças na jornada escolar na Alemanha do ponto de vista da família ou dos professores, mas pode aumentar o número de vagas na educação infantil.

Acrescentou ainda um elemento que muito valoriza: a tradição sindical da sociedade, dos clubes e associações pode ser encontrada para diversos fins. Foi à tarde que os alemães passaram o seu tempo livre. Ele lembrou que o centro escolar e as instalações de serviços municipais são bons e oferecem uma variedade de importantes atividades culturais e recreativas fora do 'campus'.

3.1.2 Dinamarca

Em 1992, a Dinamarca difere de outros países da UE, pois a carga horária semanal aumentava em horas, dependendo do curso e da idade dos alunos. Como a Alemanha, a sua carga de ensino é pesada em comparação com outros países, mas as aulas não são ministradas aos sábados. Está em conformidade com o extenso calendário escolar e tem o menor número de dias de férias nos países da Comunidade. O cultivo do tempo de lazer é uma característica mais básica do que a Alemanha, considerada uma extensão do tempo de aula diário.

Nesse sentido, escolas, câmaras municipais, hotéis e clubes de lazer são essenciais. Segundo o autor, essas atividades têm uma tradição derivada da

pedagogia nacional do século XIX e ainda são eficazes e apresentam grande persistência.

Essas escolas fornecem facilidades, mas o município e os pais formularam um “plano real de educação para os tempos livres, e por um acordo são determinados os requisitos dos educadores e daqueles que devem receber essa educação”.

Os profissionais envolvidos possuem habilitações literárias e devem comprovar a sua experiência em crianças. O custo é suportado pelo município e pais. De acordo com Pereyra, (1992) utilizando a categoria de tempo de pesquisa alemã, a partir da quarta série do ensino fundamental na Dinamarca, o tempo relativo à escola excedeu significativamente o tempo de trabalho da sociedade, quando a jornada de trabalho era de 38 horas semanais.

Para Pereira, (1992) pode-se concluir que as escolas de “meio período” na Dinamarca se converteram “voluntariamente” em período integral para muitos alunos.

O autor admite que isso não seja para todos, e os estudantes rurais estão em desvantagem. Ele citou o texto do próprio estudo alemão: na Dinamarca, existe um sistema público multifuncional que fornece serviços públicos, onde a nova geração recebe a educação mais ampla possível no sistema escolar.

Embora seja certo que o tempo de permanência na escola durante a semana escolar é muito grande, as crianças não precisam de ajuda dos pais ou de auxiliares caros, ou de ensino particular (PEREYRA, 1992, p. 18).

3.1.3 Itália

De acordo com Pereyra, a Itália é um dos países europeus que mais mudou o sistema de ensino público em décadas. Até a década de 1960, a maioria das pessoas cursava apenas o ensino fundamental, restando 886 Lúcia Velloso Maurício Ensaio: reconhecimento. No. Educ listada. Rio de Janeiro, v.22, n. Página 85 outubro / dezembro 875 – 898. Em 2014, o ensino médio foi reservado para a elite.

Ao longo da década de 1960, o sistema escolar moderno se consolidou, proporcionando comodidade para muitas crianças e jovens culturalmente desfavorecidos. A taxa de penetração do ensino secundário obrigatório está perto de 100% (MAURÍCIO, 2020).

O intenso debate e a controvérsia atrasaram a aprovação da lei, assim como inúmeras emendas e pausas. Por outro lado, o debate se reflete nos objetivos gerais, conteúdos, métodos, práticas de ensino e na dimensão do tempo da nova escola de

um sistema educacional democrático e culturalmente diverso. A pergunta para os educadores: “Se você realmente quer suprir as carências culturais do ambiente doméstico dos alunos, a nova escola precisa de mais tempo para os alunos?”.

Petricchi (1992) respondeu que:

A prolongação do tempo na escola, com jornada estendida a toda manhã e tarde, serviria, sobretudo, para diminuir, o maior tempo possível, a influência negativa sobre a educação dos alunos e a precariedade cultural de sua família e seu bairro. (PETRACCHI, 1992, p. 26)

Três métodos de reorganização do tempo são usados: atividades pós-escolares, escolas em tempo integral para o ensino fundamental e tempo estendido para o ensino médio. A ideia é complementar o ensino curricular de forma integrada, por meio da educação no tempo livre e das atividades culturais ou desportivas, e estabelecer um sistema de relações centrado na escola que torne orgânico e coerente o processo formativo.

Essas atividades são realizadas em escolas ou instalações da comunidade e financiadas por municípios, ou governos locais. A escola de tempo integral recebe os alunos 40 horas semanais, incluindo o horário de almoço, embora tenha sido discutida a possibilidade de reduzi-la para 30 horas.

As crianças de 6 a 10 anos vão para as aulas pela manhã e, após o almoço e o descanso, realizam as chamadas atividades integradas. Além das escolas em tempo integral, há escolas que funcionam quatro horas por dia, de segunda a sábado. Alguns deles oferecem atividades complementares no período da tarde, após as aulas.

Os pais podem escolher se desejam estender a viagem conforme os seus interesses. Esta escola secundária matrícula alunos com idades entre 11 e 14 anos e tem uma longa experiência de aprendizado desde 1983 (MAURÍCIO, 2020).

Em 1989, 66% dessas escolas tinham extensão de carga horária, o que significava de 36 a 40 horas semanais. Extensão da jornada escolar: configuração específica para diferentes situações - Brasil e Europa 887 ensaio: reconhecimento. No. Educ listada. Rio de Janeiro, v.22, n. Página 85 outubro / dezembro 875 – 898. Em 2014, Pereyra chamou a atenção para que, ao contrário da Alemanha e da Dinamarca, a Itália não tinha uma tradição de oferecer atividades gratuitas, o que dificultava a organização do sistema escolar.

Portanto, paralelamente ao acordo firmado por meio do sindicato, algumas questões relacionadas ao horário escolar foram novamente discutidas de modo a se estabelecer uma jornada escolar compatível com a proposta de extensão do horário escolar.

3.2 ASPECTO DA POLÍTICA NACIONAL

Desde a LDB, n.º 9.394 (BRASIL, 1996), paulatinamente constatou-se que era recebida educação básica em período integral até a implantação do FUNDEB. Lei n.º 3. 11.494 (BRASIL, 2007). Com a transferência de recursos esperada e 25% dos alunos da escola pública permanecendo sete horas ou mais por dia, o número de matrículas em tempo integral vem a aumentar: os primeiros anos do ensino fundamental ultrapassaram 4,01 em 2009 O percentual era de 8,87% em 2012, e o número de matrículas em 2011 ultrapassou 1 milhão, nos últimos anos passou de 2,73% em 2009 para 5,97% em 2012.

O campo da educação básica, atingimos a marca de 2 milhões de matrículas em tempo integral e a taxa de matrícula municipal passou de 59,3% em 2009 para 70,3% em 2012. Esse aumento estimulou a realização das três investigações. Abrangência nacional para o planejamento e compreensão das férias escolares do município - duas vezes pelo Ministério da Educação (MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, 2009; 2010); uma pela Fundação Itaú Social (2011).

Basicamente, são utilizados dois modelos para desenvolver a taxa de matrícula em tempo integral: um centrado na escola, baseado na experiência de Anísio Teixeira, e baseado na experiência da Escola Parque na Bahia, e se propõe a reorganizar a escola de tempo integral. Nos anos 1950, 1980 e 1990 no Estado do Rio de Janeiro com o CIEP em Da Silíbeto (MAURÍCIO, 2020).

Outro modelo (o exemplo mais famoso hoje é o projeto Mais Educação) sugere expandir a experiência de aprendizagem da escola à noite junto às instituições do entorno da escola a partir do conceito de Cidade Educadora. Cada proposta tem as suas vantagens e dificuldades: uma região sem recursos pode ampliar o escopo de atividades. O outro pode se beneficiar desses recursos para promover atividades. Anísio Teixeira (1994) acredita que o próprio ensino fundamental obrigatório não se preparou para um maior desenvolvimento.

Portanto, não pode ser um start-up a tempo parcial ou intelectual. Em primeiro lugar, devemos desenvolver o hábito de pensar, fazer coisas, viver, trabalhar e

participar num ambiente democrático. Não posso ter pouco tempo porque leva tempo para realizar uma série de atividades práticas, desenvolver hábitos da realidade, organizar a escola em comunidade e realizar várias atividades, incluindo trabalho, estudo, entretenimento e arte.

Segundo Darcy Ribeiro (1986), um fator importante para o baixo desempenho nas escolas brasileiras é o curto tempo de atendimento. Ele disse que as crianças em classes remuneradas têm pessoas que trabalham horas extras com elas em casa, por isso não serão afetadas pela falta de tempo escolar. Isso só punirá a criança pobre porque ela só depende da escola para obter conhecimento formal.

Darcy Ribeiro propôs a criação de uma escola em tempo integral para evitar que crianças de baixa renda no Brasil vivam nas ruas ou para evitar a falta de ajuda em casas que os seus pais não podem pagar. Enquanto os pais trabalham, os filhos das classes baixas são reprimidos como adultos.

3.2.1 Programa Mais Educação

Surgiu na década de 2000 como uma política de educação integrada e educação em período integral, que reconheceu o seu papel como uma política ativa para enfrentar a desigualdade social e a resultante desigualdade educacional. Foi desenvolvido pelo Ministério da Educação em cooperação com os governos estaduais e municipais e incluiu a educação em tempo integral na agenda de políticas educacionais do governo brasileiro (LECLERC e MOLL, 2012).

Foi formulado pelo Regulamento Intergovernamental Interministerial No 24 de abril de 2007. Amplamente ativo de 2007 a 2016 e visa promover crianças, adolescentes e jovens, apoiando atividades de educação social durante o horário escolar. Educação abrangente. Tome o capítulo 1 das normas interministeriais como objetivo norteado.

Artigo (1º) O “Plano Educacional Metz” foi formulado para promover a integração de crianças, jovens e jovens nas escolas públicas e no currículo escolar, esclarecendo as ações, projetos e programas do governo federal e as suas contribuições para propostas, visões e práticas. Alterar o ambiente escolar, expandir o escopo de conhecimentos, métodos, processos e conteúdo educacional.

Parágrafo único. A implementação do plano apoiará as escolas a realizar atividades de educação social nas escolas e outros espaços sociais e culturais durante os turnos, incluindo educação, arte, cultura, esportes, lazer e outros campos, mobilizá-las para melhorar o desempenho educacional,

treinar professores, alunos e suas comunidades. A relação entre assistência social e treinamento do cidadão garante proteção social, incluindo direitos humanos, conscientização ambiental, novas tecnologias, comunicação, saúde e consciência física, segurança e nutrição alimentar, convivência e democracia, compartilhamento de comunidades e dinâmica de rede. (REGULAMENTO INTERMINISTERIAL. 17 A 24 DE ABRIL DE 2007).

O plano é uma iniciativa do governo federal, cumprindo a função de programar a política de expansão de carga horária em todo o território nacional, há duas razões para insistir no sucesso: o primeiro diz respeito à estruturação dos processos administrativos, à descentralização, à expansão territorial e à concessão de autonomia espacial à escola.

No quarto capítulo, analisam-se as pesquisas stricto sensu sobre ludicidade para aprendizagem do Brasil.

Capítulo 4

PESQUISAS DE MESTRADO E DOUTORADO

CAPÍTULO 4-PESQUISAS DE MESTRADO E DOUTORADO

4.1 ANÁLISES DE PESQUISAS *STRICTO SENSU* SOBRE LUDICIDADE COMO FORMA DE APRENDIZAGEM.

O método de aprendizagem lúdico na docência é objeto de diversos trabalhos, sejam eles de graduação ou especialização, mestrado e doutorado. Este é um conteúdo que causou discussão há muito tempo e ainda precisa de pesquisa e aprimoramento.

Serão analisadas dissertações de mestrado e tese de doutorado relacionado ao tema da pesquisa.

4.1.1 *Stricto Sensu* Mestrado e Doutorado

A dissertação de mestrado de Simão de Miranda “Prática Pedagógica das Séries iniciais: do fascínio do jogo a alegria do aprender”, foi defendida em 2004 no Centro de Ensino Gesner Teixeira, em Rio Grande do Sul.

Ele traçou uma abordagem sociológico, justificando o papel da brincadeira infantil na prática pedagógica das séries iniciais, é como traçar os fenômenos lúdicos (jogos, brinquedos e brincadeiras) na aprendizagem da criança no âmbito escolar, ou seja, na visão do pesquisador, o jogo traz a existência de programas utilitários antes mesmo da sua apropriação pelo jogador.

Tendo como objetivos selecionar o jogo como uma atividade física e/ou mental, amparada por regras, praticada com recursos materiais ou não. O problema central do pesquisador para desenvolver o trabalho verificou quais os benefícios pedagógicos do jogo infantil nas séries iniciais e como podem ser evidenciados na prática docente.

Para coletar os dados da pesquisa, o pesquisador aplicou questionários a aluno e professores. Estes dois instrumentos de coletas de dados são utilizados para obter maior diversificação nos resultados da pesquisa de campo. O pesquisador utilizou-se como a pesquisa de cunho qualitativo, baseado em (MINAYO, 1993; ERICKSON, 1995; LAVILLE & DIONNE, 1999), por não realizar manipulação de variáveis e, tampouco, dar tratamento experimental ao objeto pesquisado (ANDRÉ, 1995).

O principal resultado do pesquisador, através da pesquisa de campo, evidenciou que o jogo infantil vem proporcionando um desenvolvimento integrado das

potencialidades das crianças e das habilidades que interagem com processo educativo.

Desse modo, para o pesquisador trabalhar jogos pedagógicos, oportunizará a aprendizagem de uma forma cativante e franqueando às crianças a liberdade de construir e reconstruir o conhecimento com as suas próprias digitais.

O autor finaliza a sua escrita, que estes poucos se multipliquem; que a escola cante sempre melodia alegre; que as nossas crianças se embebam de entusiasmo; que a prática pedagógica das séries iniciais descubra, no fascínio do jogo, a alegria do aprender.

Na dissertação de mestrado da pesquisadora Janice Vidal Betoldo, apresentado ao curso de mestrado do Programa de pós-graduação da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM/ RS), em 2004, com o tema “Brincadeira e Imaginação: Diálogo sobre as possibilidades de repensar a formação docente”.

O estudo foi norteado pela pesquisadora de estudo de caso, tendo como objetivo proporcionar o desenvolvimento das atividades lúdicas, que venham a contribuir para a formação dos educados como um ser integral e como cidadãos comprometidos conseguem mesmo e com o próximo. Os métodos e procedimentos são entrevistas fechadas e semiestruturadas, análise de fotos e confirmação de registro biográfico. No campo teórico a pesquisadora baseou nos autores Dinello (1997); Vygotsky (1999); Oliveira (2003) entre outros.

Os resultados evidenciaram uma preocupação com a mudança conceitual para as práticas cotidianas de jogo com crianças em idade infantil, em outras palavras ressignificar o conceito de jogo infantil. Para tanto, animações lúdicas foram realizadas em sala de aula, entendidas como recursos de investigação, formação e autoformação, justamente porque tais animações lúdicas proporcionaram a interação dos sujeitos.

Todo o ser humano sabe o que é brincar, como se brinca, porque se brinca, mas a grande dificuldade surge quando formulará um conceito claro sobre o lúdico.

A pesquisadora conclui-se que, considerando o desenvolvimento global da interação e dos desejos, sonhos, expectativas, crenças e mitos no contexto social, o processo de formação dos futuros professores continuará a proporcionar experiências educacionais centradas na experiência que envolve significados complexos, cultura e política.

A tese de doutorada da pesquisadora Cristiane Amorim Martins, em 2009, teve a publicação “A participação de crianças e professora na constituição da brincadeira na educação infantil” na Universidade Federal do Ceará – UFC, como o objetivo de analisar como as concepções de criança e da sua professora sobre o brincar participam na constituição da brincadeira vivenciada na Educação Infantil.

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, baseados em alguns aportes teóricos que discutem o tema em debate, dentre eles foram: Piaget (1896); Vygotsky (1896); Wallon (1879), entre outros autores que discutem elementos fundamentais para compreender o conceito lúdico no processo de ensino e aprendizagem. Para os resultados evidenciaram que as atividades lúdicas são fundamentais na formação das crianças, e verdadeira facilitadora dos relacionamentos e das vivências no contexto escolar. Pois, ela promove a imaginação e, principalmente, as transformações de sujeito em relação ao seu objeto de aprendizagem.

Para tanto a pesquisadora utilizou este recurso metodológico, no intuito de sintetizar as mensagens presentes no material analisado de maneira objetiva. A pesquisadora Cristiane chegou com esta pesquisa que através de superação e formação, o professor pode mediar brincar e aprender e assim ter uma qualidade do trabalho em sala de aula. No próximo capítulo, será destacado a realização de todo trabalho de pesquisa.



Capítulo 5

PROCESSO METODOLÓGICO

CAPÍTULO 5- PROCESSO METODOLÓGICO

A pesquisa envolveu dados bibliográficos, entrevista estruturada e dados como eixo central em jogos e brincadeiras, bem como as ferramentas dos jogos no processo de aprendizagem. Nessa perspectiva, é utilizado um método descritivo e qualitativo para analisar o uso de jogos e brincadeiras como ferramentas de mediação de ensino.

González Rey (2002) afirma sobre a pesquisa qualitativa que:

A pesquisa qualitativa se debruça sobre o conhecimento de um objeto complexo: a subjetividade, cujos elementos estão implicados simultaneamente em diferentes processos constitutivos do todo, os quais mudam em face do contexto em que a expressa o sujeito concreto. A história e o contexto que caracterizam o desenvolvimento do sujeito marcam a sua singularidade, sendo a expressão da riqueza e plasticidade do fenômeno subjetivo. (GONZÀLEZ REY, 2002, p. 55)

Ao responder às perguntas, várias informações foram obtidas em diferentes momentos com as professoras colaboradoras. Para entender o uso de jogos e brincadeiras como instrumento de aprendizado, o caminho a seguir é coerente e importante.

Para a realização da entrevista, contém (09) nove perguntas, as quais o respondente tem o prazer em responder. Os dados analisados nas entrevistas serão coletados e apresentados dados para a conclusão deste trabalho.

Nesse sentido, Ribeiro (2008) trata a entrevista como:

A tecnologia mais relevante quando um pesquisador deseja obter informações sobre seu objeto, permite compreender as atitudes, sentimentos e valores por trás do comportamento, o que significa que as pessoas podem ir além da descrição do comportamento e combinar novas fontes para interpretar os resultados da entrevista. (RIBEIRO, 2014, p. 141)

Portanto, a maneira de realizar algo para atingir um determinado objetivo ou obter conhecimento. Ele estuda as melhores práticas em determinado campo para gerar conhecimento nesse processo.

5.2 OBJETIVOS

5.2.1 Objetivo Geral

Analizar o emprego de jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras na formação da criança no seu processo de ensino e aprendizagem.

5.2.2 Objetivos Específicos

- Analisar a ludicidade como processo de aprendizado entre professor e aluno;
- Apresentar as contribuições no processo de ensino-aprendizagem através de jogos e brincadeiras;
- Identificar a postura do professor alfabetizador com relação ao uso de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar;
- Analisar a inserção de jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras e a postura que o professor assume na utilização desses recursos na alfabetização e promovem uma aprendizagem significativa.

5.3 CONTEXTO DA PESQUISA:

A pesquisa inspirou a desenvolver a alegria de ensinar de uma maneira que agrade aos alunos. O jogo foi projetado para proteger a cultura local e a história regional. Brincar pode ser considerado um recurso importante para a educação, não apenas uma ferramenta para as crianças perderem tempo. Pode-se observar que a história do jogo existe em diferentes culturas e representa a singularidade inerente aos seres humanos. Além disso, mesmo se os animais brincarem, os jogos podem ter significado biológico.

No processo de ensino, a brincadeira facilita o conteúdo do aprendizado e proporciona aos alunos um ambiente mais agradável e estimulante. Para Vygotsky (2008) a motivação é um dos principais fatores para o sucesso da aprendizagem. As atividades lúdicas trazem excelentes oportunidades de mediação entre o prazer e o conhecimento historicamente constituído já que o lúdico é eminentemente cultural e estes contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Em alguns estudos realizados para entender o significado dos jogos, observa-se que a teoria garante que os jogos sejam apenas uma maneira de as crianças liberarem energia, mas, por meio dessa teoria, ele está se preparando para realizar um estudo para solucionar as lacunas existentes.

Quando os educadores colocam as crianças num ambiente em constante reconstrução “o jogo a obriga a diversificar a sua coordenação social ilimitadamente e ensina-lhe flexibilidade, plasticidade e criatividade como outros campos educacionais” (VYGOTSKY, 2008).

Através de jogos, os alunos podem viver e experimentar suas próprias emoções e fantasias quando encontram problemas, organizando assim várias formas no ambiente para que as crianças possam desenvolver e exercitar suas habilidades psicológicas e sociais. A educação imaginativa desenvolve funções que têm um significado positivo na fantasia, e os jogos são canais para a fantasia porque não destrói o senso da realidade, e desenvolve o hábito de expor esse sentimento e fornece falsas crenças.

O brincar pode cultivar a imaginação das crianças, aprender a explorar o mundo, expandir a sua capacidade de perceber a si mesmo e aprender a organizar os seus pensamentos e sentimentos. A liberdade de brincar é essencial para o crescimento das crianças. Brincar despertará as emoções e a felicidade das pessoas, livrar-se da dor e jogar fora as emoções ruins, ajudando assim as crianças a entender a vida cotidiana. A criança que brinca aprendeu a lidar com o mundo e formou a sua própria identidade e autonomia pessoais, experimentou bons sentimentos como amor, medo e insegurança, sentimentos na vida cotidiana.

Os jogos proporcionam a aquisição de novos conhecimentos e o desenvolvimento de competências naturalmente e agradável, está uma das necessidades básicas das crianças e fundamental para o bom desenvolvimento desportivo, social, emocional e cognitivo (MALUF, 2003).

É importante prestar atenção à introdução de jogos nas escolas, porque para as crianças o brincar é a principal atividade hoje. Quando as crianças aprendem enquanto brincam, o mundo do conhecimento está diretamente relacionado ao mundo da felicidade, o que facilita a absorção do conhecimento.

A criança é espontânea, e o jogo deve ser jogado sob essa espontaneidade, porque ela brinca e se divertindo, e gosta de brincar, está expressando os seus sentimentos e desejos. O conhecimento adquirido com a experiência de vida se torna muito importante, permitindo que as crianças explorem e se integrem ao seu próprio mundo de imaginação.

Os professores, gradualmente, buscam informações e enriquecendo as suas experiências para entender o brincar e como utilizá-lo para auxiliar na construção do ensino e aprendizagem. Na educação deve saber que podemos sempre desenvolver a atenção, motricidade e a imaginação do sujeito através da brincadeira. O lúdico é um aliado do professor (MALUF, 2003).

As organizações educacionais brasileiras agora têm nova legislação para orientar as escolas em todo o país. A nova Base Nacional de Currículos Públicos (BNCC) foi lançada no final de 2017 e mudou educadores de escolas públicas e privadas, de norte a sul para pais, para ajustar as suas práticas.

Diferente da educação infantil, as recomendações de educação básica do BNCC - aprendizagem precoce e desenvolvimento de aprendizagem múltipla - combinam trabalho com a experiência anterior e avaliam um ambiente divertido de aprendizagem.

“Essa expressão exige não apenas prever a sistematização gradual dessas experiências, mas também prever o desenvolvimento de novas maneiras de os alunos se conectarem com o mundo, lerem e proporem hipóteses sobre fenômenos, testarem e adotarem uma atitude positiva” (BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR, 2020).

A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2020) do Ensino Fundamental sugere que, além de entender as mudanças no processo de crescimento da criança (como a autonomia dos movimentos e a confirmação da sua identidade social e emocional), ele também sugere estimular a lógica, a criatividade e o pensamento crítico e a capacidade de fazer perguntas, debater, interagir e expandir a sua compreensão do mundo.

No entanto, este projeto é razoável porque pode promover bastante o processo de ensino de participantes, professores e alunos, porque, por meio desse projeto, os professores entenderão a utilidade dos jogos e a importância da aprendizagem significativa para as crianças. Portanto, o professor levou o jogo para a sala de aula, o que levou à prisão espontânea da crian

5.4 SUJEITOS DA PESQUISA

Foi realizada uma entrevista com 04(quatro) docentes que atua do 1º ao 3º do Ensino Fundamental I de uma Escola Pública do Município de Lambari D'Oeste/MT, de modo a entender os seus pontos de vistas sobre a aprendizagem lúdica.

As entrevistas regulares são consideradas uma técnica que permite o contato com o sujeito em questão e pode ler subjetivamente o contexto alvo.

Para Triviños (2008) ressalta que:

Aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, e que, em seguida, oferece amplo campo de interrogativas, fruta de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante. (TRIVIÑOS, 2008, p. 146)

Sob as entrevistas fornecem uma maneira interativa para uma pessoa obter informações sobre um determinado tópico de outra pessoa. A flexibilidade dessa técnica possibilita obtenção de informações complexas e detalhadas.

A persistência na pesquisa, aspecto aliado à assinatura do termo de consentimento utilizado como instrumento de compromisso entre pesquisador-pesquisado. Ressaltamos que os nomes citados nesta pesquisa são aprovados pelas professoras para fins científicos.

Para manter sigilo no estudo da pesquisa, os nomes das participantes não serão citados, por uma questão de ética e sim as iniciais dos nomes, sendo identificada S1 do 1.º ano de alfabetização, D2 do 2.º ano e a professora M3 da turma do 3.º ano do ensino fundamental, o intuito dessa pesquisa comparou as falas das professoras entrevistadas de diversas áreas profissionais. Vale ressaltar que demonstraram grande interesse em jogos e brincadeira em sala de aula para auxiliar o processo de ensino.

Os jogos são uma ferramenta importante no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Durante o jogo, as crianças podem tomar decisões, resolver conflitos, superar desafios, descobrir novas alternativas e criar possibilidades de invenção.

Para isso, precisa de um ambiente físico e social, onde possa construir a sua própria mente e adquirir novos conhecimentos de uma maneira divertida e se divertir com o aprendizado.

Os jogos proporcionam às crianças imaginação para elas poderem criar situações e resolver problemas. Eles conseguem lidar com dificuldades, medos, dores, perdas e conceitos de bem e mal, todos os reflexos do seu ambiente de vida.

No nosso primeiro contato, S1, D2 e M3 conversaram sobre alguns aspectos da sua educação, carreira e até vida primada. Elas conversaram sobre as aulas pelas quais eram responsáveis, descreveram as características das crianças e ficaram angustiados com o isolamento solitário da covid-19 no ano de 2020. Elas relataram que a rede escolar causava grandes inconvenientes no aprendizado e nos alunos no desenvolvimento, porque vivemos um momento de adaptação, rotinas de

aprendizado, isolamento social, usando métodos novos e ferramentas de trabalho que ajudam os alunos a aprender.

Ramos, Ribeiro e Santos (2011) destacam várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, sendo elas:

As atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo; as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente; o jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção da criança na sociedade; brincar é uma necessidade como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação; brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento; o jogo é essencial para a saúde física e mental; o jogo permite à criança vivências do mundo adulto, e isto possibilita a mediação entre o real e o imaginário. (RAMOS, RIBEIRO & SANTOS, 2011, p.42)

As brincadeiras e os jogos num ambiente escolar podem ser usados para os seguintes propósitos: entretenimento e diversão, o desenvolvimento de certas habilidades e ferramentas para construir uma aprendizagem significativa.

Ao entrar no campo de investigação, o que os pesquisadores tentam estabelecer é o conluio entre sujeitos e objetos de pesquisa. Esse campo é o território da outra parte e os pesquisadores tentaram ajustá-lo.

No entanto, essa apropriação deve ser permitida, esse método de apropriação não ocupará os seus outros conhecimentos e experiências, mas tentará compartilhá-los.

5.5 LOCAL PESQUISADO

A pesquisa aconteceu numa comunidade chamada São José do Pingador, município de Lambari D'Oeste - MT. Lambari já foi conhecido por Gleba Cerejeira, tendo sido adquirido e loteado pela família Fidélis. A denominação Lambari surgiu a partir de 1956, através de Luiz Vitorazzi, um dos fundadores da localidade. Em tempos difíceis, de abertura da mata e escassez de mercadorias.

O pioneiro Vitorazzi utilizou-se de todos os recursos para dar conforto e alimento aos seus familiares e, em certa ocasião, ao derrubar uma árvore sobre um riacho encontrou enorme quantidade de peixes (lambaris), muniçou-se da melhor

maneira possível, e pescou o que pode. A partir dessa época Luiz Vitorazzi denominou o curso d'água de Ribeirão Lambari.

Algum tempo depois, o Colonizador Rio Branco oficializou a denominação do córrego Lambari, incluindo-o nos mapas cartográficos que caracterizam esta porção territorial. Por muitos anos o lugar ficou conhecido por Vilarejo do Lambari. Em 20 de dezembro de 1991, através da Lei Estadual nº 5.914, foi criado o município de Lambari d'Oeste. O termo "d'Oeste" foi acrescentado para diferenciá-lo de outro município existente no Estado de São Paulo. Os habitantes se chamam lambariense.

O município se estende por 1 763,9 km² e contava com 4.431 habitantes no último censo. A densidade demográfica é de 3,8 habitantes por km² no território do município.

Vizinho dos municípios de Rio Branco, Curvelândia e São José dos Quatro Marcos, Lambari D'Oeste se situa a 41 km a norte-leste de Mirassol d' Oeste a maior cidade nos arredores. A renda média dos habitantes é de menos de ½ salário-mínimo. Sendo que a bolsa família uma grande contribuição a esse valor.

Situado a 194 metros de altitude, de Lambari D'Oeste tem as seguintes coordenadas geográficas: latitude: 15°18'55" sul, Longitude: 57°59'27" oeste.

A base econômica do município é a pecuária semi-intensiva. A agricultura caracteriza-se pelas culturas de arroz, feijão, milho, mandioca e cana-de-açúcar.

5.6 COLETA DE DADOS E UNIDADE DE ANÁLISE

A construção deste estudo se caracteriza por cunho qualitativo, que apresenta o desafio da análise subjetiva, mas também permite determinar uma cena com base em quem está inserido.

Ricardo (2008) quando afirma que a pesquisa qualitativa é:

O desvelamento do que está dentro da "caixa-preta" no dia a dia dos ambientes escolares, identificando processos que, por serem rotineiros, tornam-se "invisíveis" para os atores que deles participam. Dito em outras palavras, os atores acostumam-se tanto às suas rotinas com dificuldade de perceber os padrões estruturais sobre os quais essas rotinas e práticas se assentam ou – o que é mais sério – têm dificuldade em identificar os significados dessas rotinas e a forma como se encaixam em uma matriz social mais ampla, matriz essa que as condicionam, mas é também por elas condicionadas. (RICARDO, 2008, p. 49)

Para o entendimento do conceito de pesquisa qualitativa, González Rey (2002) afirma:

A pesquisa qualitativa se debruça sobre o conhecimento de um objeto complexo: a subjetividade, cujos elementos estão implicados simultaneamente em diferentes processos constitutivos do todo, os quais mudam em face do contexto em que a expressa o sujeito concreto. A história e o contexto que caracterizam o desenvolvimento do sujeito marcam sua singularidade, sendo a expressão da riqueza e plasticidade do fenômeno subjetivo. (GONZÀLEZ REY, 2002, p. 55)

Para tanto, essa construção epistemológica exigiu da pesquisadora uma difícil tarefa, que foi, segundo Lüdke e André (1986):

A de selecionar e reduzir a realidade sistematicamente. Essa tarefa exigirá certamente que ele possua um arcabouço teórico a partir do qual consiga reduzir o fenômeno em seus aspectos mais relevantes e conhecer as várias possibilidades metodológicas para abordar a realidade de modo a melhor compreendê-la e interpretá-la. (LUDKE e ANDRE, 1986, p. 17)

Diante da autorização para a realização da pesquisa, deliberou-se junto à escola o PPP para fazer leitura dos mesmos e coletar dado para a pesquisa.

A ferramenta de coleta de dados é baseada em entrevista estruturada, realizada com professoras das séries 1.º ao 3.º ano da Escola Fernão Dias Paes para analisar a importância dos professores entrevistados para a aprendizagem divertida.

Nesse sentido, Ribeiro (2008, p. 141) quando os pesquisadores desejam “obter informações sobre seus sujeitos, as entrevistas podem ser vistas como uma técnica mais relevante para entender as atitudes, sentimentos e valores por trás do comportamento, o que significa que as pessoas podem ir além da descrição do comportamento e incorporar novas fontes de informação e assim interpretar os resultados do próprio entrevistador”.

Portanto, o uso de entrevista é muito importante para promover a pesquisa, desde que as entrevistas sejam realizadas na extração de planos, padrões e resultados de análises.

A estrutura da análise dos dados concentra-se na percepção de Bardin (2011, p. 47), o termo “análise de conteúdo designa: um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que

permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens”.

No capítulo seis, envolve os resultados obtidos na pesquisa de campo para completar o trabalho.

Capítulo 6

RESULTADO DOS DADOS DA PESQUISA DE CAMPO

CAPÍTULO 6 – RESULTADO DOS DADOS DA PESQUISA DE CAMPO

6.1 ANÁLISES DOS DADOS

Neste capítulo tem por objetivo analisar e discutir os resultados obtidos na pesquisa de campo através da entrevista aplicada ao sujeito da pesquisa que, portanto, são: as docentes. Será analisada a importância de jogos e brincadeiras no processo ensino aprendizagem e para apoiar este análise as opiniões serão discutidas a luz dos autores.

6.2 ANÁLISE DO PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO DA ESCOLA PESQUISADA

O Projeto Político Pedagógico (PPP) é o que define a identidade da escola e indica os caminhos para ensinar com qualidades, ele é projetado pela equipe e constrói a imagem da organização através de muito diálogo.

De acordo com Veiga (1995) os elementos que causam reflexões positivas em um Projeto Político Pedagógico estão descritos de forma que se segue:

Finalidades, as pretensões, os objetivos do grupo; estrutura organizacional (administrativa e pedagógica) sendo a interação política, nas questões de ensino-aprendizagem e no currículo; currículos que é o responsável pela organização dos conteúdos, relações com os contextos sociais em torno de uma ideia integradora; tempo escolar, refere-se a organização do trabalho escolar de como sejam criados espaços para reflexões e discussões que estimulem a participação de todos no processo de decisão; relações de trabalho que devem ser mediadas por atitudes recíprocas e coletivas em contraposição aos princípios de divisão do trabalho; avaliação dinâmica, que procure entender, explicitar e detectar os problemas para encaminhar ações para suas soluções. (VEIGA, 1995, p. 39)

As três palavras que compõem o nome do documento contam muito: a primeira é o projeto, porque reúne recomendações para ações específicas a exercitadas num período específico. O segundo é político porque considerar a escola como um espaço para o cultivo de cidadãos conscientes, responsáveis e críticos, que agirão individual e coletivamente na sociedade, para mudar a sua direção de desenvolvimento, e o terceiro é o método de ensino, porque define e organiza atividades e projetos educacionais necessários ao processo de ensino e aprendizagem (NOVA ESCOLA, GESTÃO. 2020).

Ao combinar esses três aspectos, o PPP ganha o poder de um guia – o guia não apenas aponta a direção para gerentes e professores, mas também indica o caminho para funcionários, estudantes e famílias.

Segundo a revista “Gestão em Foco” (2018, p.09), explica que a PPP é um conjunto de diretrizes organizacionais e operacionais que expressam e orientam as práticas de ensino e gestão das escolas segundo as regras do sistema educacional.

O objetivo de ação do projeto, é melhorar a educação do Brasil e orientar o processo de aprendizagem da escola através da aprendizagem da escola, de modo a atender a todas as necessidades de todos os alunos, não importa onde eles estejam.

A revista Gestão em Foco (2018), explicou ainda o significado do termo projeto, política e pedagogia:

A palavra projeto vem da palavra latina projeto, que significa “algo em breve”. O termo pedagogia se originou na Grécia antiga e o seu significado é infância ou comportamento de crianças, porque significa criança dirigindo. Como resultado, nos tempos contemporâneos, a pedagogia está relacionada à condução do processo educacional. A palavra política vem da política grega relacionada aos cidadãos. Portanto, faz sentido considerar todo projeto de ensino uma atividade política como uma associação, porque está ligada ao compromisso social das escolas públicas, sendo um espaço para a formação de cidadãos para trabalharem na sociedade. (GESTÃO EM FOCO, 2018, p. 09)

Essa explicação nos mostra que a PPP deve ser baseada na educação e ter muito diálogo com toda a comunidade escolar, e uma meta, educação de alta qualidade, deve ser preparada.

A revista Gestão em Foco (2018) também destaca os conceitos terminológicos dos projetos de educação política:

Por que é um PROJETO? Porque reúne recomendações para ações específicas a serem tomadas ao longo de um período. Está em construção. Por que é político? Considerando que a escola é um espaço para o cultivo de cidadãos conscientes, responsáveis e críticos, eles agirão individual e coletivamente na sociedade para mudar a direção do desenvolvimento da escola. Por que é pedagógico? Por que define e organiza as atividades e projetos educacionais necessários para o processo de ensino? Envolve pensamento sistemático sobre a prática educacional. (GESTÃO EM FOCO, 2018, p. 10)

Aqui, mais uma vez, é enfatizada a importância dos gerentes para o setor educacional. Como mobilizador, todos sabem que continuar a participar da escola é de grande valor e propuseram uma estratégia de votação para promover questões de

educação social da escola. No entanto, os gerentes devem entender a sua comunidade, as necessidades da escola e todos os aspectos relacionados à escola.

Segundo a revista “Gestão em Foco” (2018, p.12), os gerentes devem realizar as seguintes perguntas para descobrir a escola:

1. Que escolas temos, que escolas querem?
2. Em que ambiente social a escola está?
3. Quem são os sujeitos da escola?
4. Quais são as expectativas da escola para essas disciplinas? O que eles estão a procurar?
5. Quais são as reais necessidades dos alunos, pais e professores?

Essas perguntas permitirão aos gerentes entender a realidade da escola e da comunidade, orientá-los a construir uma boa organização, estabelecer relacionamentos eficazes e fornece novas possibilidades e ações para o trabalho correto com críticas, ética e postura adequada.

Pensar em PPP é pensar em escolas, isso não é apenas atividade burocrática. O documento expressa as necessidades das pessoas envolvidas nos seus pensamentos e ações de trabalho, relacionadas à possibilidade de libertação e transformação social por meio do conhecimento, gestão em Foco (2018, p.16).

A revista Gestão em Foco (2018) destacou que o PPP consiste em três partes, delineadas para delinear projetos escolares: estrutura situacional, conceitual e operacional, discutiremos brevemente as seguintes partes:

MARCO SITUACIONAL - O QUE SOMOS? Apresenta um diagnóstico da realidade da escola e o seu ambiente circundante, bem como as necessidades encontradas no Plano de Ação da Instituição Educacional. Isso é muito importante, pois, a partir do estudo da realidade escolar, é delineada a identidade institucional da escola, o que possibilita identificar e fortalecer a prática de ensino consistente com essa identidade, ou seja, a análise dos dados da realidade escolar pode definir permanente E / ou mude com base em conceitos consistentes com os princípios da escola pública e estude para todos os alunos daquela comunidade em particular.

MARCO CONCEITUAL - O QUE QUEREMOS? Propõe a conceituação da base teórica que orienta a escola a desempenhar as suas funções sociais, ou seja, de acordo com a descrição no quadro contextual, a instituição educacional conecta o seu contexto com os conceitos e pressupostos teóricos mais próximos da escola. A situação atual da comunidade escolar e as necessidades das escolas públicas para definir as ações a serem formuladas nas atividades diárias da escola e as ações para fornecer referência para o futuro.

MARCO OPERACIONAL - O QUE FAREMOS? Inclui o planejamento das ações que a comunidade escolar deve executar para implementar o projeto da escola descrito nos dois primeiros marcos. Esse plano é um processo de compreensão e análise contínuas da realidade da escola, com o objetivo de

encontrar soluções para problema para fim de tomada de decisão. (GESTÃO EM FOCO, 2018, p. 23-26)

Esse marco fornece aos gerentes (diretrizes) sobre quais ações e decisões devem ser tomadas e, após o diagnóstico, é mais fácil saber para que lado seguir. Em outras palavras, a escola espera dividir essas ações em estágio pequeno, médio e longo prazo por meio da PPP para alcançar bons resultados.

Antes de prosseguir, é necessário entender a diferença entre gestão educacional e gestão escolar. Lück (2008) explicou:

A gestão da educação é sistemática e abrangente. O ensino e a gestão escolar referem-se às escolas. O campo de ação estrutural determina a motivação e a qualidade do ensino. Isso ocorre porque, através da gestão, com base. O paradigma, o pensamento e a estratégia adotada para esse fim, estabelecem a unidade, direção, motivação, consistência e continuidade da ação educacional. (LUCK, 2018, p. 15)

Todo professor/educador deve ser profissional especializado em educação, educador por inteiro, capaz de conduzir o processo educativo, ou seja, do pensar ao agir, realizar e avaliar, visando uma educação de qualidade.

Segundo Libâneo (2005, p. 346) “não basta ter o projeto, é preciso que seja levado a efeito”. As práticas de organização e de gestão executam o processo organizacional para atender ao projeto. O Projeto Político-Pedagógico é um instrumento capaz de orientar a escola no seu processo de organização. Sua elaboração exige técnica e a participação dos segmentos escolares. Toda escola que se apregoa democrática deve partir do princípio de que suas ações e decisões não devem ser tomadas isoladamente dos demais agentes que nela desenvolvem seus trabalhos e práticas escolares.

Partindo do pressuposto da análise do documento oficial que fundamenta a prática pedagógica na Escola Fernão Dias Paes, o Projeto Político Pedagógico (PPP), reconhecido como o documento norteador das ações dos profissionais e das profissionais do ensino no cotidiano escolar. Ele apresenta como objetivo construir uma proposta pedagógica que acompanhe os avanços na aprendizagem significativa para a formação integral do ser humano, como cidadão autônomo, participativo e consciente de seus direitos e deveres na sociedade que estão inseridos.

O papel dos educadores definido no documento de acordo com Cunha (2012) ressalta que:

Aos professores a responsabilidade em desenvolver o trabalho docente em consonância com o Projeto Pedagógico da Escola (P.P.P). Isto significa que cada professor deve envidar todos os esforços para alcançar um objetivo que é comum a todos; transformar a Escola atual em uma Escola criativa e integrada do aluno na vida social, baseada na pedagogia do compromisso com o sucesso do aluno. (CUNHA, 2012, p. 8)

Dessa maneira, se evidencia que a proposição da escola no PPP demonstra o reconhecimento da importância do desenvolvimento de atividades pedagógicas lúdicas como meio para o desenvolvimento da aprendizagem e a aquisição do conhecimento pelos alunos, através de sua proposta curricular. O documento destaca ainda que cabe ao educador trabalhar em consonância com a referida proposta, para poder enfim a escola alcançar os resultados pretendidos, contando com educadores engajados em uma prática reflexiva e consistente de acordo a filosofia da escola.

Fica assim compreendido que no campo teórico a instituição escolar reconhece a importância do tratamento metodológico utilizado para o desenvolvimento integral dos alunos, com vistas a construção da aprendizagem partindo dos saberes já existentes e ainda a valorização do estímulo aos alunos através da ação de propiciar o ensino aprendizagem de maneira prazerosa, criativa e dinâmica contribuindo dessa forma para o sucesso dos alunos.

Analizando o processo de planejamento docente da Escola Fernão Dias Paes para correlacioná-lo à proposição contida no PPP observamos que as educadoras trabalham de forma lúdica, dando importância ao planejamento, onde as mesmas desenvolvem um trabalho dinâmico e prazeroso, possibilitando e proporcionando de forma lúdica jogos e atividades de contextualização que sirvam no desenvolvimento individual dos educandos, estimulando e trabalhando as dificuldades encontradas, onde requer que as educadoras tenham uma reflexão sobre o que planejar, e para que planejar.

Trabalhar a ludicidade leva o educador a realizar reflexões sobre as atividades propostas, sobretudo porque trabalhar nesta perspectiva requer o acompanhamento direto do desenvolvimento das atividades para poderem despertar no discente a curiosidade em aprender, tornando as atividades significativas, despertando neles o prazer pelo aprendizado.

Segundo Vygotsky (1989) o lúdico só pode ser considerado educativo quando desperta o interesse do aluno pela disciplina, portanto os professores precisam aproveitar o mesmo como facilitador da aprendizagem. Os jogos e brincadeiras despertam nas crianças o gosto pela vida.

O estudo apontou as atividades lúdicas são as que mais despertam o interesse dos alunos e as brincadeiras que instigam o aluno a desenvolver saberes nas variadas disciplinas. Contudo, o ensino na perspectiva da ludicidade apresenta desafios aos próprios profissionais de sala como para os profissionais do suporte pedagógico e o comodismo por parte de alguns professores, é apontado como o maior deles posto que ainda tenha sua prática pautada na forma tradicional de ensino mecanizada, pois consideram que trabalhar com atividades dinâmicas e jogos, demanda tempo e exige ainda mais do professor.

6.3 ANÁLISE DA ENTREVISTA COM AS PROFESSORAS

Na entrevista, foram analisadas as questões um (01), dois (02), três (03), quatro (04), cinco (05), seis (06), sete (07), oito (08) e (09) nove. Os nomes das professoras são mantidos em sigilos e identificada com a letra inicial do seu nome, para preservar a identidade de todas.

S1 têm 46 anos, formou-se em pedagogia, com especialização em Psicopedagogia Clínica e Educacional. D2 com 32 anos, formou-se em pedagogia com especialização em Psicopedagogia Clínica e Educacional. M3 agora com 27 anos, formou-se em pedagogia com especialização em Educação Infantil e Anos Iniciais. Iniciamos esse trabalho através de entrevistas com as professoras, e suas respostas serão apresentadas e discutidas a seguir:

Na primeira pergunta, foi questionado que conceito a docente tem da ludicidade:

“O lúdico é uma atividade de entretenimento que dá prazer e diversão aos docentes e os demais envolvidos nos jogos e brincadeiras ao mesmo tempo, adquirindo aprendizado.” (S1)

“Lúdico é uma atividade de entretenimento, que do prazer e diverte todos os envolvidos.” (D2)

“O Lúdico é uma forma de desenvolver a criatividade, os conhecimentos, através de brincadeira, jogos, música e danças. O intuito é educar, ensinar, e divertimento e interagindo com os outros.” (M3)

Nas falas das professoras entrevistas percebe que jogos podem fornecer muitas alternativas de trabalho o lúdico na sala de aula, primeiramente porque o jogo

por si carrega uma carga de motivação positiva, que diferencia as aulas de educação física das outras.

Tendo em vista que quando as atividades de entretenimento e lazer, e durante o primeiro processo de ensino, é necessário entender que a coexistência de relações de grupo e diversidade cultural é um fator promissor e decisivo no processo de formação da criança.

Nesta mesma perspectiva, Santin (2004):

O indivíduo que brinca é espontâneo, e no ato de brincar, a realidade é transformada, personagens e mundos de ilusão são criados, colocando-se diante de desafios, riscos, de imprevistos, de 'suspense'. O jogo lúdico apresenta uma dimensão humana que proporciona alegria e euforia a criança ao perceber suas possibilidades e a oportunidade de representá-las e retratá-las. (SANTIN, 2004, p. 27)

Brincar pode ser entendido como uma das motivações e uma das condições importantes para que as pessoas desfrutem de acomodação e entretenimento na escola. Portanto, jogar não deve ser esquecido em nenhuma fase da vida. É claro que deve ser fortalecido e alterado a qualquer momento.

Na segunda questão, se o lúdico é fator que favorece a aprendizagem, as docentes responderam que:

"Sim, o lúdico é um recurso muito enriquecedor e facilita aprendizagem, pois o mesmo desenvolve uma boa saúde mental, que facilita o processo de socialização, comunicação, expressão e a construção do conhecimento." (S1)

"Sim, o brincar faz parte da infância, ajuda a se descobrir e a descobrir o mundo a sua volta. Possível usar a didática de uma forma chamar atenção da criança, ajudando-a desenvolver o seu processo cognitivo de uma maneira natural e no tempo correto. O lúdico é importante para que se aprenda de uma maneira fácil e até mesmo adequada, com o lúdico a criança também se integra a cultura, se desenvolve socialmente em brincadeira em grupo. Ela expressa-se e se comunica melhor." (M2)

"Sim, o lúdico pode gerar aprendizagem quando é inserido corretamente no planejamento das aulas." (D3)

Diante dos relatos, é possível perceber que atualmente os educadores têm se interessado em utilizar atividades lúdicas para estimular e inovar as atividades

realizadas em sala de aula. Rau (2007, p. 85) elenca o lúdico como contributo a aprendizagem em várias áreas do desenvolvimento. A autora lega que:

O lúdico como recurso pedagógico direcionado às áreas do desenvolvimento e aprendizagem pode ser muito significativo no sentido de encorajar as crianças a tomar consciência dos conhecimentos sociais que são desenvolvidos durante o jogo, os quais podem ser usados para ajudá-los no desenvolvimento de uma compreensão positiva da sociedade e na aquisição de habilidades. (RAU, 2007, p. 85)

Vale ressaltar a necessidade de compreensão pelo professor sobre os conceitos de jogos, brincadeiras e outras manifestações que convergem para o fenômeno lúdico, o que demanda a assunção de novas posturas e maior comprometimento.

Dando prosseguimento à discussão referente à entrevista, era referente ao planejamento das aulas, se utiliza jogos e brincadeiras e se utiliza os jogos como recursos didáticos.

Segundo elas:

“Sim, costumo me utilizar da caixa de jogos do PNAIC, pelo menos, uma vez por semana. Os jogos que mais utilizo são de formação de palavras, alfabeto móvel, palavras dentro de outra, sequências didáticas com brincadeiras etc.” (S1)

“Sim, em matemática jogos que envolvam as quatro operações, material dourado, dominó de frações entre outros. Em português, jogos que contemplam a leitura e a escrita de palavras. Sejam eles de material concreto e digitais.” (D2)

“Sim, são utilizados principalmente jogos voltados ao ensino da matemática e ao momento de recreação. Como, por exemplo: dominós, jogos da memória, bingos, entre outros.” (M3)

Percebe-se que todas as falas das professoras convertem para o mesmo ponto, onde as entrevistas demonstraram acreditar que o uso de jogos e brincadeiras em seus planejamentos de aula pode ajudar no processo de aprendizagem, pois despertam a atenção dos alunos.

Tendo em vista que brincar é um impulso natural da criança, que aliado à aprendizagem torna-se mais fácil à obtenção do aprender devido à espontaneidade das brincadeiras através de uma forma intensa e total. Em contrapartida, existem

aqueles alunos que não estão muito interessados em jogos e brincadeiras no ambiente escolar, portanto, os professores precisam encontrar uma maneira.

Segundo Vasconcellos (2000), do ponto de vista educacional, o planejamento é um ato de educação político, porque revela intenções:

Planejar é elaborar o plano de intervenção, aliando às exigências de intencionalidade de colocação em ação, é um processo mental, de reflexão, no que lhe concerne não uma reflexão qualquer, mas grávida de intenções. (VASCONCELLOS, 2000, p. 43)

O autor dá o significado de intervenção, ação e reflexões sobre medidas. É nesse aspecto que o comportamento do planejamento pressupõe uma consciência da mudança e, sem ela, não pode promover a mudança.

A quarta questão levantada na entrevista, foi questionado se as docentes participam ou já participaram de cursos para trabalhar com a ludicidade, as respostas foram as seguintes:

“Sim, participo, a escola fornece alguns cursos para aprimorar o ensino e trabalhar a ludicidade. Na minha visão os recursos oferecidos não são suficientes. O lúdico faz parte da minha metodologia constrói vários jogos educativos, para atender à necessidade dos meus alunos, trabalho também com projetos sobre a ludicidade, pois o lúdico proporciona aprendizagem.” (S1)

“Participo esporadicamente de formação continuada que auxilia a trabalho o lúdico.” (D2)

“A professora disse que participa conforme a secretaria de educação disponibiliza a cada ano letivo.” (M3)

A formação continuada fornece muita ajuda nesse processo, pois pode ajudar os docentes a melhorar gradualmente a sua prática de ensino, apoiando assim os alunos na construção do conhecimento, não apenas no acúmulo de informação.

Porque, de acordo com pressupostos de Delors (2003):

Os professores são também afetados por esta necessidade de atualização de conhecimentos e competências. A sua vida profissional deve organizar-se de modo que tenham oportunidade, ou antes, se sintam obrigados a aperfeiçoar sua arte, e beneficiar-se de experiências vividas em diversos níveis da vida econômica, social e cultural. (DELORS, 2003, p. 166)

Pois, a importância dos professores que continuam receber treinamento é enfatizada novamente para melhorar a sua prática de ensino, em vez de torná-los tão monótonos e onerosos para ambas às partes envolvidas no processo de ensino-aprendizagem.

Seguindo essa perspectiva de ludicidade, a quinta questão proposta às professoras tem como objetivo saber se as atividades lúdicas recreativas podem promover a socialização entre os alunos, segundo as entrevistadas:

“sim, pois é através dos jogos e brincadeiras que percebemos a socialização no comportamento das crianças que formas que elas possam se comunicar os modos de agir de pensar, sentir, com o seu meio a qual está inserida, pois, a socialização é um processo interativo.” (S1)

“Sim, o lúdico busca o divertimento através de brincadeiras e contos, esse mundo do lúdico exige uma interação e socialização das crianças é desse que eles se interagem.” (D2)

“sim, o lúdico promove a socialização dos alunos e percebe-se no decorrer das atividades avaliativas melhor rendimento escolar.” (M3)

Todas as professoras concordaram que, jogos e brincadeiras são atividades de socialização entre todas as atividades humanas. Por meio dessas atividades, os indivíduos socializam, elaboram conceitos, propõem ideias, estabelecem relações lógicas e integram conceitos. Essas atividades fazem parte da construção do sujeito.

Segundo Santos (2011), a sala de aula é um espaço de convergência de realidades que precisam ser problematizadas e permeadas pela ação do professor. Através do lúdico, o professor tem a oportunidade de inovar a sua prática de ensino, pois além de realizar atividades interessantes, o professor também pode proporcionar a interação entre os alunos, melhorando assim a forma de seu relacionamento.

Estas mediações podem recuperar o lúdico em suas disciplinas, abordando diversas questões sobre o brincar, como: a relação adulta x criança, o brinquedo, sua história, a brincadeira e seu espaço.

Ainda nesse contexto, Santos (2001, p. 15), afirma que, “é preciso que os profissionais de educação reconheçam o real significado do lúdico para aplicá-lo adequadamente, estabelecendo a relação entre o brincar e o aprender”.

Na sexta questão levantada, acredita que com as atividades lúdicas os alunos adquirem habilidades tão defendidas pelos teóricos.

“Sim, pois segundo os teóricos as brincadeiras são de grande relevância para o desenvolvimento e aprendizado das crianças, pois brincando aprende.” (S1)

“Sim, os jogos visam desenvolver nos alunos as potencialidades, intelectual física e motores e em união com o educador propicia o aprendizado particular da brincadeira como uma fonte de atividade.” (D2)

“Sim, o brincar faz parte do desenvolvimento cognitivo, social, biológico, motor e afetivo da criança. O brincar representa para criança uma linguagem própria de conexão com mundo e a hipótese de desenvolver habilidades essenciais no desenvolvimento integral, segundo alguns teóricos.” (M3)

Pode ser observado nas respostas que todos os professores usam no seu cotidiano, os jogos e brincadeiras como ferramenta nas suas vidas diárias pra ajudar a aprender e desenvolver o seu conteúdo segundo as falas dos teóricos.

Froebel, Montessori e Decroly, foram os primeiros educadores a ingressarem na pré-escola e iniciarem a educação sensorial utilizando-se de jogos e materiais didáticos. Rompendo a educação tradicional, Wajskop (2007) afirma que:

Foram os primeiros pedagogos da educação pré-escolar a romper com a educação verbal e tradicionalista de sua época. Propuseram uma educação sensorial, baseada na utilização de jogos e materiais didáticos, que deveria traduzir por si a crença em uma educação natural dos instintos infantis (WAJSKOP, 2007, p. 119)

Portanto, percebe-se que as atividades lúdicas proporcionam uma aprendizagem social, pois as crianças se desenvolvem desde cedo através do seu contexto social e familiar, com a experiência histórica dos adultos e através do próprio mundo criado por eles.

Sabendo que essa ferramenta didática necessita de espaço para serem explorada, a sétima questão é se considera que empregar jogos e brincadeiras contribui para uma aprendizagem significativa e como é esta ação, obtivemos as seguintes respostas:

“sim, com jogos e brincadeiras que promovam desafios e enigmas a serem decifrados como, por exemplo, o jogo caça ao tesouro.” (S1)

“Dependendo das características de cada jogo, assim como de seu objetivo, isso pode acontecer de diferentes maneiras.” (D2)

“Sim, pois como já falei, o lúdico traz prazer para a criança, eles aprendem em forma de brincadeiras, e isso, tira eles do quadro, pincel, livro e caderno, o que muitas vezes eles consideram chato, porém, não deixo de usar quando vejo necessidade.” (M3)

As respostas das entrevistas podem ser complementadas ou justificadas por Vygotsky (1987) quando o teórico afirma que a brincadeira favorece a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal, a qual implica a relação entre o nível de desenvolvimento real – determinado pela capacidade de solução de problemas independentemente – e o nível de desenvolvimento potencial – em que se encontram as funções psicológicas em processo de amadurecimento, potencialmente emergentes, mas ainda não suficientemente consolidadas. Pois, ao brincar a criança age além do comportamento da sua faixa etária e da sua realidade diária, produzindo atividades e experiências novas, criando modos de pensar e agir no mundo que desafiam o seu conhecimento já internalizado.

Diante disso, observamos nas falas das professoras que os jogos e as brincadeiras podem ser ferramentas didáticas propulsoras do conhecimento, de cunho prazeroso e que instiga significativamente a interação e socialização das crianças, entre elas e com o conteúdo abordado.

Seguindo nesta perspectiva, a oitava questão levantada foi, se a ludicidade é inserida na organização do trabalho pedagógico da escola, se tem algum projeto que contempla essa ação, as entrevistadas responderam que:

“Sim, a aprendizagem é significativa e, os alunos aprendem na sala de aula e colocar em prática na vida cotidiana.” (S1)

“Sim, os jogos são de suma importância no processo de ensino.” (D2)

“Sim, as atividades lúdicas, geralmente, conseguem promover uma aprendizagem significativa, visto que a criança desenvolve as habilidades de forma prazerosa.” (M3)

Consequentemente, todas as professoras concordaram ser necessário haver, por parte do educador, busca constante de novas atividades como jogos e brincadeiras que visem tornar o ensino mais atraente e prazeroso, também ajuda a estimular diferentes programas de conhecimentos necessários para a aprendizagem em crianças.

Kishimoto (2011) define o jogo sendo:

Quando as regras do jogo são executadas, quando a criança está imersa em ações divertidas, as ações que ela realiza. Pode-se dizer que isso está jogando. Dessa forma, os brinquedos e jogos estão diretamente relacionados às crianças e não devem ser confundidos com jogos. (KISHIMOTO, 2011, p. 26)

Obviamente, os educadores devem saber explorar e organizar espaços, de modo a fornecer às crianças materiais que possam promover o aprendizado através de jogos e brincadeiras.

Na última questão, quer saber se entrevistadas encontram dificuldades em utilizar a ludicidade em sala de aula, as professoras responderam que:

“Não, pois a ludicidade é uma das importantes aliadas na minha prática pedagógica.” (S1)

“Não, encontro dificuldades.” (D2)

“Sim, uma das maiores dificuldade é fazer com quer todos entendam claramente e fácil aquilo que sejas apresentado de forma lúdica e transmitir algo que fique bem explicativo e de fácil compreensão.” (M3)

Por meio das brincadeiras, o professor tem a oportunidade de tornar a sua prática pedagógica inovadora, pois além de realizar atividades interessantes, o professor também pode proporcionar a interação entre os alunos, melhorando assim a forma de relacionamento deles.

Kishimoto (1994), considera essencial a definição de determinados termos que para a sociedade podem possuir o mesmo significado: jogo, brinquedo e brincadeira. Na análise final percebe-se que é possível contribuir para um melhor ensino, incluindo atividades lúdicas interessantes e de importante valor, não só na utilização de jogos, mas também no ensino da aprendizagem dos alunos. Portanto, as atividades lúdicas são um meio importante para a construção e desenvolvimento do conhecimento dos

alunos, que as utilizam para se conectar com a realidade, dominar o conhecimento e integrá-lo.

Ressaltamos, que o educador deve sempre compreender as inovações pedagógicas, compreender todos os aspectos do desenvolvimento do aluno na vitalidade e no interesse das atividades que lhe são propostas, como meio de proporcionar um aprendizado de qualidade, proporcionando-lhe um ambiente rico de imaginação, reflexão e construção e incentivar que atuem de forma autônoma e ativa. Portanto, o educador deve definir e escolher com clareza os objetivos a serem alcançados e ser criativo na formulação das atividades, considerando o potencial e as necessidades dos alunos. Enfim, será destacado a realização de todo o trabalho, ou seja, as considerações finais.

CONCLUSÃO

CONCLUSÃO

As práticas realizadas através da pesquisa de campo possibilitaram a articulação dos jogos e brincadeiras, permitindo verificar o quanto é importante trabalhar entre a teoria e prática, bem como é preciso planejar atividades voltadas para a realidade dos alunos, para conseguir atingir os objetivos estabelecidos no processo de ensino e aprendizagem.

O Projeto Político Pedagógico escolar é formular ações efetivas para promover o aprendizado e as habilidades de cada aluno e a comunicação está entre o líder e a equipe que deve transmitir confiança, lealdade ao trabalho. Com isso, foi permitido atingir o objetivo principal da presente pesquisa, “A importância dos jogos como instrumento no processo de ensino: um estudo na Escola Fernão Dias Paes- Município de Lambari D'Oeste-Mato-Grosso”.

Os jogos e brincadeiras são de grande importância no processo de ensino, para poderem interagir com as condições proporcionadas, aprender a cooperar com os pares e conviver com a sociedade, o que contribui principalmente para o processo de ensino.

Em relação à limitação encontrada na pesquisa, está em adaptar os conteúdos lúdicos para discentes com necessidades especiais e múltiplas para eles serem efetivamente compreendidos e apreendidos.

Também é possível discutir esses pressupostos e o quanto os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento psicológico e motor dos alunos em fase de alfabetização. Porque os jogos e brincadeiras mostram a criatividade e expressividade das crianças, além de inseri-las divertidamente no meio social em que vivem.

Portanto, discutimos com os autores que conceituam o tema desta tese no eixo teórico e realizamos uma análise detalhada a partir das visões desses teóricos. Desta forma, acreditamos que a comunidade científica pode possuir a propriedade do processo aqui desenvolvido, e perceber a importância dos jogos e brincadeira no contexto escolar.

A experiência internacional não pode ser usada como exemplo, primeiro por razões culturais, e depois por antecedentes histológicos. Por outro lado, no Brasil, oferecemos uma escola pública integral gratuita e trabalhamos para reduzir a

desigualdade social por uma educação que amplie conhecimentos e condições, pelo menos no início da lei.

As análises de teses e dissertações, além de identificar tendência de pesquisa nas ciências humanas, também é na brincadeira o predomínio do materialismo histórico crítico como meio de análise de trabalhos já realizados.

Faz-se necessário ressaltar que a pesquisa de campo contribuiu significativamente nos processos de apropriação do conhecimento, visto que, quando as crianças durante as atividades lúdicas, foram submetidas a respeitarem regras, aprendem a dominar seu próprio comportamento, desenvolvem o pensamento abstrato, a percepção visual, o autocontrole, a observação e a memorização. Sendo assim, pode-se constatar que os jogos e brincadeiras foram utilizados como importante instrumento pedagógico para o desenvolvimento dos alunos.

Assim, entende-se a grande responsabilidade que o professor deve ter com a educação de seus discentes, visto que, o verdadeiro papel do educador é o de fazer com que os alunos, por mediações, se apropriem do conhecimento científico, sistematizado, contribuindo assim para uma educação transformadora.

Pensando nos trabalhos que futuramente poderão ser estudados e pesquisados, a importância dos jogos como ferramenta no processo de ensino, acredito que possam surgir discursos temáticos e sugestões de leitores sobre o problema. Espero chamar a atenção para novas pesquisas a respeito, porque é um assunto amplo, mas ainda requer metodologias que implementam as ações na prática educativa.

No entanto, chega-se à conclusão de que a ludicidade permite às crianças vivenciar a realidade imaginária colocando-as como transformação social no campo abstrato, permitindo-lhes perceber serem sujeitos produtor do conhecimento. Também ressalta-se ser óbvio que as atividades lúdicas interferem na aprendizagem das crianças, por isso é importante incorporar as atividades lúdicas no processo educacional. De qualquer forma, encontrar as respostas para todas as perguntas é um grande desafio, talvez não encontre; mas questionar é uma forma de buscar mudanças para uma educação de qualidade para todos.

REFERÊNCIAS

REFERÊNCIAS

A BNCC no ensino fundamental: Disponível em: <http://www.portalguiaescolas.com.br/acontece-nas-escolas/metodologia-de-ensino/a-bncc-ensino-fundamental/#:~:text=De%20acordo%20com%20a%20BNCC,de%20elaborar%20conclus%C3%B5es%2C%20em%20uma>, Acesso em: 03. Agost. 2020.

ALBRECHT, T. D. Atividades lúdicas no Ensino Fundamental: uma intervenção pedagógica. Dissertação (Mestrado). Campo Grande. Universidade Católica Dom Bosco. 124 p. 2009.

ANTUNES, C. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

ARANÃO, I. D. A Matemática Através de Brincadeiras e Jogos. 5. ed. Campinas: Papirus, 2004.

ARAÚJO, V. C. O jogo no contexto da educação psicomotora. São Paulo: Cortez, 1992.

AURÉLIO. O minidicionário da língua português. 4^a edição revista e ampliada do minidicionário Aurélio. 7^a impressão – Rio de janeiro. 1993.

BARDIN, L. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70. 2011.

BARRETO, N. R. U.SSO. Livro didático público e o uso de “passatempos” nas aulas de química/ 2008. Disponível em: <https://meuartigo.brasilescola.uol.com.br/educacao/o-ludico-como-estrategia-para-um-melhor-aprendizado-biologia.htm>. Acesso em: 02. out. 2020.

BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR: Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em 08 de julh. 2020.

BORGES, M. F. RUBIO, J. A. S. A Educação Psicomotora como Instrumento no Processo de Aprendizagem. Revista Eletrônica Saberes da Educação, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

BORSA, J. C. BANDEIRA, D. R. Uso de Instrumentos Psicológicos de Avaliação do Comportamento Agressivo Infantil: Análise da Produção Científica Brasileira. Avaliação Psicológica, v. 10, n. 2, p. 193-203. 2011.

BROUGÈRE, Gilles. Brinquedo e cultura. São Paulo: Cortez, 1997.

CAGLIARI, L. C. Alfabetizando sem o ba-be-bi-bo-bu. Ed. Scipione. São Paulo. 2009.

CRISTIANE. A.M. A participação de crianças e professora na constituição da brincadeira na educação infantil. Ceará. 2009.

CUNHA, Nylse Helena Silva. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

DELORS, J. Educação: **um tesouro a descobrir**. 8. ed. - São Paulo: Cortez; Brasília, DF: MEC: UNESCO, 2003.

EDUCAÇÃO E TRANSFORMAÇÃO: O processo de alfabetização da criança segundo Emilia Ferreiro. Disponível em: <http://educaçãoetransformaçãooficial.blogspot.com>. Acesso em: 10 agost.2020.

EDUCAR NA DIVERSIDADE: Se a criança não pode aprender da maneira que é ensinada, é melhor ensiná-la na maneira que se aprende. Disponível em: <https://educarnadiversidadee.blogspot.com/2013/09/se-uma-crianca-nao-pode-aprender-da.html>. Acesso em: 19. Setem. 2020.

ENCANTO DO RENASCER: A Importância de Brincar para a Criança: Disponível em: <https://elisabetecunha2008.wordpress.com/2012/07/23/a-importancia-de-brincar-para-a-crianca/>. Acesso em: 01 de out. 2020.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Cortez, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

FUNDAÇÃO ITAÚ SOCIAL. Tendências para Educação Integral. São Paulo: CENPEC, 2011.

GESTÃO EM FOCO. O papel do diretor escolar e a organização do trabalho pedagógico: documentos norteadores da escola. Disponível em: http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/gestao_em_foco/gestao_escolar_unidade1.pdf. 2018. Acesso em: 03, Agost. 2020.

GONZÁLEZ REY, Fernando Luis. **Pesquisa qualitativa em psicologia: Caminhos e desafios**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

JANICE. V. B. **Brincadeiras e Imaginação: diálogo sobre as possibilidades de repensar a formação docente**. Santa Maria. 2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**/ Tizuko M. Kishimoto (ORG); – 14. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis**: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LARA, I. C. M. **Jogando com a matemática na Educação Infantil e Séries Iniciais.** São Paulo: Editora Rêspel, 2005.

LIBÂNEO, J. C.; OLIVEIRA, J.F de; TOSCHI. **Educação escolar: política, estrutura e organização.** 2. Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LOPES, V. G. **Linguagem do Corpo e Movimento.** Curitiba, PR. FAEL, 2011.

MATOS, M. M. **O Lúdico na Formação do Educador.** Cairu em Revista, v. 2, n. 2, p. 133-142, out. 2020.

MAURICIO, L. V. **Ampliação da jornada escolar:** configurações próprias para diferentes contextos – Brasil e Europa. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ensaio/v22n85/v22n85a02.pdf>. Acesso em: 19. Agost. 2020.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. SECAD. **Educação Integral:** Educação Integrada e(m) Tempo Integral: concepções e práticas na Educação Brasileira, 2009. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=12372&Itemid=817. Acesso em: 11 agost 2020.

MIRANDA, Josete Barbosa; SENRA, Luciana Xavier. **Aquisição e desenvolvimento da linguagem:** contribuições de Piaget, Vygotsky e Maturana. 2012.

MOLL, Jaqueline. **Educação Integral na perspectiva da reinvenção da escola:** elementos para o debate brasileiro. In: Salto para o futuro: educação integral. Ano XVIII boletim 13 - agosto de 2008. p. 11-16 ISSN: 1982-0283. Disponível em: http://www.ufrgs.br/projetossociais/Biblioteca/4_TV_Escola_Educacao_Integral.pdf. Acesso em: 11 agost. 2020.

MUNICIPIO DE LAMBARI D' OESTE – MT. **wikipedia.** Disponivel em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Lambari_d'Oeste. Acesso em: 22 jan. 2021.

NOVA ESCOLA, Gestão. **O que é Projeto Político Pedagógico.** Disponivel em <https://gestaoescolar.org.br/conteudo/560/o-que-e-o-projeto-politico-pedagogico-pp>. Acesso em: 05. Agost. 2020.

OENNING, V. OLIVEIRA, J. M. P. **Dinâmicas em Sala de Aula:** Envolvendo os Alunos no Processo de Ensino, Exemplo com os Mecanismos de Transporte da Membrana Plasmática. Revista Brasileira de Ensino de Bioquímica e Biologia Molecular, n. 1, p. 1-12. 2011.

OLIVEIRA, Denize Cristina de. Análise de Conteúdo Temático- Categorial: **Uma Proposta de Sistematização.** Ver. Enferm. Out/ Dez 16(4):569-76. UFRJ. Rio de Janeiro, 2008.

PEDAGOGIA AO PÉ DA LETRA: alfabetização e o desenvolvimento da zona proximal: Disponivel em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/alfabetizacao-e-o-desenvolvimento-da-zona-proximal>. Acesso em: 22. Agost. 2020.

PEDAGOGIA, Rivonete Bittercourt: Disponível em:
<https://divonetebittencourt.blogspot.com/2010/10/introducao-sua-obra-busca-ummodelo.html> Acesso em 04 de Agost. 2020.

PEDROZA, R. L. S. **Aprendizagem e Subjetividade**: Uma Construção a Partir do Brincar. Revista do Departamento de Psicologia - UFF, v. 17, n. 2, p. 61-76, jul./dez. 2005.

PEREYRA, A. M. La jornada escolar em Europa. **Cuadernos de Pedagogia**, Barcelona, n. 206, set., 1992.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PINTO, C. L. TAVARES, H. M. **O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender**. Revista da Católica, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.

POSSATTO, Lourdes Bernadete, JAGNOW, Cladis Rosélia. **A Contribuição Dos Jogos No Processo Ensino/Aprendizagem**. 2016.

POZAS, D. **A criança que brinca mais aprende mais**: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil. Rio de Janeiro: Senac, 2011.

PROJETO POLÍTICO PEDAGÓGICO- ESCOLA FERNÃO DIAS PAES, 2020: Lambari D' Oeste – MT.

RAMOS, D. C.; RIBEIRO, S. M.; SANTOS, Z. A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança**. In: ROSA, A. (Org.). Lúdico & Alfabetização. Curitiba: Juruá, 2011, p. 38-43

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. Curitiba, 2007.

RIBEIRO, Elisa Antônia. A perspectiva da entrevista na investigação qualitativa. **Evidência: olhares e pesquisa em saberes educacionais**, Araxá/MG, n. 04, p.129-148, 08 de julh. 2020.

SANTIN, Vilvino. **Educação Física**: outros caminhos. Porto Alegre: EST, 1990.

SANTIN, Vilvino. **Educação Física**: outros caminhos. Porto Alegre: EST. 2004.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2011.

SILVA, C. S. B. Curso de pedagogia no Brasil: **História e identidade**. 3. ed. Campinas? SP: Autores Associados, 2004.

SILVA, Claudia Mara. **Proposta de Alfabetização Desafios do Aprender**. Disponível em: <http://abcclaudiamara.blogspot.com.br/2015/02/proposta-de-alfabetizacao-proposta-de-alfabetizacao-desafios-do.html>. Acesso em: 04 de agost. 2020.

SIMÃO. M. **Prática pedagogica das series iniciais:** do fascínio do jogo, a alegria do aprender. Brasília. 2000.

SÓ ESCOLA: **O papel do professor no processo e alfabetização:** disponivel em: <https://soescola.com/2017/07/o-pepel-do-professor-no-processo-de-alfabetização.html>. Acesso em: 04 de agost. 2020.

TEIXEIRA, C. E. J. **A ludicidade na escola.** 1ª ed. São Paulo: Loyola, 2012.

TRIVINOS, Augusto Nibaldo Silva. Introdução a pesquisa em ciencias sociais: **a pesquisa qualitativa e educação.** São Paulo: altas, 2008.

VASCONCELLOS, C. S. Planejamento: **projeto de ensino-aprendizagem e projeto políticopedagógico.** 9 ed. São Paulo: Libertad, 2000.

VASCONCELLOS, Celso dos S. Planejamento: **Projeto de ensino-aprendizagem e projeto político-pedagógico.** São Paulo: Libertad, 2002.

VEIGA, Ilma Passos A. **A educação Básica Pós – LDB.** Projeto Político Pedagógico da Escola: Uma construção coletiva. In SILVA, Eurides B. (org). São Paulo: Pioneira, 1995.

YGOTSKY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

YGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

YGOTSKY, L. S. **A Formação Social da Mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1987.

YGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente** São Paulo: Martins Fontes, 1989.

YGOTSKY, L.S. **A formação social da mente.** Tradução de José Cipolla Neto; Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afecheto; 7ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

YGOTSKY, L.S. Zona de desenvolvimento proximal: **A brincadeira na creche.** In: FREITAS, Maria Teresa de A. (Org.). Vygotsky um século depois. Juiz de Fora: EDUFJF, 1998. p. 47-72.

YGOTSKY, Lev. Semenovich. **Formação Social da Mente.** Trad. José Cipolla Neto. 7 ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

WAJSKOP, Gisela. **O Brincar na Pré-Escola.** 7.ed. São Paulo: Cortez, 2007. 119 p.

APÊNDICES

APÊNDICE I-Termo de Apresentação

PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PESQUISADORES E ENCAMINHAMENTO DE REVALIDAÇÃO

TERMO DE APRESENTAÇÃO

Por este termo apresentamos a estudante de mestrado **PRISCILA CARLA HAUCO TORO**, para que a mesma possa realizar pesquisa em campo, como entrevistas e outros procedimentos relacionados ao tema “**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO INSTRUMENTO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: NA ESCOLA FERNÃO DIAS PAES - MUNICÍPIO DE LAMBARI D'OESTE – MT**”, a fim de complementar seu trabalho científico de conclusão do curso.

Registra-se aqui agradecimentos a todos que estão possibilitando apoio a esta pesquisa.

Atenciosamente,

Maria Antônia Ramos Costa

Orientadora do Mestrado
661247/SSP/RO
Ariquemes-Rondônia (69)9-9904-3018

APÊNDICE II – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

**PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PESQUISADORES E ENCAMINHAMENTO
DE REVALIDAÇÃO**

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Eu, _____,
aceito participar da pesquisa: “A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO
INSTRUMENTO NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: NA ESCOLA
FERNÃO DIAS PAES- MUNICÍPIO DE LAMBARI D’ OESTE – MT”, a ser
desenvolvido pela pesquisadora: PRISCILA CARLA HAUCO TORO.

Declaro também que:

- 1). Aceito voluntariamente a participar dessa pesquisa, não tendo sofrido nenhuma forma de pressão para isso;
- 2). Fui assegurado (a) que minhas informações serão utilizadas somente para o estudo da referida pesquisa e de forma a não me identificar.

Caceres, 06 de julho de 2020.

Assinatura do Participante

Priscila Carla Hauco Toro
Pesquisadora

APÊNDICE III - Entrevista com as professoras

PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PESQUISADORES E ENCAMINHAMENTO DE REVALIDAÇÃO

I. IDENTIFICAÇÃO GERAL

a) Gênero:

a)() M b)() F

b) Idade:

- a)() 22 a 24 anos
- b)() 25 a 30 anos
- c)() 31 a 40 anos
- d)() 41 a 50 anos
- e)() mais de 50 anos

c) Estudou em Faculdade:

a)() Pública b)() Privada

d) Vínculo Empregatício

A)() Celetista b)() Concursado

e) Tempo de atuação na docência?

- a)() 1 a 2 anos
- b)() 2 a 3 anos
- c)() 3 a 4 anos
- d)() 4 a 5 anos
- e)() 5 a 10 anos

f) FORMAÇÃO ACADÊMICA

- a)() Magistério do Ensino Médio
- b)() Graduação
- c)() Pós-graduação Lato-Sensu
- d)() Pós-graduação Stricto-Sensu Mestrado
- e)() Pós-graduação Stricto-Sensu Doutorado

Roteiro da Entrevista

- 1). Que conceito tem sobre a ludicidade?
- 2) Considera que o lúdico é um fator que favorece a aprendizagem?
- 3) No planejamento das suas aulas, inseri jogos e brincadeiras nesse processo e faz utilização dos jogos como recurso didático?
- 4) Participaram ou participa de cursos para trabalhar com ludicidade?
- 5) As atividades recreativas promovem a socialização entre os alunos?

- 6) Nas atividades lúdicas os alunos adquirem habilidades tão defendidas pelos teóricos?
- 7) Empregar jogos e brincadeiras contribuem para uma aprendizagem significativa?
- 8) A ludicidade é inserida na organização do trabalho pedagógico da escola, existe alguns projetos que contempla essa ação?
- 9) Encontra dificuldades para inserir a ludicidade em sala aula?

Obrigada pela Participação de Todas!

A AUTORA

PRISCILA CARLA HAUCO TORO



Graduação em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná – UNOPAR e Artes Visuais pela Faculdade de Educação Paulistana – FAEP e Pós-graduada em Educação Infantil e Anos Iniciais e AEE e Sala de Recursos Multifuncionais pela faculdade Faveni e Futura. Mestranda pelo Programa de Pesquisadores da IPE em parceria com a Amazônia University, Educação Cultura e Sustentabilidade-Estado da Flórida-EUA.
<http://lattes.cnpq.br/9737976669475629>.
<https://orcid.org/0000-0003-2963-5424>.



• ISBN 978-65-994367-3-4



9 786599 436734

A standard 1D barcode for the ISBN 978-65-994367-3-4. The barcode is black and white, with the ISBN number printed below it.


Editora
REALCONHECER

The logo for Editora REALCONHECER. It features a stylized 'R' and 'A' intertwined in a green square, with the word 'Editora' in a script font and 'REALCONHECER' in a bold, sans-serif font below it.