

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS INSTITUTO DE
NATUREZA E CULTURA – INC UNIDADE ACADÊMICA DE
BENJAMIN CONSTANT CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM
PEDAGOGIA**

Maria Rosângela Ramires Martins

**O LÚDICO, A CRIANÇA E O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA
NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

BENJAMIN CONSTANT – AM

2022

MARIA ROSÂNGELA RAMIRES MARTINS

**O LÚDICO, A CRIANÇA E O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA
ESCRITA NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado
como requisito final para a obtenção do grau
de licenciada em Pedagogia pelo Instituto de
Natureza e Cultura –INC/UFAM.

Orientadora: Profa. Dra.. Marinete Lourenço Mota

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

M386l Martins, Maria Rosângela Ramires
O lúdico, a criança e o desenvolvimento da leitura e da escrita no primeiro ano do ensino fundamental / Maria Rosângela Ramires Martins . 2022
69 f.: il. color; 31 cm.

Orientadora: Marinete Lourenço Mota
TCC de Graduação (Licenciatura Plena em Pedagogia) -
Universidade Federal do Amazonas.

1. Lúdico. 2. Criança. 3. Leitura e escrita. 4. Prática pedagógica docente. I. Mota, Marinete Lourenço. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

MARIA ROSÂNGELA RAMIRES MARTINS

O LÚDICO, A CRIANÇA E O DESENVOLVIMENTO DA LEITURA E DA ESCRITA
NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

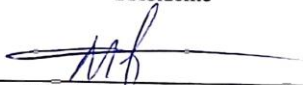
Trabalho de Conclusão de Curso aprovado
como requisito final para a obtenção do grau
de licenciada em Pedagogia pelo Instituto de
Natureza e Cultura –INC/UFAM.

Aprovado em: 05 / 10 / 2022

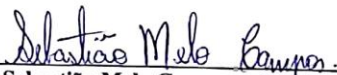
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dra. Marinete Lourenço Mota – INC/UFAM
- Presidente -



Prof. Msc. Maria Simone Ribeiro da Cruz – INC/UFAM
- Membro -



Prof. Msc. Sebastião Melo Campos – INC/UFAM
- Membro -

DEDICATÓRIA

*Dedico este trabalho a minha família, em especial meu pai **Francisco Viana** e minha mãe **Maria Rodrigues**, meus irmãos **Maurício, Jones, Nildo, Vanessa e Francisco** pela compreensão e incentivo para a conclusão do curso de Pedagogia.*

*Ao meu namorado **Rafael Ângelo**, por estar sempre ao meu lado, me apoiando em todos momentos.*

AGRADECIMENTO

A **DEUS**, que me deu força todos os dias para que eu me levantasse para seguir enfrente, para supera todos os obstáculos que sugiram durante o curso, me socorreu espiritualmente, dando-me força para continuar.

A universidade Federal do Amazonas – **UFAM**, Por nos proporcionar esse curso de graduação. Aos professores pela dedicação e pela boa vontade de repassar tanto conhecimento. O meu muito obrigado!

Em especial a minha orientadora professora **Marinete Loreço Mota**, não só pela constante orientação na realização desse trabalho, mais pela sua dedicação, paciência, seu carinho, incentivo e comprometimento na condução da conquista deste trabalho. O meu profundo respeito e gratidão!

Aos educadores sujeitos da pesquisa e a **Escola Municipal Cosme Jean**, pela acolhida e disposição em compartilhar seu cotidiano pedagógico, obrigada pelas trocas enriquecedoras de conhecimentos durante todo esse processo de pesquisa.

Aos meus colegas de classe que foram verdadeiros e companheiros, e em especial aos meus amigos (a) **Elisa Bitencourt de Lima, Erick Silva e Silva, Alexandro Ramos e Leyda Pinto Felix**. Esses têm grande parcela de contribuição para minha graduação e sempre serei muito grato pelo apoio que cada um, me deu durante essa trajetória de vida acadêmica.

EPÍGRAFE

As atividades lúdicas tem um papel fundamental na estruturação do psiquismo da criança, é no ato de brincar que a criança utiliza elementos de fantasia e da realidade e começa a distinguir o real do imaginário. É através da ludicidade que ela desenvolve não só a imaginação, mas também fundamenta afetos, elabora conflitos e ansiedade, explora habilidades e a medida que assume múltiplos papéis, fecunda competências cognitivas e interativas.

Antunes

“O lúdico é um forte aliado no processo de ensino aprendizagem da criança”

Juliana Santan

RESUMO

Esta monografia vem abordar o tema da ludicidade no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental, com a finalidade de entender o porquê os professores do ensino fundamental não investem em atividades lúdicas no processo educativo escolar. Os estudos científicos acerca do tema comprovam a importância da ludicidade no desenvolvimento integral das crianças. Nesse sentido a pesquisa teve como objetivo analisar o lúdico como ferramenta didática utilizada pelos docentes em sala de aula com as crianças do primeiro ano dos anos iniciais do ensino fundamental para o desenvolvimento da leitura e da escrita. Como aporte teórico e metodológico destacam-se os autores teóricos Almeida (2005), Aranha (1996), Kishimoto (2008), Negrine (2003), Oliveira (2021), Périco, Assis e Corter (2019) e Santos (2002), Angotti (2002), Maluf (2004), Minayo (1994), Lakatos (1992), considerando ainda as legislações educacionais brasileiras, como por exemplo, o Referencial Curricular da Educação Infantil (1998), Estatuto da Criança e do Adolescente (1990) e Os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998). A metodologia de natureza qualitativa pautou-se na pesquisa de campo e bibliográfica, para um aprofundamento no trabalho, utilizando-se da observação participante e entrevista semiestruturada como técnica de coleta de dados. Como resultado a pesquisa aponta que apesar de os professores reconhecerem a importância do desenvolvimento de atividades lúdicas para o processo ensino aprendizagem, poucas ações nesse sentido foram identificadas. Dessa forma, ressalta-se que as atividades lúdicas devem ser desenvolvidas em sala de aula tendo vista o processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita para as crianças dos Anos Iniciais.

Palavra-chave: Lúdico. Criança. Leitura e Escrita. Prática pedagógica docente.

RESUMEN

Esta monografía aborda el tema de la lúdica en el proceso de alfabetización en los primeros años de la escuela primaria, con el fin de comprender por qué los maestros de la escuela primaria no invierten en actividades lúdicas en el proceso educativo escolar. Estudios científicos sobre el tema comprueban la importancia del juego en el desarrollo integral de los niños. En este sentido, la investigación tuvo como objetivo analizar la lúdica como herramienta didáctica utilizada por los docentes en el aula con niños del primer año de los años iniciales de educación fundamental para el desarrollo de la lectura y la escritura. Como aporte teórico y metodológico se destacan los autores teóricos Almeida (2005), Aranha (1996), Kishimoto (2008), Negrine (2003), Oliveira (2021), Périco, Assis y Corter (2019) y Santos (2002). Angotti (2002), Maluf (2004), Minayo (1994), Lakatos (1992), considerando también la legislación educativa brasileña, como el Marco Curricular para la Educación Infantil (1998), el Estatuto del Niño y del Adolescente (1990) y los Parámetros Curriculares Nacionales (1998). La metodología cualitativa se basó en la investigación de campo y bibliográfica, para profundizar el trabajo, utilizando como técnica de recolección de datos la observación participante y la entrevista semiestructurada. Como resultado, la investigación apunta que si bien los docentes reconocen la importancia de desarrollar actividades lúdicas para el proceso de enseñanza-aprendizaje, se han identificado pocas acciones en este sentido. Así, se enfatiza que se deben desarrollar actividades lúdicas en el aula con miras al proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y escritura de los niños en la Primera Infancia.

Palabra clave: Juguetón. Niño. Leyendo y escribiendo. Práctica pedagógica docente.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01 -	Brincadeira lúdica.....	48
Figura 02 -	Aprendendo de forma prazerosa.....	48
Figura 03 -	Bingo das Desenvolvendo a coordenação motora grossa.....	53
Figura 04 -	Desenvolvendo a coordenação.....	52
Figura 05 -	Aprendendo a formar a palavra de acordo com a figura.....	53
Quadro 01-	Estrutura da escola.....	34
Tabela 01 -	Perfil dos professores sujeito da pesquisa.....	31

LISTA DE SIGLAS

AM	Amazonas
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CEP	Código de Endereçamento Postal
CNPJ	Cadastro Nacional de Pessoas Jurídicas
CPFB	Constituição da República Federal do Brasil
DCNEF	Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental
ECA	Estatuto da Criança e Adolescente
EJA	Educação de Jovens e Adultos
INC	Instituto de Natureza e Cultura
LDB	Lei de Diretrizes e Bases
PCN	Parâmetro Curricular Nacional
PPP	Projeto Político Pedagógico
RP	Residência Pedagógica
SEMED	Secretaria Municipal de Educação
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFAM	Universidade Federal do Amazonas

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	13
1 APROXIMAÇÕES E EXPERIÊNCIAS ACADÊMICAS COM A TEMÁTICA DE ESTUDO.....	15
1.1 TRAJETÓRIA ESTUDANTIL E RELAÇÃO COM A TEMÁTICA.....	15
1.2 A RELAÇÃO COM A TEMÁTICA A PARTIR DO CURSO DE PEDAGOGIA.....	21
1.3 A EXPERIÊNCIA DA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA.....	24
2 A METODOLOGIA DA PESQUISA, O LÚDICO E A CRIANÇA NA VISÃO DOCENTE.....	28
2.1 TRILHANDO O CAMINHO METODOLÓGICO DA PESQUISA: UMA CONTEXTUALIZAÇÃO DO CAMPO E DOS SUJEITOS.....	28
2.2 A CRIANÇA NA PERCEPÇÃO DOS DOCENTES.....	37
2.3 UM OLHAR PARA A LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DE ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: VISÃO DOCENTE.....	41
3 O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA ÓTICA DOCENTE E AS FERRAMENTAS LÚDICAS DIDÁTICAS PEDAGÓGICAS.....	45
3.1 O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA POR MEIO DA LUDICIDADE.....	45
3.2 AS DIFICULDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES LÚDICAS.....	49
3.3 AS FERRAMENTAS DIDÁTICAS LÚDICAS DE SALA DE AULA.....	51
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	59
REFERÊNCIA.....	61
APÊNDICE A - ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICA DOCENTE.....	65
APÊNDICE B - ENTREVISTA COM OS DOCENTES.....	66
APÊNDICE C- TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE).....	67

INTRODUÇÃO

Este trabalho de conclusão de curso versa sobre o tema da ludicidade no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental, com a finalidade de entender o porquê os professores do ensino fundamental não investem em atividades lúdicas no processo educativo escolar.

Dessa forma, o processo de ensino e aprendizagem tem se tornado uma preocupação em todo contexto educacional. Assoma-se a essas dificuldades, os desafios de se alfabetizar as crianças na escola por não considerar e respeitar a forma como a criança aprende.

O processo de alfabetização de crianças que ingressam no ensino fundamental aos 6 (seis) anos de idade traz à tona questões que promovem reflexões que são importantes para se compreender como se desenvolve o aluno e como se dá o processo de ensino e aprendizagem da leitura e da escrita.

A pesquisa teve como objetivo geral, analisar o lúdico como ferramenta didática utilizada pelos docentes em sala de aula com as crianças do primeiro ano dos anos iniciais do ensino fundamental para o desenvolvimento da leitura e da escrita.

Como objetivos específicos destacam-se: refletir sobre o lúdico e a criança na visão do docente; Compreender o processo de desenvolvimento e aprendizagem da criança no primeiro ano do ensino fundamental a partir da perspectiva docente; Identificar as ferramentas didáticas pedagógicas lúdicas utilizadas pelos docentes em sala de aula acerca da leitura e escrita.

A metodologia pautou-se na abordagem qualitativa, a partir da pesquisa de campo e bibliográfica. A pesquisa de campo ocorreu na Escola Municipal Cosme Jean a partir da anuência da direção da escola e do aceite das professoras pelo Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

As entrevistas semiestruturadas como instrumento de coleta de dados foram aplicadas com as 4 (quatro) professores atuantes no primeiro ano do ensino fundamental da referida escola, campo de pesquisa. As entrevistas objetivaram apreender as percepções das professoras, universo de amostragem da pesquisa, sobre suas percepções acerca da ludicidade em suas práticas pedagógicas para o ensino da leitura e da escrita.

Este trabalho encontra-se estruturado em três capítulos em atenção aos objetivos propostos no tocante ao tema da ludicidade no processo de alfabetização nos Anos Iniciais do ensino fundamental.

O primeiro capítulo vem discorrer sobre um breve relato da trajetória acadêmica da pesquisadora no curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto de Natureza e Cultura (INC) da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), enfatizando a relação com a temática de estudo escolhida.

O segundo capítulo trata de abordar o metodologia da pesquisa e a percepção dos docentes a respeito do entendimento do que é ser criança e a importância do lúdico no processo educativo.

O terceiro e último capítulo trabalha a tessitura do desenvolvimento e aprendizagem da criança a partir de ferramentas lúdicas didáticas pedagógicas no processo educativo das crianças em salas de aula na visão docente.

CAPÍTULO I

1 APROXIMAÇÕES E EXPERIÊNCIAS ACADÊMICAS COM A TEMÁTICA DE ESTUDO¹

1.1 TRAJETÓRIA ESTUDANTIL E RELAÇÃO COM A TEMÁTICA

A minha trajetória estudantil na Educação Básica começou aos oito anos de idade na Escola Santa Luzia, na comunidade de São Gabriel no Município de Atalaia do Norte na zona rural. Como minha infância foi em comunidade brinquei bastante de corrida de saco, elástico e pula corda. Como afirma (ARNAIS, 2012, p. 07), “O brincar é uma forma privilegiada de aprendizagem, pois é nesse ato que as crianças trazem para suas brincadeiras o que veem, escutam, observam e experimentam”.

Neste aspecto, vale enfatizar a importância das brincadeiras para o ser humano e principalmente na vida escolar da criança. Para Vygotsky (1989), a brincadeira tem a função de construir conhecimentos sobre a estrutura social, os tipos de relações em conformidade com as culturas. Ainda para o autor o brinquedo desperta na criança formas novas de desejos, corroborando, assim, com a finalidade de formação social da criança.

De acordo com Biazotto, (2014), Vygotsky (1998) “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Nesse sentido, essas relações irão contribuir com atividade lúdica da criança, sendo importantes indicadores do desenvolvimento da mesma, oportunizando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

Muitas brincadeiras até hoje fazem parte da minha vida, como por exemplo: o Dominó, Jogo da Memória, Jogo da Dama, e as tradicionais brincadeiras de rua como Pega Bandeira, Dherre, Derrama Areia, Pica latinha, Boca de forno, Macaquinha ou Amarelinha.

Em relação as brincadeiras de rua tradicionais, vale a pena descrever a forma de brincar de algumas delas que guardo na memória.

¹ Este capítulo encontra-se escrito na primeira pessoa do singular por se tratar de experiências pessoais construídas ao longo da formação acadêmica no curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto de Natureza e Cultura (INC).

A brincadeira pega-bandeira na época era uma brincadeira onde as crianças se dividiam em duas equipes. O espaço onde as brincávamos era dividido em partes iguais, feito isso cada equipe colocava sua bandeira no final do quadrado. Assim as equipes tentavam pegar as bandeiras da equipe adversária e, o jogo se dava na defesa das bandeiras e pega o adversária que entrava no campo, quando se conseguia pegar, sem a criança deve ficava neutralizada. Vencia a brincadeira a equipe que conseguia pegar primeiro a bandeira da outra equipe e adentrar no seu próprio campo.

O derrama areia era uma brincadeira composta por duas equipes iguais. Uma equipe tinha que derramar a areia da garrafa pet e a outra teria que matar² o adversário, ganhava a equipe que derramava a areia da garrafa pet primeiro ou a equipe que conseguia matar todos os membros da outra equipe adversária.

A brincadeira pica latinha era brincadeira, divertida, que podia ter vários participantes, mas apenas um ficava responsável para ser o perseguidor. O perseguidor ficava ao lado da latinha e fazia uma contagem até o número vinte, para que os demais componentes pudessem se esconder. Após a contagem o perseguidor procurava pelos os escondidos e quando encontrava ele tinha que voltar até a latinha, bater nela e dizer a “pica latinha, João e Maria escondidos debaixo da casa” (tinha que falar a frase, os nomes e dizer o local de esconderijo). O último escondido a ser achado virava o perseguidor, mas caso o último escondido conseguisse chegar à latinha sem que o perseguidor pegasse ele tocava a latinha por três vezes e salvava todos os outros e assim, o perseguidor continuava com o papel de perseguir a todos novamente.

Adorávamos brincar da boca de forno! A brincadeira podia ser feita com várias pessoas e as regras eram: o grupo de crianças escolhia uma pessoa para ser o Senhor, este comandava as atividades que as demais crianças tinham que fazer a partir das falas rimadas entre o Senhor e as demais crianças:

Senhor: boca de forno!
 Crianças: forno
 Senhor: onde eu mandar?
 Crianças: vou
 Senhor: se não for?
 Crianças: paga prenda
 Senhor: escolhia o que os componentes deviam fazer.

² Matar na brincadeira significa eliminar cada integrante da equipe adversária.

A brincadeira da macaquinha ou amarelinha era uma brincadeira que exigia atenção e equilíbrio das crianças. A brincadeira consistia em desenhar dez quadrados no chão com giz ou carvão. Antes do quadrado no início a gente desenhava a terra e no final o céu, o céu era o paraíso, o prêmio. Para começar, se distribuía uma pedrinha, ou um prego para cada jogador. Sorteavam-se as ordens dos participantes era vencedor aquele que chegasse ao céu primeiro sem errar a ordem das casas, tampouco se desequilibrar.

Durante toda minha formação na educação Básica as brincadeiras estavam presentes em minha vida, e com o passar do tempo fui percebendo que as brincadeiras eram muito mais do que diversão, eram formas de aprender com elas, como dizia meu pai, ao brincar de dominó eu não estava a penas brincando por brincar eu estava aprendendo a fazer pequenas somas, porque para ganhar dos demais integrantes eu precisava somar as pedras do jogo.

Para Almeida (1995, p. 41):

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Neste sentido, a ludicidade é uma necessidade na vida da criança, e que não pode ser vista apenas como um meio de diversão, mas como um elemento primordial na aprendizagem da criança e em seu desenvolvimento pessoal, social, mental, facilitando nos processos de socialização e interação, tornando-a um sujeito ativo.

Nesta perspectiva, recordo que na comunidade onde eu morava o professor fazia muitas brincadeiras com os alunos para que eles desenvolvessem a coordenação motora grossa, a cognição, a atenção e também ajudar na socialização entre discentes.

De acordo com Almeida (2005, p. 5):

A brincadeira se caracteriza por alguma estruturação e pela utilização de regras. A brincadeira é uma atividade que pode ser tanto coletiva quanto individual. Na brincadeira a existência das regras não limita a ação lúdica, a criança pode modificá-la, ausentar-se quando desejar, incluir novos membros, modificar as próprias regras, enfim existe maior liberdade de ação para as crianças.

Com isso, Cunha (2001) também ressalta a importância do brincar na infância, pois, contribui para o desenvolvimento, para a exercitação das potencialidades, para o aprendizado

de maneira rica, no qual a criança aprende fazendo, o que colabora com desenvolvimento da sua sociabilidade.

Lembro-me que quando era dia dos estudantes os professores sempre se reuniam na comunidade de São Rafael³ para que cada escola participasse das brincadeiras que eram feitas como atividades escolares: corrida de saco, cabo de guerra, futebol de campo, e entre outras brincadeiras. Essas dinâmicas exigiam que nós alunos fôssemos ágeis e estrategistas para que pudéssemos ganhar das outras escolas. Segundo (MALUF, 2004, p.09). Diz que “O brincar proporciona a aquisição de novo conhecimento, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básica da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo”.

A minha trajetória estudantil na comunidade foi muito boa, mas devido não ter todas as séries na escola meus pais decidiram se mudar para Benjamin Constant-AM, onde pude concluir o ensino Fundamental e o Médio e hoje estou cursando a graduação em Pedagogia.

Ao chegar na cidade de Benjamin Constant-AM fui matriculada na Escola Municipal Olavo Bilac. Lembro-me até hoje do meu primeiro dia aula na escola, ao entrar na sala me deparei com pessoas desconhecidas, nessa hora me bateu um aperto no peito e uma vontade de chorar incontrolável, mas contive o choro e fiquei quietinha no meu canto.

Após uma semana de aula já tinha feito amizades com algumas meninas e aos poucos as coisas estavam dando certo e a minha professora era um amor de pessoa, sempre disposta a ajudar os alunos da melhor forma possível. Eu gostava muito da escola, mas eu sentia falta de brincar do jeito que brincava quando morava na comunidade. Fui percebendo que nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental as brincadeiras e os jogos não faziam parte do cotidiano escolar.

As brincadeiras não faziam parte do meu contexto escolar, mas fora da sala de aula, na rua onde eu morava as brincadeiras eram bastante presente em minha vida. Fui uma menina que não gostava de brincar de boneca, lembro-me que os meus brinquedos eram os classificados como os brinquedos para meninos, como por exemplo: pião, peteca, papagaio¹, estilingue e bola.

Ao rememorar sobre minhas escolhas de brinquedos e brincadeiras em minha infância e iluminada pelas teorias abordadas na Pedagogia me faço a reflexão sobre a

³ São Rafael é uma comunidade pertencente ao Município de Atalaia do Norte, que fica localizado as margens do Rio Itaquai no Amazonas.

influência do gênero no processo educativo das crianças. Discussão importante que faz parte do pensamento social de educar meninos e meninas mesmo antes de seu nascimento.

Vale enfatizar que nos processos de socialização e formação da identidade das crianças são construídas a partir de “[...] práticas de escolhas de brinquedos e de brincadeiras por gênero e por sexo e criam-se os estereótipos [...]” (KISHIMOTO; ONO, 2008, p. 210).

Muitos rótulos são disseminados nos processos educativos das crianças, principalmente quando as crianças optam por brinquedos e brincadeiras que não são para determinados sexo. Para Brougère (2004), os estereótipos provêm da sociedade, ou seja, de familiares, amigos, pessoas da sociedade que cercam a criança.

Os pais constroem o primeiro ambiente de brinquedos da criança, antes que ela comece a fazer suas escolhas. No nascimento, o quarto das meninas é rosa, com bonecas, e o dos meninos é azul, com carros em miniatura. As meninas costumam brincar de ‘casinha’ e representam o papel da mãe; os meninos, de ‘motorista’, que dirige o carro. É o contexto em que a criança vive, especialmente o meio familiar, que dirige inicialmente tais escolhas (KISHIMOTO; ONO, 2008, p. 210).

Eu posso dizer que eu consegui romper com os estereótipos de brincadeiras em minha infância. Brinquei muito de soltar Papagaio⁴, Pipa, principalmente nos período do ano que as brincadeiras estavam em alta, então tinha período de brincar de Papagaio, outro de Peteca, Bolinhas de Gude, e assim durante o ano todo eu brincava de diversas brincadeiras, sendo elas de meninos e algumas de meninas.

Foi um período muito bom da minha vida, hoje estou com 28 anos de idade e posso afirmar que o Papagaio ainda faz aparte da minha vida, assim como o Diere e o Derrama Areia e Bola, mas infelizmente já não é possível brincar todos os dias essas brincadeiras como fazia quando criança, a tendência da vida adulta é anular a vida de criança.

As brincadeiras além de serem divertidas elas possibilitavam nossos desenvolvimentos, promoviam nossas interação e socialização com outras pessoas. Cada dia que saíamos para brincar, novas amizades e surgindo e em poucos minutos de brincadeiras parecia que já conhecíamos as outras pessoas há tempos, as brincadeiras e os jogos tem poder de construir relações de respeito.

⁴ Papagaio. É um brinquedo que voa a partir da força do vento, com sua inclinação variando de acordo com os movimentos feitos por quem controla sua linha.

Nos tempos contemporâneos, com o avanço das tecnologias digitais, e com os perigos que afligem a sociedade, as brincadeiras de rua estão desaparecendo. De acordo com Colhante (*et al* (2012), a urbanização e a industrialização têm diminuído os espaços apropriados para se brincar, o que seria também uma das razões para o desaparecimento das brincadeiras tradicionais, já que sem um espaço para serem posta em prática, estas acabam caindo no esquecimento, fazendo com que algumas delas não mais parte de repertório cultural das crianças

Com os desaparecimentos gradativos das brincadeiras de ruas no Brasil, vale ressaltar que a escola precisa investir na ludicidade, como meio de resgatar determinadas brincadeiras que estão deixando de existir. Segundo Kishimoto (2008, p.19) “[...] a função lúdica propicia a diversão [...] a função educativa ensina qualquer coisa que complete o indivíduo em seu saber, seus conhecimentos e sua apreensão”.

Segui na escola Olavo Bilac até a 6ª série, organização da educação básica antes da Lei nº 11.274, de 6 de fevereiro de 2006. Cursei da 7ª a 8ª na Escola Municipal Professora Graziela Corrêa de Oliveira, foram dois anos de muito aprendizado que contribuíram, sobremaneira, para que eu pudesse concluir a etapa do ensino fundamental.

Nas séries cursadas na Escola Municipal Professora Graziela Corrêa de Oliveira, a ludicidade não fazia parte da prática pedagógica dos professores, o que era preocupante por que os jogos lúdicos são ferramenta de grande relevância no processo de ensino aprendizagem das crianças e adolescentes. As metodologias usadas em sala de aula eram sempre as mesmas.

Como muito bem abordou Freire (2005), a educação bancária não é libertadora, a educação bancária traduz a ideia de que o conhecimento deve ser depositado, nesse sentido o professor é quem irá depositar os conteúdos nas cabeças dos discentes e os discentes serão os recipientes a serem preenchidos. Logo é um processo educativo que não compreende os sujeitos alunos e sim como objetos.

Dessa forma os métodos usados eram sempre os tradicionais, e isso fazia com que muitos alunos não conseguissem acompanhar as aulas e ficavam de recuperação em determinadas disciplinas. Mesmo não tendo a ludicidade em sala de aula, posso afirmar que foram dois anos muito produtivos, mas, também foram dois anos procurando entender por que os professores não desenvolviam uma atividade lúdica em sala de aula. Segundo Santa Marli Peres Santos (1997, p. 09), “A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar”. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimento e é relativo também a condutada daquele que joga que brinca e que se diverte. Por sua vez, a função educativa do jogo

oportuniza a aprendizagem do indivíduo, seu saber, seu conhecimento e sua compreensão de mundo.

Nesse sentido uma atividade lúdica poderia desenvolver o ensino aprendizagem dos alunos de forma prazerosa e dinâmica, e assim proporcionaria a socialização entre os discentes.

Iniciei a etapa do Ensino Médio na Escola Estadual Imaculada Conceição, nessa escola fiz o 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio. No 1º Ano do Ensino Médio o método de ensino era sempre os mesmo carteira uma atrás da outra os horários sempre corridos e os conteúdos eram na lousa ou em livros, e assim passava o ano seguindo a mesma rotina.

No decorrer do Ensino Médio a única disciplina que trabalhava com o lúdico era a disciplina de Educação Física por ter no currículo diferentes tipos de jogos como futsal, handebol, voleibol e outros. Essas atividades tinham como objetivo despertar no aluno o interesse por exercícios corporais, criando convivências harmoniosas e construtivas com outros cidadãos, sendo capazes de conhecer e respeitar as características físicas e desempenhos individuais.

1.2 A RELAÇÃO COM A TEMÁTICA A PARTIR DO CURSO DE PEDAGOGIA

Ao ingressar no Curso de Pedagogia não tinha ideia do que iria pesquisar como tema para meu TCC. No segundo período cursei a disciplina de Fundamentos da Educação Ambiental, no decorrer dessa disciplina foi feito alguns seminários como: Os Resíduos Sólidos acumulados nas ruas do município de Benjamin Constant, Implantação de Projetos e Educação Ambiental a Partir de Jogos. Dentre esses seminários eu e outros colegas ficamos responsáveis para confeccionar jogos voltados para o ensino aprendizados com matérias recicláveis.

Essa disciplina me proporcionou fazer uma pequena apresentação em uma sala do 2º Ano do Ensino Fundamental na cidade de Atalaia do Norte, Amazonas. Durante essa apresentação foi possível observar que os jogos lúdicos eram novidades para as crianças daquela turma. Pois a ludicidade na maioria das vezes só se faz presente dentro da sala de aula quando os alunos estão na Educação Infantil. Segundo Ipuchima (2013, p.11) afirma:

A ludicidade tem um papel importante no desenvolvimento, no conhecimento intelectual e na adaptação social da criança. A ludicidade contribui para a aprendizagem das crianças e ajuda a desenvolver conhecimento intelectual e a adaptação social da criança.

Segundo Alves (1984, p.104) “O lúdico proporciona alegria nos espaços em que se faz presente, ao mesmo tempo em que possibilita a esperança de liberdade para o mundo todo, sugerindo também que há outras possibilidades para a vida humana”. O lúdico é uma ferramenta de grande relevância para o processo de ensino aprendizagem tanto dos alunos da Educação Infantil, Ensino Fundamental, e da Educação de Jovens e Adultos, pois os jogos lúdicos podem ser desenvolvidos como método de ensino também por adultos. Com base nessa apresentação me fez pensar, porque os professores dos Anos Iniciais não trabalham com o lúdico, sendo que é uma ferramenta que o docente pode trabalhar todas as disciplinas que abrange o currículo da Educação Básica de forma dinamizada.

Nesse sentido, a utilização do lúdico no ensino, serve de estímulo para o desenvolvimento das competências que o professor se propõe a desenvolver em seus alunos. Aranão (1996, p.20) diz que “O lúdico é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes para a criança, e pode ser usado como material didático para o ensino”.

Diante do exposto, outra disciplina que me ajudou na escolha da minha temática foi a disciplina de Princípios e Métodos da Educação Infantil, onde foi possível desenvolver do decorrer das aulas, atividades voltadas para o lúdico em sala de aula. Lembro-me que fizemos um seminário em grupo e que cada grupo ficou responsável para confeccionar jogos que ajudassem a criança no processo de ensino aprendizagem, no dia da apresentação cada grupo teria que levar uma criança para que a mesma pudesse participar das brincadeiras e jogos.

No decorrer das apresentações foi possível observar que as crianças conseguiam assimilar e entender melhor com os jogos e que as mesmas conseguiam montar os jogos diferenciando cores, realizando associações, quantificando, classificando, seriando, relacionando entre outros.

Nas Práticas de Campo foi possível ter o contato direto com o contexto escolar onde foi possível observar novamente que o lúdico não era usado em sala de aula e quando era usado não tinha um objetivo a ser alcançado por parte do docente, praticando os jogos lúdicos como forma de passatempo. Essas observações durante as práticas de campo, me levaram a decidir a escolher a temática da ludicidade. Segundo Lira (2017, p. 35) “A criança se socializa através da integração dela com o objeto e o ambiente cultural que a rodeia, assimilando seus

códigos e o brinquedo torna-se o objeto mediador da comunicação entre a sociedade e a criança”.

Nessa perspectiva, brincar é uma atividade culturalmente definida e representa uma necessidade para o desenvolvimento da criança. Quem nunca brincou quando criança? É difícil encontrar alguém que responda negativamente essa pergunta. Pois os jogos e as brincadeiras sempre fizeram parte da infância. Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são atividades lúdicas que sempre acompanharam o desenvolvimento da civilização humana desde seus primórdios.

Nesse sentido os jogos e brincadeiras fazem parte da trajetória da humanidade “demostrando que o homem brinca e joga independente de seu tempo” (MELLES de OLIVEIRA, 2005, p. 40).

Isso nos remete a ideia de que o jogo é produção da cultura, ou seja, representa símbolos, signos, valores, hábitos e costumes, comportamentais e objetos produzidos pela sociedade, pela coletividade, antecedendo e transcendendo os indivíduos que dela fazem parte. O lúdico traz consigo elementos de nossa identidade pessoal e coletiva que ajuda no desenvolvimento da aprendizagem em diferentes aspectos do ser humano.

Nesse sentido, a ludicidade tem um papel muito importante na vida das crianças, pois ela desperta a motivação, a imaginação e a interação com as outras crianças e com o meio em que vivem, ensinando-a a fazer parte de um grupo social, a respeitar as diferenças e a aceitar-se como ela é.

É difícil falar sobre ludicidade na educação sem falar de alguns filósofos e teóricos que influenciaram de forma significativa a compreensão do processo lúdico. Kishimoto (2008, p. 23) afirma:

A relevância do jogo vem de longa data. Filósofos como Platão, Aristóteles e, posteriormente, Quintiliano, Montaigne, Rousseau, destacam o papel do jogo na educação. Entretanto, é com Froebel, o criador do jardim-de-infância, que o jogo passa a fazer parte do centro do currículo de Educação Infantil. Pela primeira vez a criança brinca na escola, manipula brinquedos para aprender conceitos e desenvolver habilidades. Jogos, música, arte e atividades externas integram o programa diário composto pelos dons e ocupações froebelianas.

O teórico Friedrich Froebel em (1782-1852) contextualizava a importância dos jogos e brincadeiras para estimular o aprendizado das crianças de forma dinâmica. Segundo Aranha (1996 p.143) “Froebel privilegia a atividade lúdica por perceber o significado funcional do jogo e do brinquedo. [...] estava convencido que alegria do jogo levaria a criança a aceitar o trabalho de forma mais tranquila”.

De acordo com (FROEBEL *apud* ARANHA 1996). Classifica a ludicidade como fonte indispensável para o desenvolvimento da criança. Observa-se que as atividades desenvolvidas pelo autor eram lúdicas. Nota-se que as crianças eram valorizadas e consideradas importantes, dessa forma as atividades desenvolvidas em sala de aula devem visar o desenvolvimento da criança em todos os aspectos.

Por volta do século XIX “a fim de estimular os impulsos criadores na atividade lúdica, Froebel inventa cuidadosos equipamentos constituídos de séries de materiais oferecidos às crianças, de acordo com a fase em que se encontram [...]” (ARANHA, 1996 p. 144).

Os estudos sócio-histórico-cultural de Lev Semyonovitch Vygotsky (1896-1934) enfatizam por meio do interacionismo a importância dos jogos e da aquisição de conhecimentos pela interação do sujeito com o meio social (REGO, 1995). Para Vygotsky “a função lúdica, presente no jogo e no brincar tem sido alvo de interesse dos educadores e terapeutas que lidam com diferentes aspectos do desenvolvimento da criança” (FERREIRA, 2000, p. 11), logo os enfoques da função lúdica canalizam para os “[...] antropológicos, psicanalítico, psicológico, pedagógico e sociológico, entre outros” (FERREIRA, 2000 p. 11).

1.3 A RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

A participação no Projeto Residência Pedagógica propiciou a construção de novos conhecimentos acerca da profissão como pedagoga, vislumbrando um cenário totalmente inesperado que exigiu a adequação e capacitação profissional para garantir aos alunos em formação a construção de conhecimento qualitativo e satisfatório.

Desta forma, destacamos a extrema importância deste programa para a formação inicial docente, possibilitando construir experiências a partir do “chão da escola”, aprimorando ainda mais a prática profissional docente.

A participação na Residência pedagógica contribuiu para o amplo desenvolvimento da concepção do profissional que atua na Educação Básica principalmente quando levamos em consideração o processo de alfabetização e letramento dos alunos.

No decorrer das observações feitas durante o programa foi possível perceber que havia uma grande diferença entre os docentes da Educação Infantil e dos Anos Iniciais, quanto ao método de ensino. Na Educação Infantil se faziam presentes atividades mais

lúdicos em sala de aula, enquanto que nos Anos Iniciais percebia-se uma ruptura com a ludicidade.

O lúdico com método de ensino deve proporcionar o desenvolvimento das competências e as habilidades que o professor se propõe a desenvolver em sala de aula com os alunos.

A ludicidade não está voltada apenas para a educação infantil, mas também para os Anos Iniciais e na idade adulta. Para Negrine (2003), a ludicidade é fundamental na aprendizagem adulta, ou seja, o lúdico abrange todos os níveis de ensino, por ser um método que contribui de forma significativa e prazerosa no desenvolvimento cognitivo do ser humano.

A capacidade lúdica do adulto está diretamente relacionada a sua pré-história de vida; é antes de mais nada, um estado de espírito, relacionado à cultura do corpo. Faz parte de apropriação dum saber, que progressivamente vai se instalando na conduta do indivíduo, face a seus *modus vivendi*. A concepção de que o brincar está reservado às crianças nada mais é do que a perda da naturalidade humana, imposta pelo homem, já que a história nos diz o adulto costumava dedicar muitas horas ao lazer (NEGRINE, 2003 p. 21).

A prática lúdica não deve ser adotada apenas pelos docentes da Educação Infantil. A autora Santa (1997) fundamenta que a prática lúdica é uma necessidade de qualquer ser humano em suas faixas etárias de desenvolvimento com o objetivo de aguçar capacidade física, social e cognitiva.

Segundo Maluf (2004, p. 19):

Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos – sem muito – esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprender, bem como interagimos com nossos semelhantes. [...] Não posso deixar de acrescentar que brincar, além de muitas importâncias, desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz.

O lúdico além de ajudar a resolver as indagações, contribui para o desenvolvimento da criança nos aspectos físico, intelectual e social, através da ludicidade a criança potencializa um aspecto saudável e feliz, além de trabalhar os aspectos éticos como futuro cidadão. A ludicidade é fundamental no processo o ensino aprendizagem das crianças, tanto em casa, como na escola, principalmente em parceria entre os pais e a escola.

O professor pode desempenhar um importante papel na realização dos jogos e brincadeiras, para isso ele precisa intervir quando for necessário, ou apenas observar, integrar-se como participante, das informações ou discutir de forma crítica, selecionar quantidade e variedade de matérias, possibilitando o acesso a todos.

De acordo com Shultz, Muller e Domingues (2006, p.05):

Uma proposta lúdica-educativa torna-se um desafio a prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos, ele precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observado, no desenrolar, as interações e troca de saberes entre eles.

Para efetivação do brincar o professor precisa ter conhecimento das contribuições dos jogos e brincadeiras para com a criança, método lúdico utilizado em sala de aula permite que os discentes criem uma relação saudável entre colegas. Para que a aprendizagem seja significativa é necessário que os educadores permitam que os caminhos sejam trilhados para que ocorra a aprendizagem significativa.

O trabalho docente no ambiente escolar vai além do que passar conteúdos programados sem contextualização e sem sentido. O professor dos anos iniciais precisa adotar métodos que atinjam os interesses das crianças é um trabalho que exige paciência, ética, e reflexão. De acordo com Ferreira (2005, p. 46):

A reflexão individual sobre a prática em sala de aula deve se somar ao conhecimento científico já existente sobre estratégias de ensino mais dinâmicas e inovadoras. [...] O conteúdo curricular pode se tornar mais acessível a todas as crianças, jovens e adultos em escolarização se for trabalhado por meio de estratégias de ensino participativas e inovadoras que possibilitam ao educando aprender a aprender autônoma e colaborativa mente.

Na visão de Morales (1998), a ligação mantida com os alunos pode vir a tornar-se o mecanismo pelo qual possibilita a ação de educar, ultrapassando a função de mediar conteúdos didáticos e assim possibilitando aos educandos, a apreensão de valores essenciais para a própria vivência.

A ludicidade deveria fazer parte do processo de formação do docente, dessa forma o professor adquiriria conhecimentos acerca do lúdico para atuar em sala de aula com os alunos.

Nesse sentido, percebe-se que seria de suma importância inserir a disciplina de Ludicidade como componente curricular nos cursos de licenciatura, para que os futuros docentes adquirissem conhecimento acerca de como trabalhar o lúdico em sala de aula.

Santos e Cruz (1997, p. 13) sublinham que: “[...] uma das formas de repensar os cursos de formação é introduzir na base de sua estrutura curricular um novo pilar: a formação lúdica”. Desta forma o profissional da Educação, teria não apenas a formação teórica e pedagógica, mas também a formação lúdica como enfatiza os autores.

A formação lúdica se assenta em pressuposto que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais, que se utilizam da ação, do pensamento e da linguagem, tendo no jogo sua fonte dinamizadora (SANTOS; CRUZ, 1997 p. 13-14).

Diante do exposto o Programa da Residência Pedagógica (PRP)⁵, possibilitou, sobremaneira, uma reflexão mais aprofundada sobre a temática escolhida.

A inserção na Escola ocorreu apenas em julho de 2021 a março de 2022. Nos primeiros 10 (dez) meses foram realizados encontros de formação e preparação via Google Meet. A RP promoveu intensos estudos bibliográficos acerca da alfabetização e de materiais didáticos lúdicos, oportunizando relacionar teoria e prática nas etapas da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental.

Possibilitou a realização de observações participantes, em salas de aula, oportunizando a construção de conhecimentos mais aprofundados acerca da temática da ludicidade. Possibilitou constantes reflexões sobre a docência lúdica, sobre a importância de um processo ensino aprendizagem que respeite o desenvolvimento da criança.

A RP intensificou ainda mais o meu interesse sobre o lúdico nos Anos Iniciais. Tendo em vista que o lúdico nessa etapa da educação perde sua importância para os docentes., instaurando-se uma ruptura entre a educação infantil e etapa seguinte, ou seja, o ensino fundamental.

O Programa da Residência Pedagógica possibilitou uma vasta experiência na Educação Básica, pois até então eu não tinha tido o contato direto com a Sala de aula nos Anos Iniciais. Foi relevante vivenciar essa experiência de estágio apesar de ter uma carga horária, muito mais elevada do que um estágio supervisionado.

⁵ É um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES, que tem por finalidade fomentar projetos institucionais de residência pedagógica implementados por Instituições de Ensino Superior, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação inicial de professores da educação básica nos cursos de licenciatura. O Instituto de Natureza e Cultura, mais especificamente o curso de Pedagogia concorreu e conseguiu aprovação para participar dos dois últimos Programas propiciados pelo Governo Federal, sendo de suma relevância para qualificar o curso.

2 A METODOLOGIA DA PESQUISA, O LÚDICO E A CRIANÇA NA VISÃO DOCENTE

2.1 TRILHANDO O CAMINHO METODOLÓGICO DA PESQUISA: UMA CONTEXTUALIZAÇÃO DO CAMPO E DOS SUJEITOS

A metodologia de uma pesquisa é um importante instrumento na perspectiva de se compreender os procedimentos metodológicos do estudo em consonância aos resultados alcançados. Nesse sentido, discorrer sobre a metodologia é traçar a trajetória da pesquisa. Conforme Minayo (1994, p. 16):

A metodologia é o caminho do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade. Neste sentido, a metodologia ocupa um lugar central no interior das teorias e está sempre referida a elas. A metodologia inclui as concepções teóricas de abordagem, o conjunto de técnicas que possibilitam a construção da realidade e o sopro divino do potencial criativo do investigador.

De acordo com a autora a metodologia é o caminho, e sendo primordial no direcionamento de uma pesquisa, pois é ela que subsidia quais técnicas e métodos que o pesquisador precisa utilizar para coleta de dados.

Para Fonseca (2002), a metodologia é o estudo da organização, dos caminhos a serem percorridos, para se realizar uma pesquisa ou um estudo, ou para se fazer ciência. Etimologicamente, significa o estudo dos caminhos, dos instrumentos utilizados para fazer uma pesquisa científica.

A atividade preponderante da metodologia é a pesquisa. O conhecimento humano caracteriza-se pela relação estabelecida entre o sujeito e o objeto, podendo-se dizer que esta é uma relação de apropriação. A complexidade do objetivo a ser conhecido determina o nível de abrangência da apropriação (GERHARDT, 2009. p. 11).

É importante ressaltar que há uma grande diferença entre metodologia e métodos. Contudo, a metodologia se interessa pela validade do caminho escolhido para chegar ao fim proposto pela pesquisa e, portanto, ela não deve ser confundida com conteúdo, teoria, nem com os procedimentos que são os métodos e as técnicas.

Tendo por objetivo analisar o lúdico como ferramenta didática utilizada com as crianças do 1º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental para o desenvolvimento da leitura e da escrita, tornou-se necessário utilizar abordagem qualitativa, por compreender que a educação é um fenômeno social, a partir da pesquisa de campo.

Neste sentido, a abordagem qualitativa tem por objetivo retratar os resultados por meio de uma abordagem descritiva, conceituando e discutindo as informações coletadas ao longo da pesquisa. Dessa forma, a pesquisa qualitativa é bem mais abrangente que a pesquisa quantitativa, pois vai além de representações simplesmente numéricas, ela busca discutir os dados coletados com o auxílio de teorias antes discutidas por meio de leituras nos textos relacionados ao tema.

Utilizou-se a pesquisa qualitativa, pois “[...] preocupa-se com a compreensão, com a interpretação do fenômeno, considerando o significado que os outros dão às suas práticas, o que impõe ao pesquisador uma abordagem hermenêutica”. (GONSALVES, 2007 p. 69). Desta forma a pesquisa qualitativa possibilita a compreensão do problema e a análise crítica, aprofundando os fatos para assim atingir os objetivos propostos na pesquisa.

Entretanto, a pesquisa contou com a abordagem qualitativa, pois a mesma possibilitou que o pesquisador analisasse e interpretasse os dados de forma minuciosa, pois é um método que não precisa ser quantificado, podendo considerar dados estatísticos pelo prisma qualitativo, mas interpretado, analisado e questionado. Segundo Minayo (1994, p. 21-22):

A pesquisa qualitativa responde as questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das reações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reproduzido à operacionalização de variáveis.

Desta forma, Minayo (1994, p. 43):

A metodologia não só contempla a fase da exploração de campo (escolha do espaço da pesquisa, escolha do grupo de pesquisa, estabelecimento dos critérios de amostragem e construção de estratégia para entrada em campo) como a definição de instrumentos e procedimentos para análises dos dados.

Gonçalves (2007, p. 68) diz que “[...] A pesquisa de campo é aquela que exige do pesquisador um encontro mais direto. Nesse caso, o pesquisador precisa ir ao espaço onde o fenômeno ocorre - ou ocorreu – e reunir um conjunto de informações a serem documentadas.”

Dessa forma, a pesquisa de campo permitiu a coleta de informações sobre o tema estudado no próprio ambiente de trabalho dos docentes. O campo foi a Escola Municipal Cosme Jean.

A referida escola fica localizada na Avenida 21 de abril, Centro, nº. 110, Bairro Cohabam, Benjamin Constant – Amazonas – CEP: 69.630.000, com o CMPJ 11043728/0001 – 17.

A Instituição faz parte da esfera municipal, mantida pela Prefeitura Municipal de Benjamin Constant, através da Secretaria Municipal de Educação – SEMED. O prédio é Patrimônio Público Municipal.

A escola atende por ano cerca de 870 (oitocentos e setenta e dois) alunos aproximadamente e conta com 42 (quarenta e dois) docentes, funcionando com o Ensino Fundamental dos Anos Iniciais e Finais, ou seja Fundamental I do 1º ao 5º ano e Ensino Fundamental II do 6º ao 9º ano, a partir do ampliação de 8 para 9 anos, durante os turnos matutino das 7: 00 às 11:00 horas e vespertino das 13:00 às 17: horas.

A Escola Municipal Cosme Jean foi fundada no ano de 1989, na administração do Prefeito Edmar Lopes Magalhães e concluída na administração do Prefeito Floriano Ramos Graça, sendo usada como anexo da Escola Municipal Francisco Chagas de Almeida. Recebeu este nome em homenagem ao carpinteiro Cosme Jean mais conhecido como “Seu Cocó” morador do bairro Umarizal e pela honrosa dedicação, amor, realizações e compromisso pelo trabalho.

O mesmo se dedicou à prestação de serviços em prol da comunidade benjaminense, trabalhou em diversas construções importantes que apareceram, como por exemplo, na construção da Escola Estadual Imaculada Conceição, Igreja Matriz e em outros órgãos públicos do município.

No ano de 1997, o prédio foi utilizado como sede do Poder Executivo na administração do Prefeito José Amauri da Silva Maia, durante seus oito anos de mandato. Permanecendo por mais três anos na gestão do Prefeito José Maria da Silva Júnior. Já em 14 de março de 2008, o Prefeito José Maria da Silva Júnior realizou a inauguração do prédio como escola sob o Decreto de Criação nº. 013-A/GP-PMBC/08 de 14 de janeiro de 2008 em consideração a necessidade de atendimento aos bairros Umarizal e Javarizinho.

No início do ano de 2017 para atuar também com a EJA (Educação de Jovens e Adultos), objetivando diminuir com a problemática do analfabetismo na população de jovens e adultos.

O espaço físico escolar é um espaço de suma importância para o desenvolvimento do ensino aprendizagem dos alunos e diz respeito a 800 m² de área construída. A estrutura física dispõe conta com os espaços, conforme detalha o a tabela a seguir:

Tabela 01 – Estrutura física da escola

Espaço	Quantidade	Porcentagem
Salas de aula	11	88 %
Salas de aula (anexo)	04	32%
Sala dos professores	01	8%
Secretaria/Biblioteca	01	8%
Sala da Gestão	01	8%
Sala da Coordenação Pedagógica	01	8%
Cozinha	01	8%
Dispensa	01	8%
Almoxarifado	01	8%
Banheiros	06	48%
Pátio	01	8%
Quadra Esportiva	01	8%
Corredores	02	16%

Fonte: Pesquisa de Campo, Secretaria da Escola, agosto, 2022.

Percebe-se pela tabela acima que apenas 16%, somando o espaço da quadra esportiva e do pátio podem ser utilizados para desenvolvimento de atividades lúdicas fora da sala de aula.

A escola dispõe de poucos espaços físicos para um processo ensino aprendizagem de mais qualidade. Alguns espaços são essenciais para o desenvolvimento de atividades mais lúdicas, principalmente, fora de salas de aula. Percebe que na origem de sua construção a ludicidade não foi considerada, por justamente reproduzir a ruptura de escola e ludicidade.

A escola é um organismo vivo e que precisa ser adaptado de acordo com a necessidade dos alunos, o espaço físico precisa ser um espaço acolhedor para que as crianças possam se sentir bem. Segundo Antônio Viñao Frago (1995, p. 69)

É importante ter um espaço físico limpo, bem organizado e acolhedor, para que os alunos se sentam mais à vontade, seguras e dispostas para participar das atividades. Este ambiente deve possibilitar diversos meios para seu aprendizado e desenvolvimento, oportunizando a interação com os demais colegas.

O espaço precisa está estruturado e organizado para facilitar o ensino aprendizagem das crianças, também facilitar para o(a) professor (a) na hora de fazer os trabalhos fora e dentro da sala de aula. A organização do espaço logo reflete na forma que ela aceita ou não o modo de como o professor e a escola adota a organização do ambiente. Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) (1998, p. 95), ressalta que:

A organização do espaço reflete a concepção educativa adotada pelos professores e pela escola. Assim, numa sala de aula, simples disposição das carteiras pode facilitar o trabalho em grupo, o diálogo e a cooperação [...] nesta organização é preciso considerar a possibilidade de os alunos assumirem a responsabilidade pela disposição, ordem e limpeza da classe, bem como pela organização de murais para exposição de trabalhos, jornais, programação cultural. Quando o espaço é tratado dessa maneira, passa a ser objeto de aprendizagem e respeito, o que somente ocorrerá através de investimentos sistemáticos ao longo da escolaridade.

Nesse sentido a organização do espaço é fundamental para que o professor possa vim desenvolver suas atividades em sala de aula.

A pesquisa contou com o estudo bibliográfico, com leitura e pesquisa na internet de artigos e vídeos, que fora de grande relevância para elaboração da fundamentação teórica e da coletada de dados.

De acordo com Lakatos e Marcondi (2009,p.57):

[...] O estudo da leitura pertinente pode ajudar a planificação do trabalho, evitar duplicações e certos erros, e representa uma fonte indispensável de informações podendo até orientar as informações. [...] Dessa forma, a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito

sobre certo assunto, mas propicia o exame de tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras.

A pesquisa utilizou-se da observação participante e entrevista semiestruturada como coleta de dados. A observação foi o memento que o pesquisador teve um envolvimento direto com o campo de pesquisa e com os sujeitos participantes.

Segundo Minayo (1994, p. 59-60):

A técnica de observação participante se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seus próprios contextos. O observador, enquanto parte do contexto de observação, estabelece uma relação face a face com os observados. Nesse processo. Ele, ao mesmo tempo, pode modificar e ser modificado pelo contexto. A importância dessa técnica reside no fato de podemos captar uma variedade de situações ou fenômenos que não são obtidos por meio de perguntas, uma vez que, observados diretamente na própria realidade, transmitem o que há de mais imponderável e evasivo na vida real.

A observação participante ocorreu no ano de 2022 por meio da atividade da disciplina de Estágio Supervisionado nos Anos Iniciais do ensino fundamental nas turmas do 1º ano do da escola Cosme Jean, permitindo o desenvolvimento da atividade de observação acerca da ludicidade de forma mais intensa e aprofundada, tendo uma duração de 60 (sessenta) horas, complementada ainda no momento de desenvolvimento da pesquisa de campo deste estudo.

Como registro da observação participante foi utilizado um caderno de campo para as anotações com o detalhamento dos itens constante no roteiro de observação das atividades em sala de aula e fora da escola desenvolvidas pelos professores do primeiro atuantes com as crianças do 1º ano da escola.

A entrevista semiestruturada foi um dos importantes instrumentos de coleta dados, possibilitou a apreensão da percepção dos docentes acerca do objeto de estudo. Para Minayo (1994, p.57):

A entrevista é o procedimento mais usual no trabalho de campo. Através dela, o pesquisado busca obter informes contido na fala dos atores sociais. Ela não significa uma conversa despreziosa e neutra, uma vez que se insere como meio de coleta dos fatos relatados pelos atores, enquanto sujeitos-objeto da pesquisa que vivenciam uma determinada realidade que está sendo focalizada. Suas formas de realização podem ser de natureza individual e/ ou coletiva.

As entrevistas semiestruturadas foram aplicadas com as professoras da referida escola, as quais traduzem a amostragem da pesquisa. Fizeram parte 4 (quatro) professoras do 1º ano do Ensino Fundamental. Vale enfatizar que os nomes atribuídos às mesmas são fictícios, objetivando manter em sigilo as identidades, conforme desejo e acordo descrito no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

As entrevistas foram realizadas em diferentes contextos e em diferentes momentos. Os espaços utilizados para a realização das entrevistas foram às próprias salas das professoras, sempre no horário que os discentes estavam lanchando. O tempo de duração das entrevistas variam entre 15 a 20 minutos, definidas pelas professoras, sendo gravadas em celular para melhor transcrição das falas.

Foi importante conhecer um pouco mais sobre os professores, sujeitos da pesquisa, nesse sentido, vimos a necessidade de traçar o perfil desses sujeitos atuantes na escola. Vejamos o detalhamento que consta no quadro a seguir:

Quadro 01 - Perfil das professoras sujeitos da pesquisa

Professora Fictício	Nome	Idade	Formação	Especialização	Tempo de Atuação na Educação Básica
	Tereza	44	Pedagogia	Educação Infantil e Anos Iniciais	20
	Clara	41	Pedagogia	Saberes e prática para a docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Língua portuguesa e matemática.	13
	Marta	44	Pedagogia	Saberes e prática para a docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Língua portuguesa e matemática.	19
	Ana	43	Pedagogia	Saberes e prática para a docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Língua portuguesa e matemática.	19

Fonte: Pesquisa de Campo, entrevistas, julho de 2022.

Dentro de um ambiente escolar, a formação do profissional da educação é um dos pontos essenciais para o desenvolvimento de boas práticas pedagógicas, principalmente quando se trata de ensinar a ler e a escrever de forma lúdica. Para Juvenal (2016, p. 77) “[...] O professor alfabetizador, é o ser que através de sua vivência acumula experiências, traz consigo não apenas a função de ensino das letras como também o conhecimento de mundo”; Para Garcia (2003), o professor deve ter a disponibilidade e a coragem para estudar, pois é a partir desta construção que ele se torna um pensador e criador de novas práticas educativas.

Conforme Regina Conrado e Sandra Silva (2006, p. 29),

O professor deve considerar o Ensino Fundamental, na sua totalidade, como o período primordial para a construção dos conhecimentos pela criança. É de suma importância que o professor desse período de escolarização esteja comprometido com a função social dos conhecimentos trabalhados nesta etapa.

Em relação ao tempo de atuação na docência, a professora Tereza está a 20 anos atuando na Educação Infantil e nos Anos Iniciais, já Clara está atuando há 13 Anos nos anos Iniciais, a professora Marta está há 19 anos lecionando nos Anos Iniciais e a professora Ana esta a 19 anos trabalhando nos Anos Iniciais, logo são professoras com um bom tempo de experiência em sala de aula, credenciando-as para o desenvolvimento de práticas educativas escolares mais sólidas e mais acertivas para com o desenvolvimento da aprendizagem da leitura e da escrita das crianças.

Em relação a formação continuada dos sujeitos investigado, Tereza, Clara, Marta e Ana têm Licenciatura Plena em Pedagogia, dessa forma todas tem formação inicial para trabalhar nos Anos Iniciais do Ensino fundamental. Tereza tem Pós – Graduação em Educação Infantil e Anos Iniciais. Já as professoras Marta, Clara e Ana estão fazendo pós-graduação em Saberes e prática para a docencia nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, Língua Portuguesa e Matemática. Logo, se pressupõe que suas formações são condizentes e específicas para o trabalho educativo de qualidade que pressupõe a ludicidade.

Desta forma em relação à formação do professor como alfabetizador, sendo assim, sabemos que o mesmo é o ser que através de sua vivência em sala de aula vai acumulando experiências.

Nesse sentido Pinto 1990 (*apud* BARBOSA, 2017, p. 48) afirma que a formação do professor é um procedimento complexo de construção de um saber e de preparação para sua adequada transmissão aos estudantes, por isso compete ao professor, incrementar seus

conhecimentos e atualizá-los, esforçar-se por praticar os métodos mais adequados em seu ensino.

O professor deve pensar em seu contínuo aprimoramento pessoal e profissional. Dessa forma é fundamental conhecer a dimensão da palavra professor. Nesse sentido, de acordo com Sacristán (*apud* LIMA 2015, p.14):

O professor não é um técnico que se limita a aplicar corretamente um conjunto de directivas, mas profissional que se interroga sobre o sentido e a pertinência de todas as decisões em matéria educativa. Assumir a dimensão profissional da atividade docente implica considerá-los capazes de definir o seu próprio programa de desenvolvimento profissional.

O professor é um ser que precisa está sempre buscando inovar suas práticas pedagógicas, por meio da democracia e liberdade educacional, é um ser que ajuda os educandos através da compreensão, da conduta moral, do incentivo, da valorização humana, da persistência em acreditar em cada aluno, acreditar nos indivíduos como sujeitos cheios de potencialidades individuais e também sociais.

Ser professor não é só assumir uma sala de aula e ocupar os educandos com qualquer passa tempo, é ter multiplicar saberes, ser crítico para ampliar e enriquecer as experiências, é ser agente de mudança e fazer de suas ações profissionais um atributo para a contribuição social. Giroux (*apud* Ghedin e Pimenta 2008, p. 27) desenvolve a concepção do professor como: “[...] intelectual crítico, ou seja, cuja reflexão é coletiva no sentido de incorporar a análise dos contextos escolares no contexto mais amplo e colocar clara direção de sentido à reflexão: um compromisso emancipatório de transformação das desigualdades sociais”.

A prática docente crítica, implicante o pensar certo, envolve o movimento dinâmico, dialético, entre o fazer e o pensar sobre o fazer (FREIRE 1996, p. 38). E neste pensar sobre o fazer é que o professor se completa, pois a reflexão sobre sua prática lhe dar oportunidade de ser um sujeito democrático em suas práticas educativas. O professor é o novo, que se reinventa para ajudar o próximo no caminho da aprendizagem coletiva.

O mercado de trabalho está cada vez mais competitivo e nos últimos anos notam-se mudanças significativas e velozes. Com o avanço da globalização e com o avanço das novas tecnologias, os profissionais precisam se aperfeiçoar para se manter atualizados às novas tendências de mercado e necessidades educacionais dos discentes.

Para o melhor entendimento da palavra formação é fundamental conhecer sua concepção. No sentido etimológico, a palavra “formação” vem do latim *formare*, que, como verbo transitivo, significa dar forma, como verbo intransitivo, significa colocar-se em

formação e, como verbo pronominal, significa ir-se desenvolvendo uma pessoa (VEIGA e SILVA, 2010, p.19).

A formação inicial compreende a formação continuada, pois,

Formação continuada, portanto, constitui-se em espaço estratégico para ações que podem responder tanto à necessidade do professor de alcançar satisfação no trabalho quanto às necessidades sociais de cumprir com o direito dos alunos de bem aprenderem na escola (PENIN, 2009 *apud* LIMA, 2017, p. 22).

“A educação ao longo de toda a vida é uma construção contínua da pessoa humana, do seu saber e das suas aptidões, mas também da sua capacidade de discernir e agir” (DELORS, 2006, p. 106). Dessa forma, o professor tem direito a ampliar seus conhecimentos através da formação continuada, como valorização profissional, de acordo com a LDB de 1996 em seu Art. 67:

Os sistemas de ensino promoverão a valorização dos profissionais da educação, assegurando-lhes, inclusive nos termos dos estatutos e dos planos de carreira do magistério público: I - ingresso exclusivamente por concurso público de provas e títulos; II - aperfeiçoamento profissional continuado, inclusive com licenciamento periódico remunerado para esse fim; III - piso salarial profissional; IV - progressão funcional baseada na titulação ou habilitação, e na avaliação do desempenho; V - período reservado a estudos, planejamento e avaliação, incluído na carga de trabalho; VI - condições adequadas de trabalho.

Tendo em vista que a educação exige dos profissionais um grau de especialização bastante elevado, as exigências no campo educacional fazem com que os professores busquem o melhoramento de suas práticas para atuar com mais precisão na sala de aula.

2.2 A CRIANÇA NA PERCEPÇÃO DOS DOCENTES

Para entender a importância da ludicidade no processo educativo escolar das crianças é fundamental entender a percepção que os professores têm a respeito das crianças, pois, muitas das atitudes com as mesmas se devem ao pensamento social formado a respeito, dependendo da compreensão que se tem da criança, se reproduz atitudes, sejam de respeito e atenção ou desrespeito e insignificância.

Nesse sentido foi feito o seguinte questionamento às professoras: para você o que é ser criança?

No tocante às respostas a professora Clara (41 anos, entrevista, julho de 2022) diz: “É ter fantasias, é ter curiosidades, gosta de fazer perguntas, é um ser em transformação, gostar de brincar, criar possibilidade de invenção por meio da aprendizagem no contexto escolar”.

Para Ana (43, ano, julho de 2022) “ser criança é viver no mundo de fantasia. Onde o medo e a maldade não fazem parte do contexto da criança. Criança é transformação é viver infinitas possibilidades de tudo, principalmente aprendizagem”.

De acordo com Clara e Ana a criança é um ser que precisa ter fantasia, e ter curiosidade de fazer perguntas, sonhar e realizar sonhos, pois ser criança é viver um momento único. Para Maluf (2004, p. 21) “A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando [...]”. Ao participar de brincadeiras a criança vivencia experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente. Segundo Maluf (2004, p. 21):

Quando brincamos exercemos nossas potencialidades, provocamos o funcionamento do pensamento, adquirimos conhecimento sem estresse ou medo, desenvolvemos a sociabilidade, cultivamos a sensibilidade, nos desenvolvemos intelectualmente, socialmente e emocionalmente.

Dessa forma podemos perceber que as brincadeiras são muito mais do que diversão, elas possibilitam que o discente desenvolva suas potencialidades de forma prazerosa. Pois, todo o aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança, em todas as etapas de sua vida.

Outro ponto de análise que sistematizamos das falas das professoras é a ideia da criança como sujeito, ou seja, a importante de reconhecer que a criança enquanto ser social tem interesses, vontades e deve ser reconhecidas como sujeito conforme o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) de 1990, como pontua a professora Tereza (44, anos, entrevista, julho de 2022): “Ser criança é viver um momento único, onde se tem a liberdade de sonhar e realizar em seus sonhos seus desejos em meio a sua inocência”.

As fantasias anunciadas pelas professoras caracterizam o imaginário da criança. A imaginação, ou imagens mentais, traduzem a capacidade que a criança tem de inventar, criar, sendo o espaço no qual se localiza a imaginação, e assim vai se projetando em sua realidade social, pois Durand (2021,p. 35) aponta que:

A ideia e as experiências do funcionamento concreto do pensamento comprovam que o psiquismo humano (mente) não funciona apenas da percepção imediata e de um encadeamento racional de idéias, mas também, nas imagens irracionais do sonho, da neurose ou da criação poética.

Para Marta (44, anos, entrevista, julho de 2022) ser criança “é quando passamos pela infância, e nela temos uma série de direitos fundamentais a nossa vida como: saúde, alimentação, educação e cuidados. Além de poder brincar, pular, cantar correr isso é ser criança”.

De acordo com Marta a criança é um ser humano que precisa ser vista como um pessoa de direitos sociais que devem ser garantidos como qualquer outro ser humano em outra fase da vida. Para Froebel (*apud* HUGLES, 1925, p. 201) a criança é concebida como um ser repleto de potencialidades, a semente do futuro que traz dentro de si tudo aquilo que poderá vir a ser.

Nessa perspectiva (CRFB) Constituição da República Federativa do Brasil (1988, p. 103) no Art. 227 afirma:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão.

O artigo 227 da Constituição vem ressaltar que a família, sociedade e o estado têm o dever de proteger a vida da criança e no do adolescente e garantir segurança e cuidados especiais para que não sofram violações de seus direitos.

No Art. 7º “A criança e o adolescente têm direito a proteção à vida e à saúde, mediante a efetivação de políticas sociais públicas que permitam o nascimento e o desenvolvimento sadio e harmonioso, em condições dignas de existência”.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Fundamental (DCNEF) (2013, p. 112) a respeito das crianças dos Anos Iniciais: “Os alunos do Ensino Fundamental regular são crianças e adolescentes de faixas etárias cujo desenvolvimento está marcado por interesses próprios, relacionado aos seus aspectos físico, emocional, social e cognitivo, em constante interação”.

De acordo com a citação acima a criança dos Anos Iniciais, para se desenvolver precisa interagir com outras crianças, pois através da interação é possível trabalhar os aspectos físico, emocional, social e cognitivo.

Outra análise sistematizada a partir da fala da professora é a categoria infância. A infância diz respeito ao tempo de ser criança. A concepção de infância deve ser entendida a partir de uma dimensão social conforme pontua Mota (2019, 31),

A infância precisa ser compreendida como uma construção social, portanto, não constitui uma característica natural ou universal das sociedades e grupos culturais, mas um componente específico estrutural e cultural de vários grupos humanos. As crianças devem ser vistas como ativas na construção de suas realidades socioculturais.

Para Mota (2019, 34) ao se tratar de infância na Amazônia, deve-se falar em infâncias, pela diversidade sociocultural que caracteriza a região. “No caso da Amazônia, a infância supõe um conceito pluralista, que está relacionado àquelas construídas ao longo da história, de diversos e complexos grupos étnicos e sociais”.

É na infância que a criança experimenta o imaginário, vive a ludicidade, desenvolve sua criatividade por meio de brincadeiras de faz de conta, transforma objetos em brinquedos e inventa novas brincadeiras.

Viver esse tipo de infância é de suma relevância para os processos ensino e aprendizagem e conseqüentemente seu desenvolvimento integral. Porém, nem toda criança vivem essa infância, algumas delas se inserem precocemente na vida adulta e precisam trabalhar para contribuir com a renda da família.

Para infantil (MOTA, 2019, p. 39).

São muitos os problemas sociais não superados que há séculos vem atingindo a infância no país, dentre eles a miséria, a fome e a pobreza. Foucault alerta para a tentativa de mascarar o agravo das situações problemáticas que vitimizaram um número considerável e crescente de antigas e novas mazelas que levam à invisibilidade infantil.

2.3 UM OLHAR PARA A LUDICIDADE NA FORMAÇÃO DE ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: VISÃO DOCENTE

Este tópico vem descrever sobre o olhar das professoras a cerca da ludicidade no primeiro Ano no Ensino Fundamental. Nessa perspectiva foi feita a seguinte pergunta para as professoras da educação básica, *o que você compreende por ludicidade na educação?*

Para a professora Tereza (44 anos, entrevista julho de 2022) a ludicidade “É uma interação entre o professor e aluno e estimular jogos e brincadeiras tornando o processo de ensino aprendizagem mais prazeroso”.

De acordo com a professora Tereza, para que o docente, venha desenvolver uma atividade lúdica é necessário que haja uma interação entre o professor e aluno, para que os jogos e as brincadeiras sejam desenvolvidas de forma dinâmica prazerosa durante o processo de ensino aprendizagem. Maluf (2004, p.29 diz que “O lúdico é parceiro do professor”.

Nesse sentido, “o professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos [...]”. (MALUF, 2004, p. 29), ou seja, para que se tenha êxito nas atividade lúdicas o docente precisa criar oportunidade para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa.

Cunha (1994) afirma que brincando a criança desenvolve suas potencialidades. Os desafios que estão ocultos no brincar fazem com que a criança pense e alcance melhores níveis de desempenho. Dessa forma a autora afirma que a criança desenvolve as suas potencialidade de forma prazerosa. Maluf (2004, p.20) acredita “que através do brincar a criança se prepara para aprender [...]”, ou seja, as brincadeiras além de proporcionar uma interação entre os alunos possibilitam a aprendizagem de conceitos e a socialização de informações diariamente.

Outro ponto, importante dado a respeito do conceito de ludicidade suscitado pela voz da professora Marta (44 anos, entrevista, julho de 2022) foi que “a ludicidade são jogos, brincadeiras ou qualquer tipo de atividades que venha desenvolver a imaginação, socialização, comunicação e o conhecimento no processo de ensino e aprendizado do aluno”.

De acordo a professora Marta a ludicidade são jogos e brincadeiras que desenvolve a imaginação, socialização e a comunicação e o conhecimento no processo de ensino dos alunos.

Para Bettelheim (1988) “brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários ao seu crescimento”.

Segundo Maluf (2004, p. 19):

Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a esquecer momentos difíceis. Quando brincamos, conseguimos – sem muito – esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprender, bem como interagimos com nossos semelhantes. [...] Não posso deixar de acrescentar que brincar, além de muitas importâncias, desenvolve os músculos, a mente, a sociabilidade, a coordenação motora e além de tudo deixa qualquer criança feliz.

Os jogos e as brincadeiras possuem características diferentes, porém com a mesma finalidade de proporcionar a diversão, construção de conhecimento, interação e o entretenimento durante seu desenvolvimento.

Vale enfatizar outros dados suscitados durante as entrevistas com as professoras a respeito de suas percepções e entendimento do que seja ludicidade: “Entende-se que a ludicidade são jogos, as brincadeiras como metodologia que busca transformar e melhorar nossa didática no contexto escolar” (CLARA, 41 anos, entrevista, julho de 2022); “A ludicidade na educação é uma das melhores práticas no processo de ensino aprendizagem entre professores e alunos. Pois abrange diversas formas do aluno aprender com prazer” (ANA, 43 anos, entrevista, julho de 2022).

As respostas das professoras imprimem a relevância do lúdico para o processo de ensino aprendizagem dos alunos dentro de sala de aula, além de ajudar na relação professor e aluno. Segundo Santos (1997, p. 9) “A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos e é relativa também à conduta daquele que joga que brinca e que se diverte”.

Nesse sentido o professor precisa conhecer o real significado do lúdico para adotar em sua prática pedagógica, estabelecendo a relação entre o brincar e aprender. De acordo com Santos (2001, p.15) “[...] Para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que esteja pensado e planejado dentro de uma proposta pedagógica[...]”. Ou seja, o professor precisa desenvolver uma brincadeira ou um jogo que contribua com o processo de ensino aprendizagem dos discentes.

A ludicidade proporciona à criança vivenciar momentos únicos, pois apesar da criança estar no ensino fundamental ela ainda é uma criança e o brincar faz parte do seu cotidiano, seja na escola ou no seio familiar.

Diante do exposto é importante percebermos que o brincar, além de necessário para a criança, é um direito garantido por lei. Nesta perspectiva é importante compreender que o brincar além de necessário, é um direito garantido pela Lei 8.069, de 13 de julho de 1990, Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em seus artigos:

Art. 15 - A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis. Art. 16 - O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos: IV - brincar, praticar esportes e divertir-se.

De acordo com o ECA a criança tem direitos adquiridos, exercendo funções necessárias para seu desenvolvimento e cidadania. O ECA estabelece o direito que a criança tem para brincar, estudar, e entre outras atividades que favoreça o crescimento integral da mesma.

Ao direito da criança está incluído o direito a uma educação de qualidade, onde estar incluso o direito da criança à uma educação de qualidade, compreendendo, sobremaneira um trabalho educativo na perspectiva do desenvolvimento integral da criança, dessa forma o docente em seu fazer pedagógico precisa ser criativo, inovador, dinâmico e alegre.

Dessa forma Maluf (2002, p. 11):

A formação de um profissional nesta área precisa ser melhor embasada, com conhecimentos que vivenciem experiência lúdicas, que atuem como estímulos para aplicar seus poderes de habilidades, que desabrochem naturalmente em uma variedade de maneiras de explorar a si próprio e o ambiente em que se encontram.

À práxis pedagógica com base na ludicidade deve estar implícita a ideia de formação. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 38):

A formação de professores se coloca, portanto, como necessária para que a efetiva transformação do ensino se realize. Isso implica revisão e atualização dos currículos oferecidos na formação inicial do professor e a implementação de programas de formação continuada que cumpram não apenas a função de suprir as deficiências da formação inicial, mas que se constituam em espaços privilegiados de investigação didática, orientada para a produção de novos materiais, para a análise e reflexão sobre a prática docente, para a transposição didática dos resultados de pesquisas realizadas na linguística e na educação em geral.

Para que se tenha êxito em sua prática docente o professor precisa sistematizar aquilo que ele pretende aplicar em sala de aula, facilitando o ensino aprendizagem dos alunos. Além disso, o professor precisa desenvolver atividades que atendam as necessidades dos alunos pautadas no cuidado, ou seja:

[...] propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural [...]. (BRASIL, 1998, p. 23).

Nessa perspectiva, o brincar faz parte da natureza da criança, ao criar espaço para brincadeira e não só apenas no horário imposto (intervalo/recreio), nesse sentido observamos que as brincadeiras precisam ser usadas como método que contribuem na socialização, e possivelmente ajudará no entendimento de determinado conteúdo, como método de ensino como afirma, Leontiev (*apud* MALUF (2004, p. 82):

A brincadeira é uma atividade objetiva, pois vai mediar sua relação e percepção do mundo ambiental e dos sujeitos. Ressalta ainda as relações com os objetos com os quais os adultos operam e que a criança ainda não é capaz de operar por estarem além de suas possibilidades.

Os jogos têm a capacidade de trazer resoluções de problemas que possibilitam o ensino de forma dinâmica e prazerosa. De acordo com (SEVERINO, 1991, p.29-30):

[...] ao entender a educação como um processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo, que não se limita a informar, mas ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade de forma a contribuir positivamente na sociedade e que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano. Pensamos que os cursos de formações deverão se adaptar a esta nova realidade.

Cabe ao professor em sua prática pedagógica criar atividade que ajuda os alunos no ensino e aprendizado, pois muitas das vezes observamos que alguns professores deixam o lúdico em segundo plano, sendo que a ludicidade tem se mostrado um método eficaz na formação do discente.

3 O DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA NA ÓTICA DOCENTE E AS FERRAMENTAS LÚDICAS DIDÁTICAS PEDAGÓGICAS

3.1 O PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA POR MEIO DA LUDICIDADE

Compreendemos que a ludicidade é de suma importância no contexto educacional, pois é uma ferramenta didática de grande relevância para o processo de ensino aprendizagem dos alunos. Possibilita o docente a desenvolver um processo de ensino aprendizagem que atendam o interesse dos alunos. Segundo Santos (2004, p. 11, 12):

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É oferecer vários caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é prepara para a vida.

Nessa perspectiva cabe ao docente apontar os caminhos que são viáveis para que o aluno não se prenda a uma única metodologia de ensino. Nesse sentido o lúdico ajuda o professor a trabalhar uma didática diferenciada em sala de aula.

Dessa forma foi feita a seguinte pergunta para as professoras: Como você percebe a aprendizagem da leitura e da escrita das crianças por meio das atividades lúdicas em sala de aula?

Segundo Teresa (44 anos, entrevista, 2022) “A brincadeira é um incentivo para o desenvolvimento das habilidades das crianças e estimulam o desenvolvimento integral das mesmas. Percebemos sua aprendizagem da forma como elas se expressam e agem durante a realização de tais atividades”.

Nota-se que a professora Tereza, acredita que a ludicidade é uma ferramenta de grande importância para o processo de ensino aprendizagem dos alunos. Proporcionando o desenvolvimento das habilidades dos mesmos. Dessa forma Antunes (2003, p. 19) diz que: “A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais e se apropriando de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões viso-espaciais e muitas outras”.

Para Santos (2001, p.79-80) “O brincar representa um fator de grande importância na socialização da criança, pois é brincando que o ser humano se torna apto a viver numa ordem social e num mundo culturalmente simbólico”. Ou seja, através das brincadeiras que a criança irá se desenvolver socialmente e culturalmente.

Já a professora Marta (44 anos, Entrevista, 2022) diz que percebe a aprendizagem das crianças através do Desenvolvimento enriquecedor aumenta o raciocínio lógico e o avanço no ensino e aprendizado. E dessa forma sentimos mais interesse e autoestima de cada aluno e participação.

Nessa perspectiva, o jogo torna-se conteúdo assumido, com a finalidade de desenvolver habilidades de resolução de problemas, possibilitando ao aluno a oportunidade de estabelecer planos de ação para atingir determinados objetivos [...] (KISHIMOTO, 2000, p.80-81).

O uso dos jogos no ensino da matemática proporcionam sensação de prazer e bem estar, além de desenvolver o gosto pelos números, pois deixa a criança livre para se expressar, sem medo de errar ou expor suas opiniões. As atividades lúdicas desenvolvem a confiança, fazendo que a criança participe ativamente sem ter medo de errar.

Através da ludicidade é possível que o aluno consiga entender melhor determinados conteúdos. Para que as brincadeiras e jogos possam acontecer o docente precisa criar regras para que as brincadeiras sejam desenvolvidas de acordo com a finalidade proposta pelo professor.

Nesse sentido o docente não irá ensinar somente regras de jogos, mas ensinará para seus alunos que para viver em sociedade é necessário cumprir determinadas regras. Dessa forma Clara (44 anos, entrevista, 2022). Afirma que o brincar, “é um momento de muita aprendizagem e troca de conhecimentos, respeito, regras e interpretação da criança por meio do lúdico, envolvimento e participação”. Já Ana (43 anos, entrevista, 2022) diz que percebe a aprendizagem dos alunos, através da participação nas atividades.

Dessa forma observa-se que tanto Clara quanto Ana, afirmam que através das brincadeiras que as crianças participam mais. O que é intrigante na fala de Clara e Ana é que as mesmas afirmam que os discentes participam, quando se tem uma atividade lúdica em sala de aula. De acordo com as observações feitas no campo da pesquisa foi observado que:

Mesmo sabendo que as crianças participam mais através dos jogos lúdicos as professoras, Clara e Ana, em suas práticas pedagógicas não desenvolveram atividades lúdicas em sala de aula. E isso leva ao questionamento do porquê que as professoras não desenvolveram nenhuma atividade lúdica no decorrer das observações (Caderno de Campo, julho de 2022).

Ao questionar a professora Clara porque ela não desenvolvia atividades lúdicas em sala de aula a mesma respondeu que: “para desenvolver uma atividade lúdica era necessário tempo para planejar e desenvolver uma atividade lúdica em sala de aula”.

Para desenvolver uma atividade lúdica em sala de aula não é necessário apenas trabalhar com os jogos, mas sim com brincadeiras que ajuda a criança no ensino aprendizagem. De acordo com Maluf (2004, p. 29) “[...] A professora é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e que caiam na mesmice”.

Ainda de acordo com o Maluf (2004, p.29):

As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho.

No decorrer das observações feitas, nas quatro sala do primeiro ano dos Anos Iniciais, percebeu-se que a professora Tereza foi a única docente que realmente usou o lúdico como método de ensino em suas atividades para o desenvolvimento da leitura e da escrita dos discentes.

Observou-se que a professora Tereza sempre desenvolvia atividades lúdicas voltadas para a leitura e a escrita dos alunos. Por que segundo ela em uma conversa informal, ela observou que os alunos conseguiam ler e formar palavras com, mais facilidade através dos jogos. Então ela fazia pelos menos um dia sim e outro não uma atividade lúdica para os alunos.

A professora Tereza ao desenvolver suas atividades sempre procurou incentivar constantemente os discentes e envolvendo todos os alunos a participarem das atividades. Entre as brincadeiras desenvolvidas pela docente para a atividade de formação de palavras é a, mais usada, a docente forma pequenos grupos para dessa forma os grupos desenvolvam cooperação mútua. Após todos os grupos estarem formados a professora começa a falar as palavras. De acordo com a figura abaixo é possível observar quanto o lúdico é importante na formação da criança como um todo.

Figura 01 - Brincadeira lúdica



Fonte: Pesquisa de Campo, observação, MARTINS, 2002.

Figura 02 - Aprendendo de forma prazerosa



Fonte: Pesquisa de Campo, observação, MARTINS, 2002.

A brincadeira de formar palavras, além, de ser uma atividade que ajuda as crianças no processo de alfabetização contribui na relação entre os discentes.

De acordo com Maluf (2004, p. 31).

As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos. Agindo desta maneira o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida adultos, de forma criativa, prazerosa e sempre participativa.

Dessa forma, o professor tem um papel fundamental na vida de seus discentes, pois o mesmo precisa criar métodos que possam ajudar os alunos no processo de ensino aprendizagem.

3.2 AS DIFICULDADES PARA O DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES LÚDICAS

Em cada área que trabalhamos existem desafios e na educação não é diferente, principalmente nos Anos Iniciais, onde o professor precisa estar sempre inovando o seu fazer pedagógico. Dessa forma o lúdico é uma ferramenta de grande relevância para o processo de ensino aprendizagem das crianças. Abaixo iremos discutir sobre as principais dificuldades que as professoras informaram para desenvolver as atividades lúdicas em sala de aula.

Nessa perspectiva foi feita a seguinte pergunta para as professoras: Quais as dificuldades que você enquanto professor (a) enfrenta para trabalhar o lúdico em sala de aula com as crianças?

Para a professora Tereza (44 anos, entrevista, 2022) “A falta de materiais para construção de jogos. Trabalhamos com pouco recurso”, reforçado ainda pela fala da professora Clara (41 anos, entrevista, 2022) “a falta de material para confecção dos jogos, tempo e outro”.

A falta de recursos materiais em escolas é fato. Porém, não pode ser a justificativa de não se desenvolver atividades lúdicas em sala de aula. É possível criar vários jogos lúdicos com matérias recicláveis, ao desenvolver uma atividade com materiais recicláveis a docente além de levar para sala de aula os jogos propostos com uma finalidade educativa, ela ainda ensina os alunos sobre a importância e a preservação do meio ambiente.

De acordo com as respostas das professoras as dificuldades encontradas para trabalhar o lúdico em sala de aula é a falta de materiais para a confecção dos jogos, pois a escola não tem disponibilidade de materiais para a confecção dos jogos, e isso faz com que dificulte o uso dos jogos como método de ensino. Outro ponto que é destaque na voz das professoras é a falta de tempo para planejamento de uma aula diferenciada.

De acordo com Antunes (2003, p. 31):

A relação entre os jogos e a aprendizagem significativa destaca que a boa escola não é necessariamente aquela que possui uma quantidade enorme de caríssimos brinquedos eletrônicos ou jogos ditos educativos, mas que disponha de uma equipe de educadores que saibam como utilizar a reflexão que os jogos despertam, saibam fazer de simples objetos naturais uma oportunidade de descoberta e exploração imaginativa. Uma caixa de fósforos, uma lupa e uma fita métrica em mãos de uma verdadeira educadora infantil valem bem mais do que uma coleção fantástica de brinquedos eletrônicos que emitem sons e luzes e que, por se apresentarem perfeitos demais, roubam espaço à imaginação.

De acordo com o autor a escola não precisa ter inumeros brinquedos caros, mas precisa de professores que saibam que através de simples objetos é possível criar jogos que ajudem a criança no processo de ensino aprendizagem na leitura na escrita.

Nessa perspectiva Marta (44 anos, entrevista, 2022) diz que as maiores dificuldades é o espaço, ou seja, a estrutura física escolar, e a falta de interesse dos alunos, e também a falta de material e apoio pedagógico para a realização e confecção de alguns jogos.

Além das dificuldade relatadas acima pela professora, a falta de um espaço adequado faz com que a docente tenha dificuldade para relizar uma aula diferenciada. Outro ponto relatado pela Marta é falta de interesse dos alunos pelos jogos lúdicos, faz com que a professora tenha dificuldade para trabalhar em sala de aula.

Nesse sentido o docente precisa seguir algumas sugestões para desenvolver as brincadeiras em sala de aula. Maluf (2004, p. 91 - 92) afirma que é necessário que o docente siga algumas sugestões para motivar as crianças a participarem das brincadeiras:

- Apresente a brincadeira à criança, demonstrando interesse;
- Explique o desenvolvimento da brincadeira;
- Aumente as oportunidades em todos os sentidos;
- Reduza a dificuldade quando as crianças estiverem disteindo;
- Encoraje as manifestações espontâneas;
- Escolha brincadeiras adquadas ao interesse e ao nível do desenvolvimento da criança;
- Prepare o ambiente, mas nem sempre conduzar a atividade, deixe que a criança tome a iniciativa;
- Dê tempo para que a criança possa assimilar a atividade;
- Deixe que ela tente sozinha, mas esteja disponível se ela pedir ajuda;
- Encoraje e elogie, mas sem infantilizar a criança;
- Alterne sua participação com a da criança se isso a motiva;
- Pare na hora certa para que ela tenha motivação para brincar outro dia;
- Transforme as brincadeiras em uma atividade alegre e rotineira;
- Não critique uma criança quando ela errar faça com que ela veja o quanto é capaz de aprender e lher dê o tempo que precisar para isso.

Dessa forma, concordo com a autora porque essas sugestões podem ajudar o docente para que se tenha êxito nas atividades desenvolvidas em sala de aula. Acredita-se que as sugestões citadas pela autora sejam de grande relevância para o processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Ainda de acordo com a entrevista aplicados para as professoras, foi feita a seguinte pergunta para as professoras: Você sentiu-se preparada para trabalhar o lúdico acerca da leitura e da escrita em sala de aula com as crianças?

Clara (41 anos, entrevista, 2022) diz que: sim, procuro sempre trabalhar com o lúdico as crianças se desenvolvem bastante. A mesma afirma que se sente preparada para trabalhar com a ludicidade em sala de aula, mas no decorrer das observações não foi possível ver a professora desenvolver nem uma atividade em sala de aula.

Nesse sentido, a professora se contradiz em sua fala ao dizer que faz uso das atividades lúdicas, sendo que no decorrer das observações feitas no campo da pesquisa, a mesma não fez uso de nenhuma atividade lúdica, muito menos atividades que ajudassem os alunos no processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita.

De acordo com as falas das professoras todas se sentem preparadas para trabalhar a ludicidade em sala de aula com os alunos acerca da leitura e da escrita.

De acordo com as observações feitas nas quatro salas de aulas apenas uma professora faz uso do lúdico em sala de aula para desenvolver o ensino a aprendizagem dos alunos acerca da leitura e da escrita. Já as demais professoras podem até afirmar que se sentem preparadas para trabalhar a ludicidade com os discentes, mas não condiz com a prática pedagógica exercida no âmbito da escola e observado em sala de aula (Caderno de campo, 2022).

Dessa forma o docente no seu fazer pedagógico precisa usar o lúdico como um ferramenta de grande relevância para o processo de ensino aprendizagem dos alunos do Anos Iniciais.

3.3 AS FERRAMENTAS DIDÁTICAS LÚDICAS DE SALA DE AULA

Os materiais lúdicos são ferramentas de grande relevância para o processo de ensino aprendizagem das crianças dos Anos Iniciais como vimos nos capítulos anteriores desta produção.

Com a finalidade de refletir sobre as ferramentas didáticas pedagógicas de forma lúdicas utilizadas pelos professores em sala de aulas para o desenvolvimento da leitura e da escrita, fizemos o seguinte questionamento: Que tipo de ferramentas didáticas pedagógicas lúdicas você costuma utilizar em sala de aula com as crianças?

Nesse sentido a professora Tereza (44 anos, entrevista, 2022) expôs que: “Leituras história divertidas; Repetição e rima; Roda de conversa; história com boneca de pano, essas entres tantas outras são maneiras para trabalhar a leitura e a escrita de forma lúdica”..

As leituras divertidas acontecem da seguinte forma: primeiramente a professora faz um círculo, em seguida coloca os nomes dos livros que vão ser lida a história. Feito, a docente pede para um aluno sortear uma leitura. Após o sorteio a professora faz a leitura da história com sons e gestos de acordo com os personagem da história. Ao final da história a professora pediu para que os alunos falassem do que se tratava a história. Quem eram os pesonagens? A leitura de história divertida foi de grande relevância, pois fez com que os alunos prestassem atenção no que a profssora estava lendo, e posteriormente foi possível observar que os alunos conseguiram assimilar a hitória que estava sendo liada para responder as pesguntas feitas pela docente.

Ressalta-se que as histórias divertidas atraíam e prendiam a atenção das crianças, o que a nosso ver, atende a forma que a criança tem para aprender, ou seja, é brincando que ela aprende, interpreta, conhece o mundo e sua dinâmica, é brincando que ela vai se alfabetizando, vai aprenderndo a ler e escrever.

A repetição de rima é uma brincadeira que a professora desenvolveu em sala de aula para que os alunos pudessem difrenciar os sons das palavars rimadas. Dessa forma a professora faz a leitura do verso “batatinha quando nasce” e as crianças repetiam completando a rima:

Batatinha quando nasce espalha a rama pelo chão.
Menininha quando dorme põe a mão no coração.
Sou pequinha do tamanho de um botão,
Carrego papai no bolso e mamãe no coração.
O bolso furou e o papai caiu no chão.
Mamãe que é mais querida ficou no coração.

Em seguida a mesma pergunta se alguém conhece o verso e sabe contar um verso. Dessa forma a professora faz com que os alunos aprendam o que é um verso, e assim expõem suas ideias sem medo de errar.

As rodas de conversas observadas eram atividades que a professora encontrou para os alunos perderem a timidez em sala de aula. As rodas de conversas se tornaram relevantes, pois se notou que as cranças participavam, bastante, pelas perguntas giravam em torno da vida da própria da criança, coisas do cotidiano delas.

As conversas serviam para as professoras fazerem um diagnóstico a respeito das crianças e assim propor atividades para que as crianças pudessem superar suas dificuldades na

leitura e na escrita, proporcionando exercícios de fixação de grafias e fonemas para a escrita e leitura.

A brincadeira feita com boneco de pano estimulava o raciocínio e a imaginação do aluno, contribuindo com processo de interação entre os discentes. A brincadeira observada consistia em a professora dividia a sala em pequenos grupos, e em seguida distribuía os bonecos com os alunos. Feito isso os alunos tinham que criar uma história de acordo com os seus bonecos. Por fim a professora passava em cada grupo para que os discentes pudessem contar a história que cada grupo criou, possibilitando a produção textual.

Além, dessas brincadeiras citadas pela professora, observou-se que a mesma usa outras brincadeiras que ajuda na aprendizagem dos alunos, como formação de palavras, ditado relâmpago, bingo das palavras, formarem as palavras de acordo com o desenho e brincadeiras que ajudam na coordenação motora dos discentes.

Figura 03 - Bingo das palavras grossa



Fonte: Pesquisa de Campo, Observação Participante, Martins, 2022.

Figura 04 - Desenvolvendo a coordenação motora grossa



Fonte: Pesquisa de Campo, Observação Participante, Martins, 2022.

Figura 05 - Aprendendo a formar a palavra de acordo com a figura



Fonte: Pesquisa de Campo, Observação Participante, Martins, 2022.

Ainda com relação a brincadeira de formar palavras, observou-se que a brincadeira oportunizou o estabelecimento de atividades lúdicas que facilitam o aprendizado da criança. A ludicidade possibilita ao aluno um tempo de atenção maior no desenvolvimento das atividades, oportunizam um maior envolvimento no processo de aprendizagem, pois o aluno aprende interagindo, participando e se envolvendo, conforme aponta a teoria da aprendizagem significativa (AUSUBEL, 1982).

A esse respeito Pelizzari (2002, p. 40) corrobora,

Em resumo, o que é sugerido é a participação ativa do sujeito, sua atividade auto-estruturante, o que supõe a participação pessoal do aluno na aquisição de conhecimentos, de maneira que eles não sejam uma repetição ou cópia dos formulados pelo professor ou pelo livro-texto, mas uma reelaboração pessoal.

A professora Clara (41 anos, entrevista, 2022), diz que: “procura sempre mudar minhas metodologias, gosto de trabalhar com o soletrando caça palavras, jogos que envolva todos”.

A opção da professora de mudar suas metodologias de acordo com as necessidades de seus alunos é uma das formas mais acertivas na perspectiva da qualidade do processo educativo escolar, assim, se diversifica as formas de se aprender.

Libâneo (1994) conceitua método de ensino como sendo um caminho para atingir objetivos, os quais não se realizam por si é necessário o desempenho dos indivíduos em uma organização sequencial de ações para alcançá-los. Então os professores que procuram dinamizar as atividades de ensino para os alunos proporcionam caminhos diferentes para alcançar os objetivos educacionais de maneira organizada e sistematizada como preconiza a educação formal no país.

Para o autor,

[...] os métodos de ensino são as ações do professor pelas quais se organizam as atividades de ensino e dos alunos para atingir objetivos do trabalho docente em relação a um conteúdo específico. Eles regulam as formas de interação entre ensino e aprendizagem, entre o professor e os alunos, cujo resultado é a assimilação consciente dos conhecimentos e o desenvolvimento das capacidades cognoscitivas e operativas dos alunos (LIBÂNEO, 1994, p. 152).

Dessa forma, a metodologia tem um papel importante no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, faz-se necessário refletir também sobre o papel do professor no contexto escolar, para que se possa entender e compreender o processo educativo dos discentes, buscando sempre relacionar a ludicidade com o fazer pedagógico.

Segundo (ARAÚJO, 2011):

Ensinar não é simplesmente transmitir informações, mostrar isto ou aquilo do ponto de vista que o professor julga ser correto, mas é mediar o processo de desenvolvimento do aluno levando a modular e acrescentar diferentes caminhos para o mesmo, para os outros e para sociedade, ou seja, educar é uma preparação para a vida. Neste sentido o lúdico, valoriza a faixa etária da criança e seu desenvolvimento de forma geral e a aprendizagem prazerosa.

Com base no que o autor discorre o professor não é aquele que sabe tudo, pois o bom docente é aquele que aponta os caminhos que o discente precisa seguir. Para isso o professor precisa criar método que facilite o processo de ensino aprendizagem dos alunos, nesse sentido o lúdico contribui, sobremaneira com os aprendizados das crianças de forma mais prazerosa.

Ao falar da importância do lúdico nas práticas docentes, Barbosa (2003, p. 405) diz que “[...] As práticas pedagógicas atribuem maior tempo para atividades intelectuais destinadas à aquisição das letras e números. Brinquedos e brincadeiras aparecem no discurso, mas nas práticas restringem-se ao recreio e momentos de transgressão das normas”.

Dessa forma, precisamos refletir sobre as práticas pedagógicas, pois a mesma tem papel fundamental no processo de ensino aprendizagem dos alunos. Sendo assim, “A formação escolar, a educação propiciada às crianças não deve estar em desacordo com a vida. [...]”, ou seja, “A criança deve ser preparada para a vida dentro de condições, de experiências situações e conhecimentos equilibrados, condizentes com a vida fora dos muros escolares” (ANGOTTI, 2002, p. 47 – 48).

Nessa perspectiva compreende-se que o processo educativo dentro do contexto escolar deve visar a construção do ensino educativo como um todo, ou seja, o fazer pedagógico docente precisa ser em prol do desenvolvimento integral da criança.

É importante refletirmos sobre a metodologia desenvolvida na prática docente como um direcionante para a realização de atividades lúdicas em sala de aula, fazendo contextualização com o conhecimento vivenciado pela criança no contexto escolar com os outros ambientes.

Dessa forma, o professor precisa criar formas onde a criança possa aprender e expor suas ideias. Além da análise dos princípios, Freinet (*apud* ANGOTTI, 2002, p. 58) ressalta também a importância dos materiais que facilitam o trabalho pedagógico do docente, entre eles:

O instrumento que vem caracterizando a propagação da proposta Freinet, e que viabiliza o complemento de várias das técnicas, objetivando o processo de alfabetização, de leitura e escrita, pelo método de análise e síntese das palavras, em exercício de silabação, é a Imprensa.

De acordo com a autora foi possível observar que na resposta da professora (Ana, 43 anos, entrevista, 2022). ela usa os materiais lúdicos como: “As que nós mesmas confeccionamos na escola: Bingos (de números, letras), (bingo do nome); Boliches/soletrando/trilha do alfabeto; Troca Letras e muitos outros”

Nesse contexto, Vygotsky (1994), salienta que o papel do docente em sala de aula adota uma característica de mediação, ou seja, o educador assume o papel de mediador no processo de ensino e aprendizagem da criança, na dinâmica das interações interpessoais bem como na interação das crianças com o objeto do conhecimento.

Outras atividades lúdicas foram citadas pela professora Marta (44 anos, entrevista, 2022), como por exemplo: Jogos de Sílabas; Jogo de Memória; Jogos de Palavra; Ditados Relâmpago; Quebra-Cabeça e Músicas. Essas atividades ajudam os alunos a compreender melhor determinados conteúdos, pois o ditado relâmpago possibilita que o aluno seja rápido em raciocinar e memorizar a grafia da palavra.

No decorrer das observações presencie a atividade de um ditado relâmpago feita pela professora Tereza. A dinâmica consistiu em: a professora falava a palavra, escrevia no quadro, as crianças visualizavam de forma rápida e a professora apagava do a palavra do quadro. Notou-se que as crianças gostaram muito da dinâmica, ao final do ditado alguns alunos que não acertavam ficavam tristes. Perguntei para um deles era porque queria ter acertado todas as palavras. A professora levantou de sua cadeira e falou para os alunos, explicando que o erro faz parte do processo de aprendizagem e que a vida é feita de erros e acetos, que os erros seivam para mostrar que nos precisamos buscar sempre o melhor par as nossas vidas e que numa proxima brincadeira els poderiam acertar ainda mais palavras, o que estimulou os alunos e logo a tristeza foi embora. (Caderno de campo, Julho de 2022).

Percebe-se que para fazer uma aula lúdica não é necessariamente ter vários jogos pedagógicos, pois é possível fazer uma aula diâmica e prazerosa como foi feito pela professora Tereza em sua turma.

Para que o docente desenvolva seu fazer pedagógico com êxito é preciso que o docente tenha domínio sobre os conhcimentos teóricos e práticos. Dessa forma Maluf (2004 ,p. 91) afirma que: “[...] o educador precisa não somente de conhecimento teóricos sobre o nível do desempenho da criança, mas também de experiências práticas relativas às possibilidades de exploração que as brincadeiras podem oferecer, criando oportunidades para desenvolverem amplamente seu potencial”.

Ainda de acordo com a fala da professora Ana, a mesma afirma que usa vários jogos lúdicos para desenvolver a leitura e a escrita dos alunos. Mas obsevou-se que no período de observção a mesma não fez uso de nenhum jogo ou brincadeira que a professora Ana afirma dizer em sua resposta.

O docente no seu fazer pedagógico precisa usa a ludicidade como método de ensino aprendizagem dos alunos, pois através das brincadeiras os alunos consegue aprender com mas facilidade. Dessa forma Maluf diz que:

As atividades lúdicas são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxilio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpasam o desenvolvimento do educando. A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhcimento e no progresso das difrentes aprendizagem. (2008, p. 42.).

Nesse sentido, é importante que os docentes possuam de forma esclarecedora o real significado das atividades lúdicas. Pois as brincadeiras proporcionam aos alunos a prazer, diversão além de proporcionar uma aprendizagem diferenciada e divertida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os caminhos de uma pesquisa são sempre longos, exigem um rigor científico para que todas as etapas sejam cumpridas e os resultados sejam os mais próximos da realidade investigada.

Ter realizado a pesquisa foi uma experiência ímpar na vida acadêmica e para a formação profissional docente. Possibilitou uma reflexão da práxis pedagógica acerca da importância da ludicidade nos processos de leitura e escrita, alfabetização.

O estudo bibliográfico possibilitou sistematizar categorias teóricas para operacionalização da pesquisa, levando a uma ampliação de conhecimentos, noções e conceitos importantes, principalmente, acerca da criança como sujeito, seu desenvolvimento e processo de aprendizagem e, sobretudo, de saber que a criança aprende de forma lúdica, que o brincar faz parte da sua vida, da sua cultura.

A pesquisa de campo por meio da observação participante permitiu compreender como os professores do primeiro ano dos anos iniciais do ensino fundamental utilizam a ludicidade como ferramenta didática no processo educativo das crianças no tocante a leitura e escrita.

Em atenção ao objetivo identificou-se que apesar de os professores reconhecerem a importância do desenvolvimento de atividades lúdicas para o processo ensino aprendizagem, poucas ações nesse sentido foram identificadas.

Os jogos e as brincadeiras não podem ser ignorados nos Anos Iniciais, mas infelizmente muitos docentes não usam os jogos lúdicos em sala, fazendo uma ruptura drástica entre a educação infantil e o ensino fundamental, rompendo, portanto, com a criança que não deixou de ser criança e aprende como criança.

É preciso que haja um incentivo a mais para que os professores trabalhassem em sala de aula de forma mais lúdica, investir na formação continuada é um estímulo que pode corroborar, sobremaneira, em metodologias ativas que para um processo lúdico de aprendizagem.

Portanto, nas análises realizadas, verificou-se que em uma sala do primeiro ano dos Anos Iniciais, o lúdico é usado na aprendizagem dos alunos. Percebeu-se que os jogos e as brincadeiras são fundamentais no desenvolvimento da criança, pois através das brincadeiras as crianças podem distinguir situações, resolver problemas e aprender ao mesmo tempo. Pois, já foi constatado que as brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento integral da

criança, ao brincar com outras criança a criança precisara tomar algumas decisões juntamente com seus colegas, dessa forma ela estará aprendendo a viver em grupo.

Espera-se que essa pesquisa sirva de base para futuras pesquisas voltada para a lucidade no desenvolvimento da leitura e da escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Os estudos apontam limitação em alguns pontos devido às dificuldades de realização da pesquisa, principalmente ligadas ao tempo de dedicação, tempo este limitado o desenvolvimento de algumas atividades da pesquisa.

Ressalta-se ainda que o estudo sinaliza a necessidade de aprofundamento de alguns pontos de análise, como por exemplo, um detalhamento dos desafios enfrentados pelo professores para o desenvolvimento de atividades mais lúdica e ainf, sobre a formação lúdica de professores para atuarem em sala de aula.

REFERÊNCIA

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos**. 8. ed. São Paulo: Loyola, 1995.
- ALVES, Rubem. **História de quem gosta de ensinar**. São Paulo: Ars Poética, 1984.
- ANGOTTI, Maristela: **O trabalho docente na pré-escola: revisitando teorias, descortinado prática**. São Paul: Pioneiro Thonson Learning, 2002.
- ANTUNES, Celso: **O jogo e a Educação Infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir, fascículo**. Petrolina, RJ: Vozes,2003.
- ARANÃO, Ivana Valéria Denófrío. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. **História da Educação**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 1996.
- ARNAIS, Magili Aparecida de Oliveira: **Jogos e Brincadeiras na Infância**. São Paulo: Editora Sol,2012.
- AUSUBEL, D. P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.
- BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil: disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm;Acessado em: 20.07.22.
- _____. Secretaria de educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental**: Introdução aos parâmetros curriculares nacionais/ Secretaria de educação fundamental-Brasília: MEC/ SEF,1998.
- _____: Estatuto da Criança e do Adolescente: disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/18069.htm; acessado em; 22.06.22
- _____: **O jogo , brinquedo , brincadeiras e a educação**. 4ª Ed. São Paulo. Editora Cortez: 2000.
- _____**Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**/ Ministério da educação e do Desposto, Secretaria de educação Fundamental- Brasília: MEC/ SEP,1998.
- _____.Constituição federal (**Redação dada Pela Emenda Constitucional nº 65**, de 2010). 1997.
- BROGUÈRE,G.: **Brinquedo e Companhia**. São Paulo: Cortez , 2004.
- BROUGÈRE, G. Brinquedos e companhia. São Paulo: Cortez, 2004.
- COELHO, Luana. PISONI, Silene. **Vygotsky: sua teoria e a influência na educação**. Revista e-ped- Facos. Vol.2, 2012
- CONRADO, Regina Mara de Oliveira, SILVA, Sandra Maria Bezerra da. **Dinamizando a sala de aula com a literatura infanto-juvenil**. São Paulo: Loyola, 2006.

CUNHA, Nilce Helena Silva: **Brinquedoteca: Um Mergulho no Brincar**. São Paulo; Vetor, 2001.

DALLABONA, S.R., MENDES, S.M.S. **O Lúdico na Educação Infantil: Jogar, Brincar, uma forma de Educar**. Revista de divulgação técnica-científica do ICPG, .1,n.4,p.107,mar./2004.

DELORS, Jacques. **Educação: Um tesouro a descobrir**. 10. ed.– São Paulo: Cortez; Brasília, DF: MEC: UNESCO, 2006. (Relatório para a Unesco da comissão Internacional sobre educação para o século XXI).

Diretrizes Curriculares Nacionais para Educação Básica. BRASÍLIA. Mec/SECADI; 2013.

DURAND, Gilbert. O imaginário: Ensaio acerca das ciências e da filosofia da imagem. Rio de Janeiro: Difel, 2001.

Escola Municipal Cosme: **projeto político pedagógico**, Benjamin Constant, 2022.

ESPÍRITO SANTO, Ruy Cezar do. **Desafios na formação do educador**: Retornando o ato de educar. Campinas (SP): Editora Papirus, 2002.

FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos. **A contribuição da atividade Lúdica na construção do pensamento e linguagem numa perspectiva sociohistórico**. IN: FERREIRA, Carlos Alberto de Mattos (Org). *Psicomotricidade da Educação Infantil à gerontologia; teoria e prática*. Editora: Lovise. São Paulo, 2000

FERREIRA, Windyz B. **Educação inclusiva: será que sou a favor ou contra uma escola de qualidade para todos?** Inclusão: Revista da Educação Especial, Brasília, v. 1, n. 1, out.2005.

FONSECA, J.J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREIRE, P. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

FREIRE, Paulo. **Terceiro mundo e teologia carta a um jovem teólogo**, in Carlos Alberto Torres, *consciência e história: a práxis educativa de Paulo Freire*, São Paulo: Cortez & Moraes. 1996.

GARCIA, Regina Leite. **A Formação da Professora Alfabetizadora: Reflexões Sobre a Prática**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

HUGLES, J.L: **La pedagogia de Froebel**.Madri: Daniel Jorro, Editor,1925.

IPUCHIMA, Marley Torres. **A Contribuição da ludicidade para aprendizagem das crianças: Uma discussão, teórico – metodológica**. Benjamin Constant, 2013. Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do INC.

BARBOSA, Judilene Andrade. **As práticas pedagógicas do I segmento da educação de jovens e adultos**. Benjamin Constant, 2017. Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do INC.

JUVENAL, ELIETE ELIAS. **Metodologias de alfabetização no 1º ano do ensino fundamental em duas escolas pública do município de atalaia do norte**. Benjamin Constant, 2016. Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do INC.

- KAMI, Constance. **Jogos em grupo na educação infantil**. São Paulo: Trajetória Cultura, 1991
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil** – São Paulo: Cengage Learning, 2008.
- LAKATOS, E. M.; Maria de Andrade. **Fundamentos de metodologia Científica**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 1992.
- LIBÂNEO, José Carlos. **Didática**. – São Paulo: Cortez, 1994.
- LIMA, Miria Samantha. **Formação e atuação do profissional docente dos Anos Iniciais do ensino fundamental em uma escola pública de Benjamin Constant**, 2015. Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do INC.
- LIMA, Raifran Ferreira de. **A importância da formação continuada para a qualidade da profissionalização docente na educação infantil em uma escola pública de Benjamin Constant**. Benjamin Constant, 2017. Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do INC.
- LIRA, Ivânia Moçambique. **A importância do lúdico na prática pedagógica do professor e sua contribuição para o processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. Benjamin Constant, 2018. Monografia apresentada ao curso de Pedagogia do INC.
- MALUF, A. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis; Vozes, 2004.
- _____: **Atividade lúdica para educação infantil: Conceito, orientações e práticas**. 1 ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- MANN, Peter H. **Método de investigação sociológica**. Rio de Janeiro: Zohar, 1970.
- MATTA, Dinalba Ferreira. VASCONCELOS, Paulo Sérgio Torres. **O educador e a criança na pré-escola: metodologias motivadoras e Sedutoras**- 2001.
- MELLES, de Oliveiras. G.G. : Brincando com sucata: a espontaneidade em jogo. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Universidade Estadual Paulista, Assis. 2005.
- MINAYO, M. (org.). **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994.
- MORALES, Pedro. A relação professor aluno: como é, como se faz. São Paulo: Loyola, 1998.
- MOTA, Marinete Lorenço: **Amazonia-Criança e a fronteira da vida**. Amazonia: Ed. Ditora: Appris, 2019
- NEGRINE, Airton. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância a terceira idade**. IN: SANTOS, Santa Marli Pires (org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Editora: Vozes Petrópolis, RJ: 2003.
- PELIZZARI, ADRIANA. Et al. **Teoria da aprendizagem significativa segundo ausubel**. Rev. PEC, Curitiba, v.2, n.1, p.37-42, jul. 2001-jul. 2002

PIMENTA, Selma Garrido; GHEDIN, Evandro (orgs.). **Professor reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito** / Selma Garrido Pimenta, Evandro Ghedin. – 5. ed. – São Paulo: Cortez, 2008.

REGO, T. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 15ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

SAMPAIO, Ana Tânia Lopes. **Pedagogia Vivencial humanescentes**. Curitiba: CRU, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **A ludicidade como ciência**. Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na Formação do Educador**. Petrópolis: Vozes,

SCHULTZ, Elis Simone. MULLER, Cristina. DOMINGUES, Cilce Agne. **A ludicidade e suas contribuições na escola**, 2006.

SEVERINO, A. J: **A formação profissional do educador: pressuposto filosófico e implicações curriculares**. ANDE, Ano 10, n° 17,1991.

Tizuko Morchida Kishimoto * e Andréia Tiemi Ono Pro-Posições, v. 19, n. 3 (57) - set./dez. **2008 Brinquedo, gênero e educação na brinquedoteca** **(Texto: gênero, educação e brincadeira)

VASCONCELLOS, Celso dos S. **Planejamento: projeto de ensino-aprendizagem e projeto político-pedagógico**. 10ª edição. São Paulo: Libertad, 2002

VEIGA, Ilma Passos; SILVA, Edileuza Fernandes da (orgs.). **A escola mudou. Que mude a formação de professores!** Campinas, SP: Papirus, 2010. – (Coleção Magistério: Formação e trabalho Pedagógico).

VYGOTSKY, L.S., LAURA ,A. R. & LEONTIEV, A.N.: **Linguagem , desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo; Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE A - ROTEIRO DE OBSERVAÇÃO DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DOCENTE

Turma: Turno: Professor: Idade do Professor:

Idade das crianças da turma:

1. Postura docente acerca da ludicidade
2. Planejamento de atividades lúdicas do professor
3. Postura docente acerca da compreensão de criança – como eles praticam suas relações criança
4. O desenvolvimento e aprendizagem das crianças – como o professor se posiciona, como as crianças estão aprendendo, como elas se comportam em sala de aula em atividades de leitura e da escrita.
5. As atividades lúdicas de leitura e escrita desenvolvidas em sala de aula

APÊNDICE B - ENTREVISTA COM OS DOCENTES**Nome do professor:****Idade:****Turma:****Turno:****Formação do professor:**

1. Para você o que é ser criança?
2. O que você compreende por ludicidade na educação?
3. Quantos anos está atuando na Área?
4. Quais as dificuldades que você enquanto professor (a) enfrenta para trabalhar o lúdico em sala de aula com as crianças?
5. Como você percebe a aprendizagem da leitura e da escrita das crianças por meio das atividades lúdicas em sala de aula?
6. Que tipo de ferramentas didáticas pedagógicas lúdicas você costuma utilizar em sala de aula com as crianças?
7. Você se sente preparada para trabalhar o lúdico acerca da leitura e da escrita em sala de aula com as crianças?

APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Eu, Maria Rosângela Ramires Martins, finalista do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto de Natureza e Cultura – INC/UFAM, Polo da Universidade Federal do Amazonas em Benjamin Constant – AM na Mesorregião do Alto Solimões, situado na Estrada Primeiro de Maio, S/N, Bairro Colônia, e-mail incbc@ufam.edu.br, tenho a honra de convidá-lo (a) a participar da pesquisa intitulada “O Lúdico, a Criança e o Desenvolvimento da Leitura e da Escrita no Primeiro Ano do Ensino Fundamental”, em caráter de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), sob orientação da professora Dra. Marinete Lourenço Mota.

Como objetivo esta pesquisa pretende analisar o lúdico como ferramenta didática utilizada pelos docentes em sala de aula com as crianças do primeiro ano dos anos iniciais do ensino fundamental para o desenvolvimento da leitura e da escrita. Para este estudo adotaremos os seguintes procedimentos de coleta de dados ocorreram com os professores, utilizando-se de entrevista semiestruturada e observação participante, objetivando entender o porquê os professores do ensino fundamental não investem em atividades lúdicas no processo educativo escolar.

Sua aceitação nesta pesquisa é em caráter voluntário não tendo, portanto, nenhum custo, nem vantagem financeira na qualidade de professor (a). Este estudo apresenta risco mínimo, isto é, o mesmo risco existente em atividades rotineiras como conversar, tomar banho, ler um livro ou revista, etc. Apesar disso, você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização em caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa. Sua participação nesta pesquisa é importante e a princípio trará como contribuição seu conhecimento, seus valores, sua percepção sobre tema pesquisado.

Informo que o (a) Senhor (a) tem a garantia de acesso, em qualquer etapa do estudo, sobre qualquer esclarecimento de eventuais dúvidas, por parte da pesquisadora. Será garantida a liberdade da retirada de sua participação a qualquer momento, sem qualquer prejuízo, punição ou atitude preconceituosa. Caso queira sua identidade será mantida em sigilo. Não será identificado(a) em nenhuma publicação que possa resultar deste estudo.

Os resultados da pesquisa estarão a sua disposição quando finalizada. Seu nome e o material que indique suas participações não serão liberados sem a sua permissão. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com a pesquisadora responsável por um período de 5 anos e após este tempo serão destruídos.

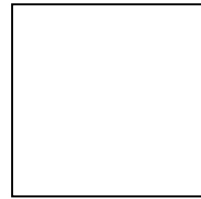
Para qualquer outra informação, o (a) Senhor (a) poderá entrar em contato com a pesquisadora pelo telefone (97) 984313180.

CONSENTIMENTO PÓS-INFORMAÇÃO

Acredito ter sido suficientemente informado (a) a respeito do que o(a) pesquisador(a) quer fazer e porque precisa da minha colaboração, e entendi a exposição deste documento. Por isso, concordo em participar do projeto, sabendo que não vou ganhar nada e que posso sair quando quiser e afirmo que me foi entregue uma cópia desse documento.

Data ___/___/___ _____

Assinatura do Participante



Data ___/___/___ _____

Assinatura da Pesquisadora

Impressão do Polegar