



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
PRÓ-REITORIA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DO MARAJÓ – BREVES
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS HUMANAS
PLANO DE AÇÕES ARTICULADAS PARA FORMAÇÃO DE PROFESSORES
DA EDUCAÇÃO BÁSICA – PARFOR
CURSO DE PEDAGOGIA

ROSINETE VIANA ALVES

A LUDICIDADE EM TURMA DE SÉRIES INICIAIS: uma análise das práticas pedagógicas em uma escola no Meio Rural do Município de Breves-Marajó-Pá

Breves – Pará

2018

ROSINETE VIANA ALVES

A LUDICIDADE EM TURMA DE SÉRIES INICIAIS: uma análise das práticas pedagógicas em uma escola no Meio Rural do Município de Breves-Marajó-Pá

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Faculdade de Educação e Ciências Humanas a Universidade Federal do Pará – UFPA – Campus Breves – Marajó, através do Plano de Ações Articuladas para Formação de Professores da Educação Básica – PARFOR, como requisito para a obtenção do Título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Raimundo Renato Balieiro Ferreira.

Breves – Pará

2018

ROSINETE VIANA ALVES

A LUDICIDADE EM TURMA DE SÉRIES INICIAIS: uma análise das práticas pedagógicas em uma escola no Meio Rural do Município de Breves-Marajó-Pá

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Faculdade de Educação e Ciências Humanas a Universidade Federal do Pará – UFPA – Campus Breves – Marajó, através do Plano de Ações Articuladas para Formação de Professores da Educação Básica – PARFOR, como requisito para a obtenção do Título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Raimundo Renato Balieiro Ferreira.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Raimundo Renato Balieiro Ferreira.

(Orientador)

Prof^a. Ms Solange Pereira da Silva

(Membro)

AGRADECIMENTOS

A Deus, sobretudo, pela vida e pela grande oportunidade de estar fazendo uma faculdade tão louvável;

Ao meu esposo pela ajuda e compreensão;

Aos meus filhos pelo apoio e atenção, cuidado e carinho;

Ao meu orientador pela excelente fundamentação e atenção, paciência e cuidado;

Aos meus pais pela ajuda tanto material como espiritual;

Aos meus colegas pelo incentivo e carinho;

A todos que direta ou indiretamente ajudaram neste trabalhos, como os demais professores de todas as etapas.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos meus filhos que sempre esperam algo bom da minha parte, que sempre acreditaram e sonharam juntamente comigo;

Ao meu esposo que foi uma das principais pessoas que me ajudou nesta jornada de trabalho aula e na compreensão;

Ao meu pais,

Ao meu orientador Renato que foi muito preciso nas orientações e procedimentos de pesquisa e profissionalismo;

Aos meus colegas de turma que estiveram acompanhando de perto e serão os primeiros a lerem este trabalho;

Enfim, a todos que buscaram neste trabalho uma fonte para a aprendizagem e para a prática docente no lúdico em sala de aula.

O lúdico consolida os esquemas formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança. O ato de brincar representa um modo de aprender a respeitar os objetos e eventos novos e complexos, de consolidar e ampliar conceitos e habilidades e integrar o pensamento com as ações.

(Piaget, 1976)

RESUMO

O presente trabalho busca no lúdico uma resposta para a aplicação do ensino aprendizagem com alunos do Ensino Fundamental em uma escola da zona rural do município de Breves, onde a lógica é mostrar com base em uma pesquisa realizada numa turma com este perfil, como esta trabalha o lúdico e pode mudar o foco da educação neste local. Para a base desta análise contamos com uma entrevista com o professor regente e em cima disto buscamos analisar seus trabalhos práticos. Buscamos embasamentos teóricos em KISHIMOTO, T. M.; PIAGET, J. A.; TUBINO, L.B. entre outros. Para a pesquisa utilizamos o método qualitativo. A temática do lúdico apresentada aqui não o tem um aspecto para o entretenimento ou passatempo, mas como um ponto de referência para que o aluno adentre à temática, para isto busca-se mostrar a maneira como o professor trabalha e a sua postura diante da diversidade de aplicação que os jogos e as brincadeiras proporcionam tanto para os alunos se sentirem envolvidos, quanto para que este possa compreender o conteúdo em si sem precisar que o faça de forma mecanizada, para isto, fundamenta-se em um roteiro que vai desde a entrevista com o docente à forma como ele trabalha a relação lúdico diante das atividades curriculares.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Ludicidade. Ensino e Aprendizagem.

ABSTRACT

The present work seeks in the ludic a response to the application of teaching learning with elementary school students in a rural school in the municipality of Breves, where the logic is to show based on a research conducted in a group with this profile, how this works the playful and can change the focus of education in this place. For the basis of this analysis we have an interview with the teacher regent and on top of this we seek to analyze his practical works. We searched for theoretical underpinnings in KISHIMOTO, T. M .; PIAGET, J.A .; TUBINO, L.B. among others. For the research we use the qualitative method. The theme of the ludic presented here does not have an aspect for the entertainment or hobby, but as a point of reference for the student to enter the theme, for this is sought to show the way the teacher works and his attitude towards diversity of application that the games and the games provide both for the students to feel involved, so that the latter can understand the content itself without having to do it in a mechanized way, for this, it is based on a script that goes from the interview with the teacher to the way he works the playful relation to the curricular activities.

KEY WORDS: Education. Ludicidade. Teaching and learning.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 A PESQUISA DE CAMPO.....	12
1.1 A LÓGICA DA PESQUISA E SEUS PONTOS RELEVANTES	12
1.2 JUSTIFICATIVA, PROBLEMÁTICA E OBJETIVOS	13
2 EMBASAMENTO TEÓRICO	15
2.1 O FOCO DE INTERAÇÃO DO EDUCADOR COM LÚDICO	15
2.2 O LÚDICO E OS EDUCADORES	16
2.3 A PROBLEMATIZAÇÃO VINCULADA AO TRABALHO COM O LÚDICO	18
2.4 O JOGO E A LUDICIDADE	19
3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO DA PESQUISA.....	28
3.1 TIPO DE PESQUISA	28
3.1.1. A Pesquisa Qualitativa	28
3.2 HISTÓRICO DA ESCOLA.....	30
3.3 UMA VISÃO PANORÂMICA DA TURMA.....	31
3.4 OS PARTICIPANTES DA INVESTIGAÇÃO.....	31
3.5 COLETA DE DADOS E PESQUISAS	31
4 DISCUSSÃO E RESULTADOS DA PESQUISA.....	33
4.1 A IMPORTÂNCIA DO ESPAÇO FÍSICO PARA O TRABALHO COM O LÚDICO	33
4.2 ESTRATÉGIAS E EXPERIÊNCIAS.....	35
4.3 O CARÁTER INTERDISCIPLINAR DENTRO DA LUDICIDADE.....	37
4.3.1 A análise dos dados	38
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS	

INTRODUÇÃO

O trabalho apresentado traz à tona uma pesquisa realizada em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental da zona rural, localizada no município de Breves/PA, onde já atuei como professora e pude pôr em pauta e discorrer sobre o trabalho com o lúdico em sala de aula. Esta paixão pelo ato de buscar transmitir conhecimentos trouxe grandes desafios, pois não estava em jogo apenas amor pelas brincadeiras, mas o desafio de ver na ludicidade um forma concreta para a transmissão do conhecimento, de reduzir os índices de evasão e a busca por algo que pudesse fazer o aluno interagir sem perder a essência da aprendizagem, foi assim, que pude analisar o conceito e a proposta do Multieducção (1994, p. 13) que enfatiza:

A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamentos além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior do que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Baseada nestes fundamentos foi compreender que não se trata de apenas um passatempo, ou um simples ato de entretenimento e diversão, mas de uns recursos imprescindível para a aprendizagem, ou melhor, um meio para relacionar conteúdos aos métodos numa abordagem curricular.

Assim, busca-se numa pesquisa qualitativa para a reflexão da postura do docente em sala de aula com a finalidade de refletir sobre a mesma e ao mesmo tempo inferir esboços teóricos e práticos para o progresso educativo e posteriores trabalhos acadêmicos.

O objetivo é mostrar a realidade apresentada para que possamos não apenas analisar a vida escolar do professor e do aluno, mas, discutir a importância que o lúdico tem para que o trabalho em sala de aula se torne mais prazeroso e eficaz em suas aplicações e que possa deixar o aluno com o desejo constante de estar em sala de aula e buscando inferir suas aptidões e comportamentos para que através destes possamos melhorar nossas práticas e o canal que se utiliza para veicular a informação.

Então, temos um trabalho que se divide em quatro capítulos, o primeiro fala sobre a pesquisa de campo e sua essência, a lógica que emana da mesma e sua proposta que é mostrar como o professor trabalha o lúdico em sala de aula. Aqui vale enfatizar que

a meta é compreender como é realizado o trabalho com o mesmo dentro de sala de aula, cujo problema é entender que muitos ainda utilizam dos jogos como passatempo e entretenimento sem léxico e/ ou função.

No capítulo 2 apresentamos a base teórica para a realização deste trabalho na qual vemos em sub-tópicos a interação docente, a problemática do trabalho com o lúdico e a importância do mesmo para a aprendizagem. Assim vemos em precisamente em Gatti, Kishimoto, Machado e Piaget uma postura mais segura acerca dos jogos e da ludicidade em si.

No capítulo 3, mostramos os procedimentos de pesquisa e o espaço onde o trabalho será realizado, bem como os dados da escola, localidade, condição física e estrutural, bem como, a identidade da mesma, também uma visão panorâmica da turma e dados observados a partir de observações, que se estabeleceram dentro de sala de aula.

E por último, o capítulo 4, que infere uma discussão de tudo aquilo que se pesquisou, observou e analisou durante os relatos de observação, como o espaço em análise, os procedimentos práticos docentes, o caráter com trabalho lúdico, as inferências mediadoras docentes, as estratégias e experiências conquistadas nesta pesquisa e neste trabalho.

Em suma, apresentados os “ecos” de uma proposta de trabalho com o lúdico suas problemática e os apontamentos necessários para que se possa colocar em prática em sala de aula.

1 A PESQUISA DE CAMPO

1.1 A LÓGICA DA PESQUISA E SEUS PONTOS RELEVANTES

A pesquisa em campo tem se mostrado muito importante para o saber epistemológico e para a busca por uma verdade mais convincente, não se trata de uma pesquisa que se tem a intenção de ignorar tais teorias e práticas, mas um novo modo de olhar acerca de tais concepções, o vale é mostrar as coisas com base em afirmações concretas e isso tem sido o grande objetivo das pesquisas em Educação de Campo, como bem afirma Gatti (2002) que afirma que “*A educação tem se caracterizado em sua história constitutiva pela grande diversidade de teorias*” este foco de análise representa a função do pesquisador, que deve permitir que não se prendesse a uma “verdade” hipotética, mas a uma “certeza comprovada”.

Assim, como bem frisa (Ibidem, 2002) que “[...] *o campo de estudos em educação abrange um grande conjunto de subáreas com características distintas e objetos de estudo diferentes*”, nesta ótica, entra o trabalho interdisciplinar que veremos mais adiante e sua importância para o trabalho lúdico. Diante deste contexto (Ibidem, 2002) diz que:

A ampliação do uso de investigações empíricas para estudos de temas em educação trouxe um conjunto de trabalhos um tanto heterogêneos quanto à sua qualidade metodológica.

Estes são os argumentos que estão bastante ligados à investigação e que têm sido alvo de muitas pesquisas de cunho pessoal que se apregoa diante das pesquisas da educação de campo, agora, é claro que, não podemos descartar tal postura empírica, mas compreender, como bem descreve Gatti (2002, p.4):

O problema é que no concreto exercício do trabalho de pesquisa cria-se uma perspectiva dogmática, com que se passa a construir instrumentos de medida ou de observação controlada, a acreditar nas medidas de forma absolutizada e na neutralidade das intervenções de pesquisa e também, dos dados. [...] sustentando toda esta objetivação, na verdade, há uma crença, a crença de que a realidade é mensurável e traduzível em funções explicativas, universais, por um pesquisador neutro, e que somente este tipo de abordagem do real traz conhecimento verdadeiro.

É neste ponto que o professor pesquisador de campo deve se estabelecer para não cair no erro de desconsiderar tudo aquilo que já se descobriu sobre determinada temática e buscar inferir seus apontamentos sobre o que pesquisa sem interferir sobre o que se tem sobre as pesquisas recentes.

Para a Pesquisa em educação, o grande problema segundo Gatti (2002) reside na produção da mesma, como ele enfatiza:

[...] nas mais variadas regiões do país, no produto concreto que se mostra em dissertações, teses, artigos, etc. Pesquisadores nacionais em educação são partícipes de um mesmo movimento de construção da formação avançada em educação – leia-se pós-graduação – e da constituição das pesquisas dentro dessa formação, a partir de grupos que já mostravam ter certa massa crítica na produção da pesquisa em educação, mas, não necessariamente consistência metodológica distribuída de forma mais homogênea nesses grupos. Assim, encontramos a recorrência dos problemas acima apontados, reconhecendo que seu processo constitutivo bebeu em fontes, nas quais, num certo período, não se colocava ainda com força, uma perspectiva mais crítica em relação a procedimentos metodológicos, sobretudo aos “qualitativos”. Mesmo a formação no exterior, em alguns casos, não garantiu uma formação acurada quanto a metodologias de pesquisa.

Em suma, o grande desafio está na maneira como os dados são coletados e analisados, pois devem considerar o espaço, a relação com o que se tem de informação sobre tal aspecto, e o que a pesquisa proporciona e/ ou alcança.

1.2 JUSTIFICATIVA, PROBLEMÁTICA E OBJETIVOS

Um dos grandes desafios dos educadores na atualidade é buscar métodos para a aprendizagem, a pesquisa de campo se faz necessária para que possamos diagnosticar as fragilidades de um determinado aluno, turma ou escola, bem como, aquilo que tem tido êxito, pois não podemos nos valer apenas das problemáticas, não que elas não sejam importantes, pois são o nosso ponto de partida, mas que vemos nas experiências exitosas métodos de como tais problemas foram superados e até mesmo possamos discutir o aperfeiçoamento destas e a adaptação para turmas e/ ou séries diferentes.

Nosso objetivo é mostrar não apenas como deve ser realizado o trabalho com o lúdico, mas a trazer a partir do ponto de vista docente, a forma como este compreende o trabalho com o lúdico e como ele realmente trabalha, a partir de então inferir a perspectiva do trabalho de investigação diante de uma postura teórica e metodológica para que possamos melhorar a forma, não apenas de trabalhar a educação em sua amplitude, mas de montar meios de aperfeiçoá-la e de estabelecer um diálogo do docente com sua rotina em sala de aula e lhe fazer refletir em seu trabalho e/ ou função educativa.

A compreensão do trabalho com o lúdico e a reflexão sobre o mesmo e sua correlação com o ensino-aprendizagem são meios pelos quais nos levarão a fazer com que os docentes tenham uma visão crítica sobre o próprio trabalho sabendo inovar naquilo que precisa e aperfeiçoar o que tem obtido sucesso.

Para a base deste trabalho tomaremos como fundamento a necessidade de refletir sobre a prática docente diante da importância do lúdico e da maneira que ele deve ser ensinado e/ou transmitido. Assim, partimos de uma análise de uma turma do Ensino Fundamental de 9 anos, onde tivemos a oportunidade de estabelecer três fases da pesquisa que mostraremos posteriormente, que se trata da Pesquisa Teórica, da Pesquisa de Campo e da Pesquisa em Sala de aula, esta, subdivide-se em três momentos, a Entrevista com o docente, a análise da forma como o professor aplica o trabalho lúdico e a discussão sobre a forma como os discente reagem aos trabalhos.

2 EMBASAMENTO TEÓRICO

2.1 O FOCO DE INTERAÇÃO DO EDUCADOR COM LÚDICO

O trabalho com o lúdico exige do professor uma profunda reflexão sobre o sentido do jogo na prática pedagógica. De fato a utilização de recursos lúdicos implica no conhecimento da metodologia dos jogos e do estabelecimento de objetivos claros a serem alcançados, além da maneira adequada de orientar o aluno para a função e regras das atividades.

A postura do professor frente ao lúdico deve ser a de incitar no momento certo, desafiar, debater e interferir, quando necessário, promovendo a satisfação na realização da atividade. Assim, para que a proposta atinja o aluno, o professor precisa interiorizar o trabalho com jogos e acreditar no sucesso do mesmo. Quando o aluno percebe segurança e satisfação no professor, ele se sente também seguro, pois, sabe que tem um apoio por perto, caso necessite. O professor precisa não só acreditar no jogo, mas também no aluno e em sua capacidade de gerenciar sua aprendizagem através do mesmo.

No entanto, a utilização dos jogos no âmbito escolar exige um planejamento detalhado em que todos os passos devem ser previamente analisados e definidos. É preciso que se tenham claras todas as etapas do trabalho bem como instrumentos que possibilitem o acompanhamento do progresso dos alunos e uma integração dos objetivos dos jogos com os objetivos pensados para cada etapa de trabalho. Isso é importante para que o jogo seja parte de um planejamento coerente e não apenas um espaço de diversão em sala de aula, ou seja, é necessário que o professor disponha de mecanismos que validem o jogo como prática pedagógica no processo de aprendizagem dos alunos. Moura (1997, p. 41) diz que:

Para um trabalho pedagógico com jogos, além de buscar resgatar o gosto dos alunos pela descoberta pelo novo, o trabalho com o lúdico proporciona também o desenvolvimento das habilidades operatórias.

Aqui neste aspecto, cabe mencionar que ao professor é dada a incumbência de:

- Discutir e analisar com os alunos o porquê e os efeitos do jogo, bem como as reações e as atitudes dos participantes;
- Motivar-se com os alunos, trabalhar com eles, mostrando-se sempre firme e seguro, passando-lhes a confiança necessária;

- Possibilitar aos alunos assumir lideranças, dando-lhes espaços para conduzir os jogos;
- Preparar e conscientizar os alunos para os jogos em grupo, vivenciando os princípios da dinâmica de grupo;
- Problematizar sempre, desafiando os alunos a encontrar soluções para seus questionamentos;
- Relatar e publicar experiências para que outros passem a conhecê-las e enriquecê-las.
- Ter consciência do que faz e saber por que faz;

Vale ressaltar, que o aluno deve ser estimulado a saber a importância do lúdico sempre antes de realizar qualquer atividade, pois, caso contrário ele vai ter em mente, que aquilo que ele realiza em sala de aula e/ ou fora dela (orientada pelo docente) é a apenas um entretenimento que serve para passatempo e diversão.

É importante que o aluno já de antemão saiba a função de cada jogo, brincadeira e atividade lúdica que faça, sempre refletindo sobre sua forma de execução e a função da mesma para o ensino-aprendizagem.

2.2 O LÚDICO E OS EDUCADORES

Na atualidade, muitos educadores ainda vivem na crença de que a ludicidade ainda deve ser vista como apenas uma atividade interdisciplinar, contudo, não ignoramos tais afirmações, pois estas podem ser trabalhadas dessa forma, mas isso não significa que esta seja a única forma de trabalhá-la. Partimos de uma postura reflexiva, onde o professor precisa despertar no aluno a lógica e a utilidade dos trabalhos voltados ao lúdico e possa encará-lo como método para a extrema decodificação do assunto, mas este deve ter um grande cuidado na hora de realmente mostra e/ou despertar no aluno o sentimento e a expectativa perante os jogos, as brincadeiras e utilização de atividades lúdicas, contudo ele não pode se limitar a este recurso inteiramente e deve saber veicular sua postura entre este recurso e a recepção do aluno, para que este não considere o lúdico algo sem valor educativo, aqui cabe ao docente mediar as práticas e as atividades utilizadas, dentro de um planejamento.

Segundo Pessoa (2012, p. 12):

O homem é naturalmente lúdico, sente prazer em jogar, brincar e se relacionar de forma lúdica. Sabe-se que o indivíduo passa por um processo natural de desenvolvimento, recebendo grande influência do meio ambiente. Esse processo, para sua eficácia, requer um ambiente acolhedor, uma liberdade de ação e estimulação para novas descobertas.

Esta deve ser a lógica da postura docente, que compreenda a importância do lúdico em sala de aula e fora desta. Aqui poderíamos nos perguntar, por que a maioria dos alunos mal conseguem esperar a hora da saída? Esta pergunta já deve ter sido um problema e/ ou uma inquietação para diversos docentes em diferentes situações e áreas de trabalho, mas aí que convidamos este para o desejo de refletir sobre as seguintes perguntas:

- a) Como tenho trabalhado o lúdico em sala de aula?
- b) O que tenho produzido para trabalhar em sala de aula tem correspondido às expectativas discentes ou tem se contextualizado com a faixa etária e a rotina do aluno?
- c) Que mudança tenho feito na forma de educar?
- d) Que recursos tenho utilizado para manter o aluno em sala?
- e) Que reflexões tenho feito sobre a forma de ensinar diante dos resultados obtidos em cada etapa educativa?
- f) Será que a minha aula tem sido demasiadamente estressante ao ponto que não prenda a atenção do aluno?

Todas estas indagações devem ecoar na mente do professor reflexivo, se assim ele se caracteriza e ao mesmo tempo provocar um sentimento de transformação naquilo que está prejudicando a aprendizagem dos alunos.

Pessoa (apud Piaget, 1976) diz que:

O lúdico tem dupla função: consolidar os esquemas formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança. Dessa maneira, o ato de brincar representa um modo de aprender a respeitar os objetos e eventos novos e complexos, de consolidar e ampliar conceitos e habilidades e integrar o pensamento com as ações, dependendo da forma como as crianças brincam em dada ocasião do estágio de desenvolvimento cognitivo em que se encontram.

Piaget é feliz em já de antemão discorrer sobre estes aspectos e mostrar através de pesquisas de campo e experimentos a importância do lúdico e a forma como o educador deve compreender e se colocar diante do contexto.

Aqui a postura docente deve se compactuar com a intenção das práticas lúdicas e forma como as crianças veem a utilização dos jogos e brincadeiras.

O que para Piaget (1974) para que a importância dos jogos torna-se ainda maior quando estes são desenvolvidos pela própria criança, uma vez que esse trabalho de reconstrução exige do educando uma adaptação mais completa. Neste aspecto, aqui entra a lógica da ludicidade que é trabalhá-la a partir daquilo que a criança mais gosta, e o que se tem encontrado são professores que têm aquela teoria de trabalhar “aquilo que ele acha”, este tem sido um dos grandes erros docentes diante da ludicidade.

O que vale frisar é o que Machado (1995, p.40) diz:

Quando se considera o papel do lúdico nas atividades didáticas, as dimensões lúdicas (em sentido restrito) e utilitárias (o lúdico servem para introduzir certos temas) se destacam. A primeira refere-se ao divertimento e a brincadeira, enquanto que a segunda trata dos resultados educativos a serem alcançados propriamente ditos.

É neste sentido que o professor deve se posicionar diante do trabalho lúdico e sua postura em sala de aula e diante das atividades curriculares a serem trabalhadas.

E ainda Pessoa (2012, p. 28) considera a seguinte tese:

A infância é marcada para a maioria das pessoas como a fase das brincadeiras. Os jogos, a música, a dança e o teatro, marcam a vida de qualquer um, mesmo nos dias atuais, com a disseminação da tecnologia. As crianças ainda necessitam, em um certo ponto de vista, de brincadeiras dirigidas, para uma diferente forma de aprendizado e desenvolvimento cognitivo pois, a partir de algumas maneiras de aprender os assuntos a serem ensinados, notamos que isso se torna prazeroso e, ainda mais, fácil de ser compreendido. São com estas, que muitos aprendem conceitos sociais, ambientais e a se relacionar bem com as pessoas. Fica portanto, mais fácil de se tentar compreender a importância do lúdico no desenvolvimento de um indivíduo. Na escola, observa-se professores angustiados, tentando inserir na cabeça dos alunos fórmulas e conceitos através da memorização, sabendo eles mesmos que, aprendido dessa forma, muitos não conseguem associar com a vida cotidiana o que é aprendido na escola e somente decoram sem fazer interligação nenhuma, muitas vezes memorizando um determinado conteúdo apenas para fazer uma prova.

Trata-se de colocar o lúdico como um grande aliado do professor em suas práticas e estratégias projetada com a finalidade ensino.

2.3 A PROBLEMATIZAÇÃO VINCULADA AO TRABALHO COM O LÚDICO

Adentramos este tópico considerando o que Tubino (2010, p.19) destaca que o lúdico é de suma importância até para evitar a evasão e o fracasso escolar, a autora é muito eficaz no que coloca e chama a atenção para que tenhamos esta postura, e ainda

segundo (Ibidem, 2010, p.13) o trabalho docente requer estímulos externos e a participação e influência de terceiros, e quando você brinca em sala de aula em seu sentido dinâmico, a criança se sente em casa, podemos perceber que este é ao certo a lógica do trabalho com o lúdico.

Diante destas considerações levantadas pela autora, estamos conscientes da postura que devemos tomar acerca do trabalho lúdico, jogos e brincadeiras, mas o grande problema do trabalho com o lúdico é a falta de infraestrutura específica, formação continuada e métodos de seleção das mesmas, bem como a falta de diálogo entre profissionais em socialização de ideias, este último é muito visível nas escolas, onde o egoísmo prático dos docentes os impede de trocas exitosas.

Neste contexto vale inferir que a escola assume um papel importante nesta mediação destes contatos que deve haver continuamente, é aí que o lúdico ganha espaço para a troca, mas isto só será possível se houver o afloramento de uma visão construtiva no docente fazendo-o deixar de ser individualista e compartilhar experiências.

E (Ibidem, 2010, p.14) destaca que um dos grandes problemas do trabalho com o lúdico reside na forma voluntária que muitos docentes têm de escolher os jogos e brincadeiras que em sua maioria o fazem sem uma função didática e nem muito menos com finalidades voltadas a uma temática específica curricular dentro do processo de ensino aprendizagem.

2.4 O JOGO E A LUDICIDADE

O jogo é um instrumento indispensável na aprendizagem das crianças, pois por meio dele elas se desenvolvem rapidamente tendo um olhar, mas amplo o jogo é à base de uma boa educação e também um instrumento pedagógico muito significante. E de grande valor social favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência. Contribui para a adaptação em grupo, preparando a criança para viver em sociedade. Nesse sentido quando as crianças as brincam também pode construir relações entre elas e um processo que pode muda de acordo com sua realidade.

Assim, a criança procura o jogo como uma necessidade é não como distração. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa. O jogo e a criança caminham juntos

desde o momento em que se fixa a imagem da criança como um ser que brinca. Assim, o jogo e a brincadeira não apenas estimulam o raciocínio para a compreensão. O que nos faz inferir que das estratégias envolvidas, como também permitem à criança dominar a própria conduta, exigindo autocontrole e auto avaliação de suas capacidades e limites.

Os jogos são importantes, mas é preciso sempre diversificar os jogos e as brincadeiras para aumentar as oportunidades de desenvolvimento e de aquisição de conhecimento que os brinquedos podem oferecer. Percebem-se, pelo exposto, que a brincadeira e o jogo são atividades de caráter lúdico que pouco se diferenciam, exceto no jogo de regras, onde o objetivo, e conseqüentemente, o prazer, estão no cumprimento das regras do jogo.

O fato de educar através do jogo é um meio pelo qual a pessoa identifica na criança sua verdadeira identidade a interação por meio dele estimula a criança. Segundo Gonzaga Júnior (1929, p.15), “a criança procura o jogo como uma necessidade e não como distração (...)”. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más, a sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo o que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa. Diante disso compreendo que o brincar proporciona para a criança uma oportunidade de adquirir novos conhecimentos, desenvolver novas habilidades de forma natural e agradável para a criança ele é uma das necessidades básicas para quem usufrui é essencial para um bom desenvolvimento.

A busca do conhecimento para a criança se torna cada vez mais prazerosa quando ela adquire esse conhecimento brincando ela fica inibida pelo método a qual está apreendendo.

Para Bettelheim (1988):

[...] brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento, [e] o brincar se torna pra criança tão importante quanto estudar, pois por meio dela ela se desenvolve e melhora a relação com outras pessoas o jogo em si e de fundamental importância para o desenvolvimento cognitivo do aluno é preciso que os professores se coloquem como participantes acompanhando todo o processo das atividades medindo os conhecimentos através das brincadeiras envolvendo os jogos e outras atividades.

Diante desta questão, Segundo Kishimoto (1994, p.14) se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre

exploração, nos quais prevalecem a incerteza do ato e não se buscam resultados. Porém, se os mesmos objetos servem como auxiliar da ação docente, buscam-se resultados em relação a aprendizagem de conceitos e noções ou, mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para tornar-se material pedagógico.

O que, segundo Maluf (2003, p. 30). A participação do adulto nas brincadeiras com a criança eleva o nível de interesse pelo enriquecimento que proporciona, podendo também contribuir para o esclarecimento de dúvidas referente às regras das brincadeiras a criança sente-se, ao mesmo tempo, prestigiada e desafiada quando o parceiro da brincadeira é um adulto. Este, por sua vez, pode levar a criança a fazer descobertas e a viver experiências que tornem o brincar mais estimulante e com um aprendizado mais eficaz.

Assim, à medida que a criança interage com os objetos e com outras pessoas constrói relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive. Aos poucos a escola e a família, em conjunto, deverão favorecer uma ação de liberdade para a criança, uma socialização que se dará, gradativamente, através das relações que ela irá estabelecer com seus colegas, professores e outras pessoas.

Para que isso aconteça, a criança não deve sentir-se bloqueada, nem oprimida em seus sentimentos e desejos. Suas diferenças e experiências individuais devem, principalmente na escola, ter um espaço relevante, sendo respeitadas nas relações com o adulto e com outras crianças.

É necessário apontar para o papel do professor na garantia e enriquecimento da brincadeira como atividade social do universo infantil. As atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos.

Agindo dessa 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. Devemos ter espírito aberto ao lúdico, reconhecer a sua importância enquanto fator de desenvolvimento da criança. Seria importante termos na sala de aula um cantinho com alguns brinquedos e materiais para brincadeiras. Na verdade, qualquer sala de aula disponível é apropriada para as crianças brincarem.

É necessário que as crianças tenham condições de poder participar de atividades que deixem o lúdico como um fator importante e quanto mais a criança participa de atividades lúdicas, novas buscas de conhecimento se manifestam e seu desenvolvimento sempre será mais prazeroso.

A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança permite que se conheça com mais clareza a relação dela com o meio em que está inserida precisamos da ênfase ao lúdico. Um professor que não gosta de atividades lúdicas nunca irá observar seus alunos vivenciando práticas lúdicas, e também não reconhecerá o valor das brincadeiras na vida de uma criança. O jogo possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que forma sujeito ativo, mais do processo, é a confecção dos próprios jogos e ainda muito mais emocionantes do que apenas jogar.

O jogo tem um papel fundamental que é aquele de construir com o raciocínio lógico do aluno neste sentido percebemos que o brincar é a forma mais perfeita para perceber a criança e estimula o que ela precisa aprender e se desenvolver. Pois através dos jogos é desenvolvida nos alunos uma atitude coletiva, em classe principalmente sobre os problemas que envolvem quantidade ou formas.

Observamos a importância dada a temas que promovam o desenvolvimento social do aluno, mesmo porque grande parte das nossas vidas passa em interação com o outro, pois essa é uma tendência natural do ser humano. Não conseguimos viver sozinhos, necessitamos das relações interpessoais. No entanto, a escola precisa ter como objetivo preparar o aluno para um aprendizado permanente refletindo sobre o significado dessas competências e para alcançar esses objetivos propostos devemos utilizar como estratégias os jogos.

Segundo Alves (2001, p.26) o jogo possibilita aproximação do sujeito ao conteúdo científico, por intermédio de linguagem, informações, significados culturais, compreensão de regras imitação, bem como pela ludicidade inerente ao próprio jogo assegurando assim a construção de conhecimento mais elaborado.

Pois o jogo em si não deixa de ser uma ferramenta que vem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de cada educador por meio desta ferramenta o aluno passa ter uma melhor relação com as outras pessoas fazer novas amizades o professor que utiliza as atividades lúdicas envolvendo os jogos deixa suas aulas mais prazerosa, atraente fazendo com que seus alunos tenham um melhor rendimento lembrando que cada criança

tem suas dificuldades é o trabalho envolvendo o jogo auxilia muito na diminuição dessas tais deficiências.

O jogo na escola foi muitas vezes negligenciado por ser visto como uma atividade de descanso ou apenas como um passa tempo. Embora esse aspecto possa ter lugar em algum momento, no entanto não é essa a ideia de ludicidade joga por sua própria natureza traz interesse a cada participante e ao iniciar uma atividade envolvendo o jogo cada componente tem que ficar por dentro das regras que está inserida em cada tipo de jogo com isso cada atividade ganha, mas emoção é cada jogador passa, a saber, as regras que estão inseridas no jogo. Todo aprendizado que o brincar permite é fundamental para a formação da criança, em todas as etapas da sua vida.

Para Kishimoto (1994, p.22), ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo. O jogo é construtivo porque pressupõe uma ação do indivíduo sobre a realidade. É uma ação carregada de simbolismo, que dá sentido à própria ação, reforça a motivação e possibilita a criação de novas ações.

O jogo é tão importante que algumas escolas utilizam como um incentivo a mais para os alunos a participarem das atividades em sala de aula exemplos os jogos escolares os alunos que não participam das aulas ou que não fazem as atividades proposta pelos professores não participam da competição. Lembrando que toda criança ou adolescente gosta das atividades envolvendo o jogo e ele serve como uma ferramenta para que as crianças venham a cada vez mais se empenhar na educação por meio dele.

O jogo na ludicidade seria bom se cada educador montasse na sala de aula um espaço destinado aos jogos estimulando as crianças amadurecerem seus próprios conhecimentos por intermédio do jogo deixando assim suas atividades cada vez mais prazerosas.

Segundo Johan Huizinga (2000, p.33), o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana.”

A essência do conhecimento adquirido por meio do jogo e um olhar rumo ao aperfeiçoamento de tal forma que a criança se torna cada vez mais ágil as atividades resultante da ludicidade envolvendo o jogo. O que significa dizer que a ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são por si só uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamentos além dos habituais. Nos jogos ou brincadeiras a criança age como se fosse maior do que a realidade, e isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

Os jogos em si despertam na criança diversas habilidades que o motivam para poder participar das atividades proposta pelo professor para serem executadas com o jogo, o jogo de xadrez e um recurso que exige do participante raciocínio e cálculo e baseando nestas perspectivas que a educação infantil consegue melhorar por meio dos jogos e nós quanto pessoas que se empenha por uma melhora cada vez mais na educação devemos utilizar os jogos como ferramenta de apoio nas escolas ou melhor incluir no projeto político pedagógico.

Segundo Kishimoto (1994). É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras de jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

O que para Cunha (1994, p.32) 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.

Neste sentido através do jogo a criança se evolui com, mas eficácia proporcionando a ele próprio um melhor conhecimento e adquirindo uma agilidade de pensamento o jogo aproxima a criança do da sua realidade oculta que pertence a seu próprio mundo interior.

Para Piaget (1971, p. 35), quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Diante desta perspectiva Kishimoto (2005, p.18) enfatiza que:

Admite-se que o brinquedo represente certas realidades. Uma representação é algo presente no lugar de algo. Representar é corresponder a alguma coisa e permitir sua vocação, mesmo em sua ausência. O brinquedo coloca a criança na

presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brincar é dar a criança um substituto dos objetos reais para que possa manipulá-los.

Baseado nessas perspectivas pode afirmar que o brincar para a criança reproduz uma atividade muito importante a brincadeira que para a pessoa que vai participar dessas dinâmicas como no caso a criança é um fator muito importante para a mesma se relacionar com outras pessoas.

O jogo em parceria com o brincar produz para a criança, conhecimento conceitual e interação com o meio em que o indivíduo está inserido.

Para Piaget (1971, p. 44), quando brinca, a criança assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui.

Podemos afirmar que o jogo simbólico para Piaget é o mesmo jogo de faz de conta onde a criança emita ser algo ou se passar por algo como pai, mãe, filho ou até mesmo fazendo o papel de polícia entre outros. Como ele mesmo frisa (p.24):

Os jogos constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas entre os meninos comporta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é todo um código e toda uma jurisprudência.

O jogo quanto ferramenta no processo de desenvolvimento do aluno, é de suma importância, pois o jogo inibe as dificuldades encontradas pelas crianças, desta forma a criança procura cada vez mais se selecionar com o jogo quanto instrumento de educação e um facilitador de se chegar ao desenvolvimento lógico de seu raciocínio ao se trabalhar com professor deve fazer sua escolha para saber que tipo de atividade é adequado para cada ocasião.

O jogo é um instrumento que vem auxiliar o professor, cabe ao educador saber qual desses materiais utilizar de acordo com suas necessidades para que o mesmo tenha um bom aproveitamento utilizando desses equipamentos que venham somar com seus entusiasmos quanto profissional que se preocupa com desenvolver de seus alunos.

Vale ressaltar que o jogo tem um papel muito importante, pois através dele a criança se desenvolve sua interação com outras pessoas, pois assim o comportamento das crianças em relação às regras do jogo, no entanto isso faz com que as crianças se racionem com mais liberdade.

Pois de acordo com o que afirma Kishimoto (1998 p.147). O jogo é também uma forma de socialização que prepara a criança para ocupar um lugar na sociedade adulta. O conhecimento das modalidades lúdicas garante a aquisição de valores para a compreensão do contexto.

A criança tem uma grande facilidade de compreensão por meio do jogo de compreender diversos conteúdos que estão sendo trabalhados pelos professores e é uma ferramenta que vem auxiliar o docente neste processo de aprendizagem fazendo com que a coordenação pedagógica de uma escola tenha inúmeras opções de trabalho.

De acordo com (PIAGET, 1994 p.23). Os jogos constituem admiráveis instituições sociais. O jogo de bolinhas, entre os meninos, comporta, por exemplo, um sistema muito complexo de regras, isto é, todo um código e toda uma jurisprudência.

É importante sabermos que quando falamos em jogos nas salas de aulas nossos alunos ficam muito felizes porque toda e qualquer atividade que estiver envolvendo o jogo eles ficam fascinados porque por meio dele conseguem atrair a atenção das crianças e até mesmo dos adultos. O que Maluf (2003, p. 27) diz que:

O brincar é importante porque incentiva a utilização de jogos e brincadeiras. No brincar existe, necessariamente, participação e engajamento com ou sem brinquedos, sendo uma forma de desenvolver a capacidade de manter-se ativo e participante. É importante a criança brincar, pois ela irá se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que a cerca.

É bem certo que quando desenvolvemos algum tipo de atividade física exercitamos nosso corpo, pois através dos jogos adquirimos agilidade e potencialidade de trabalhar nossos pensamentos que muitas das vezes está escondida em cada um de nós.

Muitas pessoas, no entanto, sabem da importância do brincar envolvendo o jogo, mas ao mesmo tempo não se importa dando crédito a essas atividades, precisamos ser alguém que dê ênfase a esse tipo de atividade acreditamos em uma educação melhor por meio do lúdico envolvendo jogos.

E em suma, vemos em Maluf (2003, p.21) que:

Toda criança que brinca vive uma infância feliz, além de tornar-se um adulto muito mais equilibrado física e emocionalmente, conseguirá superar com mais facilidade, problemas que possam surgir no seu dia-a-dia.

A criança privada de atividades que não envolva o lúdico poderá ficar com traumas profundos dessa falta de vivencia. Quando a criança a brinca está vivenciando momentos alegres, prazerosos, além de estar desenvolvendo habilidades.

Assim o jogo e a brincadeira são ferramentas que estimula nas crianças o raciocínio e a compreensão fazendo com que as mesmas adquiram habilidade que permitem a criança dominar sua própria capacidade e limites.

E preciso que os jogos estejam sempre em renovação procurando aumentar sua capacidade de compreensão fazendo com que a criança venha a se evoluir cada vez mais por meio dos jogos estamos convictos que os jogos contribuiriam muito para que as crianças possam ter um melhor entendimento do espaço que está a sua volta ele desperta no indivíduo um entusiasmo, o brincar prende totalmente a atenção da criança sem que ela perceba passar o tempo. Então percebemos que as brincadeiras e os jogos são ambos de caráter lúdico.

Portanto para que possamos ter um bom desenvolvimento em nossos trabalhos precisamos ter conhecimento sobre o tema a qual iremos desenvolver nossas atividades e também conhecer a clientela a qual devemos utilizar como receptor desse conhecimento. Portanto o conhecimento sobre o tema a qual se trabalhar é um fator essencial nesse processo para que o mesmo tenha êxito em suas atividades.

3 PROCEDIMENTO METODOLÓGICO DA PESQUISA

3.1 TIPO DE PESQUISA

Segundo Gerhardt & Silveira (2009), a pesquisa científica pode ser dividida e caracterizada quanto à abordagem, quanto à natureza, quanto aos objetivos e quanto aos procedimentos.

Quanto à abordagem a pesquisa pode ser qualitativa ou quantitativa; quanto à natureza a pesquisa pode ser básica ou aplicada; quanto aos objetivos, segundo Gil apud Gerhardt & Silveira (2009:35), “[...] *pode ser exploratória, descritiva ou explicativa*”; quanto aos procedimentos Fonseca apud Gerhardt & Silveira (2009:36), pode ser “*experimental, bibliográfica, documental, de campo, ex-post-facto, de levantamento, de caso, pesquisa participante, pesquisa-ação e etnográfica*”.

Do ponto de vista da forma de abordagem, a presente pesquisa caracteriza-se como pesquisa qualitativa, já que a mesma, segundo Silva e Menezes (2005:14)

“[...] considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números”.

Dessa forma pode-se observar que o trabalho aqui desenvolvido foi elaborado a partir de análises e teorias referentes à linguagem e ao comportamento de pessoas em sala de aula, a partir do ensino e aprendizagem através do lúdico, e, portanto caracteriza-se, conforme Silva e Menezes, como a troca dinâmica entre quem participa diretamente na produção do discurso e quem o recebe no momento da interação.

3.1.1. A Pesquisa Qualitativa

A respeito da pesquisa qualitativa:

[...] não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, etc. Os pesquisadores que adotam a abordagem qualitativa opõem-se ao pressuposto que defende um modelo único de pesquisa para todas as ciências, já que as ciências sociais têm sua especificidade, o que pressupõe uma metodologia própria. Assim, os pesquisadores qualitativos recusam o modelo positivista aplicado ao estudo da vida social, uma vez que o pesquisador não pode fazer julgamentos nem permitir que seus preconceitos e crenças contaminem a pesquisa (GOLDENBERG apud Gerhardt & Silveira, 2009, p.31-32).

Como é perceptível nas palavras de Goldenberg (apud Gerhardt & Silveira 2009), a pesquisa qualitativa apresenta característica que condizem com a forma de pesquisa aqui desenvolvida, já que a mesma preocupa-se com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. Para Minayo (apud Gerhardt & Silveira 2009) “[...] *a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis*”.

A pesquisa qualitativa caracteriza-se por ser objetiva, pela descrição, pela compreensão, explicação, por ser precisa quanto ao local do fenômeno, pela observância das diferenças entre o mundo social e o mundo natural; respeito ao caráter interativo entre os objetivos buscados pelos investigadores, suas orientações teóricas e seus dados empíricos, etc. conforme Gerhardt & Silveira (2009). Maanen (apud Neves, 1996), aponta para o fato de que a pesquisa qualitativa compreende um conjunto de diferentes técnicas interpretativas que visa descrever e decodificar os componentes de um sistema complexo de signos. O autor nos diz que a pesquisa qualitativa.

“[...] tem por objetivo traduzir e expressar o sentido dos fenômenos mundo social; trata-se de reduzir a distância entre indicador e indicado, entre teorias e dados, entre contexto e ação”. (MAANEN apud NEVES, 1996).

Nesse sentido o pesquisador qualitativo pauta seus estudos na interpretação do mundo real e lida com a interpretação de entidades que, por sua vez, interpretam o mundo que as rodeiam. Sendo assim a pesquisa qualitativa Na pesquisa qualitativa, “*o pesquisador é um interpretador da realidade*”. Bradley (apud Dias 2000). A pesquisa qualitativa é criticada por seu empirismo, pela subjetividade e pelo envolvimento emocional do pesquisador, conforme MINAYO, (apud Gerhardt & Silveira 2009).

SILVA e MENEZES (2005, p.14.), reforçam que:

A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem.

Portanto, seguindo os pressupostos teóricos a respeito dos estudos sobre pesquisa científica, optou-se pela pesquisa qualitativa, já que o trabalho aqui desenvolvido busca investigar e obter respostas através do processo de ensino e aprendizagem.

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos a pesquisa aqui desenvolvida caracteriza-se como pesquisa bibliográfica e de campo, já que segundo GIL (apud Silva e Menezes, 2005, p.20),

“a pesquisa bibliográfica é quando elaborada a partir de material já publicado, constituído principalmente de livros, artigos de periódicos e atualmente com material disponibilizado na Internet [...]”.

3.2 HISTÓRICO DA ESCOLA

A Escola Municipal de Ensino Fundamental infantil objeto desta pesquisa, existe a mais de 42 anos antes ela funcionava em uma escola que hoje chamamos de tapirí, os professores só tinham a 3ª e 4ª série e a partir da administração Gervásio Bandeira em 1998 ela passou ao novo sistema de funcionamento de ensino em nosso município e anexada da escola Paulo Rodrigues e também os professores foram privilegiados como projeto Gavião que deu continuidade para muitos professores hoje atuantes ou seja, o ponta pé inicial após isso, foi reestruturada com uma pequena reforma no ano de 2010 enquanto o escolão estava em construção e que até hoje está parada a obra e a comunidade na espera que um dia seja concluída enquanto isso não acontece temos que encontrar meios com o intuito de garantir aos alunos um espaço para a Educação que era geograficamente um obstáculo para os discentes quanto ao deslocamento que tinham que se deslocar de uma vila para outra por conta de sala que não tinha para suprir a necessidade de todos .

Durante esses anos, a Escola tem buscado trabalhar a diversidade cultural e o combate ao preconceito e à evasão, pois a mesma está situada em uma área onde a maioria das famílias são carentes.

A escola no ano de 2017 atendeu 140 alunos, Educação Infantil e Ensino Fundamental de 1º ao 9º ano. A escola possui infraestrutura precária, tais como, água filtrada, energia cozinha e banheiro e fossa, tem 04 salas de aulas funcionando em locais diferente salas que foram construídas com o recurso do PDDE e ajuda dos pais ela possui 5 computadores uma TV notebook, impressora, microcisten, vários jogos, fogão, 03 garrafas térmicas, filtro, facas, várias panelas, bacias, baldes, 2 mimiógrafos, livros de

histórias 2 quadros branco lixeiras e relógio de parede .A escola desenvolve projeto como festiva do açáí canoagem que acontece em setembro ela conta com 09 funcionários sendo 5 professores todos contratados 3 pedagogos 1 formada em letras e outra apenas o magistério o tempo de serviço é de 3à 18 anos, 2 serventes e 2 barqueiros.

Seu PPP (Projeto Político Pedagógico) foi criado em 2011 cuja meta era atender a demanda da população carente cujos filhos estudam neste lugar.

3.3 UMA VISÃO PANORÂMICA DA TURMA

A turma pesquisada possui 26 alunos, sendo que a faixa etária é de 7 a 8 anos, uma turma do Ensino Fundamental do turno da manhã.

Apesar da dificuldade, percebe-se que as crianças precisam se sentir à vontade para executarem as atividades propostas e esta deve compactuar com as condições necessárias da escola e principalmente dos alunos. Assim, como mostra a imagem acima, a professora orienta as atividade mas dá a liberdade ao aluno para produzir e logo após avalia não apenas a postura do aluno, mas a sua capacidade de produção.

3.4 OS PARTICIPANTES DA INVESTIGAÇÃO.

São Professores, pais alunos e funcionários. Os professores foram Sílas Marques, Pedagogo Contratado com 8 anos de serviço Gisele Firmino magistério contratada com 3 anos de serviço Dirley Pedagogo contratado 16 anos de serviço, Ionan do Socorro Silva, formada em letras contratada com 18 anos de serviço, Responsáveis (Pais): Josicleide Vaz grau de escolaridade 8ºano casada mãe de 9 filhos, Darlene Lobato analfabeta casada 2 filhos, Joseleide França grau de escolaridade 2ºano casada mãe de 8 filhos vivem de bolsa família e da venda de açáí, alunos: Mateus de 17 anos no 7ºano em 2017 e a partir daí não estudou por falta de professores quando vai a escola utiliza como meio de transporte rabeta, funcionários: Ivanira de Souza 12 anos de serviço e 7ºano, Francidalva 5 anos de serviço e sua escolaridade 5ºano. Os barqueiros Ademário 6 anos de serviço e estudou até o 3ºano, Silas 3 anos de serviço e sua escolaridade 4ºano.

3.5 COLETA DE DADOS E PESQUISAS

O estágio desenvolvido na turma foi realizado no mês de março de 2018, onde pudemos dividir esta pesquisa em cinco pontos:

- a) A entrevista com o docente;
- b) O diagnóstico da turma;
- c) A relação entre o aluno, a prática e a didática voltada ao lúdico;
- d) A metodologia de aplicação do lúdico;
- e) A avaliação diante da aplicação do conteúdo através do lúdico.

Para o item (a), disponibilizamos uma entrevista com o docente (disponível nos Anexos deste trabalho).

Para o item (b) realizamos uma análise da turma durante esse período em que estive estagiando, é claro que fui anotando os principais pontos e disponibilizarei a análise e os resultados no próximo capítulo deste trabalho.

Para o item (c), (d) e (e) acompanhamos o trabalho do professor tendo em vista tais aprofundamentos.

4 DISCUSSÃO E RESULTADOS DA PESQUISA

4.1 A IMPORTÂNCIA DO ESPAÇO FÍSICO PARA O TRABALHO COM O LÚDICO

Antes de qualquer aprofundamento teórico acerca da turma, é necessário que se faça um comentário sobre a importância do espaço físico para a prática dos trabalhos em sala de aula, e que a professora buscou usar a sala de aula como espaço.

É o que Horn (2004, p. 28) infere:

É no espaço físico que a criança consegue estabelecer relações entre o mundo e as pessoas, transformando-o em um pano de fundo no qual se inserem emoções [...] nessa dimensão o espaço é entendido como algo conjugado ao ambiente e vice-versa. Todavia é importante esclarecer que essa relação não se constitui de forma linear. Assim sendo, em um mesmo espaço podemos ter ambientes diferentes, pois a semelhança entre eles não significa que sejam iguais. Eles se definem com a relação que as pessoas constroem entre elas e o espaço organizado.

Dessa forma, o espaço contribui para a aprendizagem, pois ele pode deixar a criança mais à vontade para se relacionar não apenas com o conteúdo em si, mas com os próprios colegas de sala.

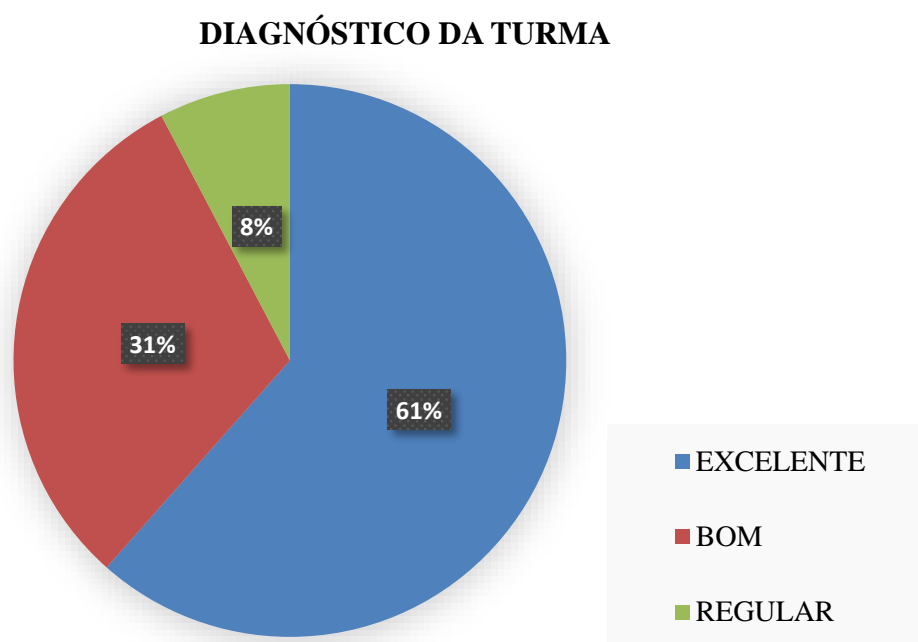
A entrevista com o professor:

Disponibilizamos algumas perguntas numa entrevista com o professor, disponível nos Anexos, aqui faremos uma análise da mesma. Assim, com base nas respostas obtidas percebemos que o professor, acredita que os jogos são muito importantes para transmitir com mais eficiência o conteúdo e para o desenvolvimento da aprendizagem e que trabalho o lúdico em sala de aula como uma ferramenta metodológica e buscando despertar nos alunos além de interesse, um caminho para a aprendizagem deles e ainda que eles mantêm os alunos atentos ao conteúdo que está sendo transmitido, pois uma das maiores dificuldades do aluno é a falta de atenção ao conteúdo, que se este não lhe desperta interesse o discente o ignora. E diz que os alunos são impulsionados pelo entretenimento e os jogos são mecanismos que fazem a “ponte” entre o conteúdo e a aplicação do mesmo, e que é muito visível o resultado, pois há uma forma muito mais eficiente quando ele (aluno) consegue explicar o que o jogo didático lhe transmite. E disse que não participou de muitos cursos de capacitação e a última foi em 2009, com o CEALE sendo ofertada SEMED (Secretaria Municipal de Educação).

O que se percebe diante do discurso docente é que há uma grande necessidade da escola buscar trazer o lúdico não apenas como uma atividades ou um método de ensino, mas fazê-lo interdisciplinarmente adentrar em todas as disciplinas escolares e ainda garantir a discussão, a adaptação e a contextualização com(o) a(s) atividades curriculares.

O diagnóstico da turma:

A turma, como foi citado acima de 26 alunos, e foram feitas observações tais como mostra o gráfico abaixo:



Após estas duas semanas de observação às aulas pude perceber a reação dos alunos com base no desempenho do mesmo diante das atividades lúdicas desenvolvidas em sala de aula e orientação pelo docente.

A relação do aluno entre a prática, a didática e o lúdico.

Ao longo desse trabalho, percebemos que o aluno se identifica bastante com os jogos e saber ligado a algo que lhe desperta curiosidade e interesse, foi aí que o lúdico entra em cena e sua função, contudo, é imprescindível que haja uma boa mediação por parte do docente, é aí que entra a questão didática, que não pode ser feita de qualquer forma, onde o docente deve entender que existe alguns fatores a considerar, a saber, o que

veremos mais adiante, como a metodologia e a avaliação, e ainda considerando que existem objetivos a serem alcançados e conteúdo a serem transmitidos.

A metodologia e aplicação do lúdico:

Para que haja resultados o professor precisa entender que não se trata de apenas um simples passatempo e/ ou uma brincadeira sem coerência, o lúdico não pode ser visto e nem ser utilizado dessa forma, pois além de tirar a essência do mesmo na educação, o discente acaba tendo a impressão da forma como ele foi utilizado.

Um dos papéis essenciais no uso das metodologias é sempre articular desde o tempo ao sentido e à reflexão que se fará sobre cada atividade.

A avaliação através do lúdico:

O professor não pode esquecer que a avaliação é uma das peças essenciais para que consiga respaldar suas atividades em sala de aula, pois é através dela que o docente permite que suas metas sejam alcançadas.

4.2 ESTRATÉGIAS E EXPERIÊNCIAS

Durante as observações em sala de aula acerca da turma que foi escolhida para a base deste trabalho, pude acompanhar aquilo que o professor disse a respeito do item (a) no tópico acima e que muita coisa se tornou real, pois o grande problema que pude perceber está ligado aos recursos e ao espaço, pois a mesma se prende apenas em sala de aula e vejo que há um imenso, rico e diversificado mundo fora de sala de aula que pode ajudar o aluno dentro da sala de aula, mas para o trabalho lúdico é preciso buscá-lo lá fora pois a criança concebe e se alimenta daquilo que lhe agrada, como um alimento que se for bom aos lábios será aceito, mas, caso o contrário pode evitar até se experimentar.

Como mostraremos a seguir nos procedimentos obtidos nos assuntos trabalhados com a presença do lúdico em sala.



Foto 1. Espaço lúdico, 2018
Fonte: Arquivo da pesquisadora

Os trabalhos desenvolvidos em sala de aula começavam com uma simples pergunta. “*Do que vamos brincar hoje?*”, por exemplo, como mostra a imagem acima, onde a professora convida aos alunos para brincar de fazer bonecos, como no corpo humano (assunto teoricamente de Ciências).

O mais interessante que pude perceber é que pelo olhar do aluno, ou melhor, a recepção do assunto trabalhado e/ou a brincadeira era algo novo e despertava-lhe curiosidade, e se ouvia alguns dizerem “*que brincadeira é esta?*” outros, “*como que brinca*”, “*ei fulano, você brincou ou sabe brinca disto*”, “*é legal*”. Neste contexto, vale frisar que a postura docente deve saber considerar todas estas curiosidades e retribuir à altura do esperado.



Foto 2. Espaço lúdico, 2018
Fonte: Arquivo da pesquisadora

Acima de qualquer coisa o aluno deve ser movido a produzir seu trabalho, explicá-lo e sentir o desejo de fazê-lo novamente.

Uma das grandes dificuldades presente na pesquisa é a timidez por parte do aluno, onde muitos ainda temem participar, e outros não sentem capaz de interagir, mas é aí que a professora buscou realizar a através alunos mais atuantes e ativos fazer com que

os alunos que são tímidos participem, porque o aluno que não gosta de participar das brincadeiras, ele será incentivado pelo próprio colega que está mais próximo, aqui cabe ao professor orientar os alunos mais ativos a fazerem essa “ponte”, e colocando em prática obtivemos resultados satisfatórios.

4.3 O CARÁTER INTERDISCIPLINAR DENTRO DA LUDICIDADE

É importante que o professor atue de forma interdisciplinar em sala de aula ao utilizar o lúdico, pois este recurso abre esta possibilidade de interação tanto na Inter como na transdisciplinaridade.

Para que isto aconteça é necessário que o professor reflita em seu trabalho e sua postura em sala de aula e nas orientações das atividades em sala de aula.



Foto 3. Espaço lúdico, 2018
Fonte: Arquivo da pesquisadora

Mas, este aspecto terá mais eficiência se a escola trabalhar com companheirismo nas trocas de experiências exitosas e nos plantões pedagógicos como mostraremos abaixo, onde a coordenação e a direção da escola, busca sempre sentar como os seus professores para discutir os pontos que mais precisam ser trabalhados dentro de uma parada para rever o que se precisa mudar e ou acrescentar.

A Escola busca mensalmente e no máximo bimestralmente fazer uma análise de como está o trabalho, e o que precisa mudar, quais os desafios, e as trocas de experiências entram em cena, onde há esse espaço para a interação entre professores e coordenadores, numa espécie de intercâmbio pedagógico, o que faz com que os professores reflitam sobre a sua própria prática em sala de aula e ponham em destaque os

aspectos mais relevantes e os problemas que precisam ser trabalhados. Tudo isso dentro de um cronograma apresentado no PPP.

Professores em um plantão pedagógico, este acontece todo mês e em última instância bimestral. Depois de reunir com os professores, a coordenação orienta que os professores se juntem com os do mesmo tipo de turma, por exemplo, os do fundamental menor em um grupo, e os do fundamental maior em outro, e EJA também em outro. Vale enfatizar que também se reúne por blocos, por exemplo: 1º e 2º ano; 3º, 4º e 5º ano; 6º ao 9º, e assim por diante.

4.3.1 A análise dos dados

Correlacionar os fatos é de suma importância para a reflexão das propostas elaboradas, não se trata de utilizar os relatos do professor com finalidades arbitrárias, mas de desenvolver uma relação entre como ele vê o seu trabalho e como ele trabalha, se há coerência no que ele fala e ao mesmo tempo, o que ele pode fazer para garantir a equidade do que diz e o que pratica em sala de aula. Nossa intenção é analisar a forma como ele trabalha o lúdico de modo a fazermos cooperações nesta área.

A entrevista com o docente:

1. Trabalha com jogos em sala de aula?

Resposta do professor: Sim, acredito que eles são muito importantes para transmitir com mais eficiência o conteúdo e para o desenvolvimento da aprendizagem.

O docente acredita que os jogos são imprescindíveis para aprendizagem, embora não faça frequentemente uso deste. O que nos chama a atenção em uma análise descritiva é a disponibilidade docente para o trabalho com o lúdico, que segundo Santin (2001, p.45) há certos limites e diferenças entre o adulto e a criança que precisam ser considerados, onde o primeiro vive no mundo de resultados, seriedade e preocupado com o mundo externo, e a criança está entregue à imaginação, aos brinquedos e à diversão, como (Ibidem, 2001) afirma:

O que diferencia e distancia o adulto da criança não é apenas a idade e o tamanho, talvez a maior diferença e a maior distância aconteçam na maneira de ver a realidade e de viver a própria vida.

Para o autor isso explica os problemas que muitos docentes têm de trabalhar com o lúdico em sala, e não garantir resultados satisfatórios, mas problemas e deslizes nos procedimentos metodológicos e avaliativos.

2. Como você trabalha o lúdico em sala de aula?

Resposta do professor: Trabalho o lúdico em sala de aula como uma ferramenta metodológica, buscando despertar nos alunos além de interesse, um caminho para a aprendizagem deles.

O trabalho docente elaborado deve satisfazer as aptidões dos alunos de modo que este se sinta realizado em sala de aula, contudo, devemos saber mediar esta prática sem deixar que este seja apenas um ato de diversão, pois sem a lógica de aprendizagem, o lúdico é tão substancial quanto um conversa sem léxico.

O que se pode resultar do trabalho com o lúdico é o que Vigotsky (1998) salienta, ao dizer que a postura desenvolvida na criança é construída como resultados de processos sociais, assim, o preparo para o trabalho em sala de aula deve ser necessário, pois as crianças são influenciadas pelo meio em que vivem. O que para Santin, através do lúdico o docente encontrará uma rica fonte para o desenvolvimento das potencialidades e habilidades da criança e meios para a adaptação da mesma.

3. De que forma os jogos influenciam no ensino-aprendizagem dos alunos?

Resposta do professor: Os jogos mantêm os alunos atentos ao conteúdo que está sendo transmitido, pois uma das maiores dificuldades do aluno é a falta de atenção ao conteúdo, que se este, não lhe desperta interesse o discente o ignora.

A utilização de jogos, segundo o professor deve incitar no aluno um diálogo com o conteúdo e este deve ser orientado a tirar proveito de cada etapa desta aprendizagem, é neste campo de trabalho uma capacitação é viável para preparar o docente para este desafio.

Tubino (2010, p.13) afirma que o lúdico por ser uma atividade externa, possibilita a aprendizagem e motiva os alunos em sala de aula, o que se precisa é saber mediar essa prática durante as atividades desenvolvidas, o que segundo esta autora ao trabalho docente exige que este transmita estímulos, bem como a sistematização dos conceitos e procedimentos e as diversas situações. Para a autora, o lúdico não pode ser

trabalho como diversão e/ ou recreação ou para entreter crianças bagunceiras e descontroladas, mas como meio para transmitir os conteúdos e de uma forma geral fazer com que a criança interaja com os objetos, a cultura e com as pessoas de uma forma proveitosa.

4. Como você vê a reação dos alunos ao trabalhar com jogos?

Resposta do professor: Os alunos são seres impulsionados pelo entretenimento e os jogos são mecanismos que fazem a “ponte” entre o conteúdo e a aplicação dos mesmos.

A busca por meios práticos de trabalhar conteúdos através do lúdico deve satisfazer as práticas elaboradas em torno dos mesmos e ser um aspecto relevante e constante na reflexão do professor.

Para Kishimoto (2006, p.10) o jogo possibilita o encontro de aprendizagens, para ele, à medida que esta é intencional, ou seja, que o professor visa tirar proveito de uma atividade ligada ao lúdico, surge a dimensão lúdica e educativa, isto é, uma correlação entre o prazer e as metas curriculares, para que isto aconteça e se tenha proveito é preciso saber medir a postura e a faixa etária dos alunos, que para o autor são mais proveitosas do que se trabalhar no caderno atividades de registros e sem procedimentos práticos, assim, o que é mais importante nesta hora é avaliar a recepção do discente.

5. Você identifica algum resultado no processo de ensino aprendizagem do aluno ao trabalhar com jogos?

Resposta do professor: É muito visível o resultado, pois há uma forma muito mais eficiente quando ele (aluno) consegue explicar o que o jogo didático lhe transmite.

Durante todo o trabalho docente na utilização do lúdico como ferramenta, o processo avaliativo deve ser o mais enfático para a reflexão docente, pois é a partir desta avaliação que o mesmo julgará os procedimentos que precisam ser mudados e mais trabalhados. O que a professora percebe é apenas uma parcela do que o lúdico mediado coerentemente pode trazer para a aprendizagem do seu aluno, e uma coisa que esta faz é buscar fazer o aluno meditar e reproduzir estes trabalhos em seu cotidiano.

Segundo Carvalho (2003, p. 21) além da aprendizagem ser lapidada pelas ações e pela reação dos alunos, e sem ter a intenção de educar, o que é visível em sala de aula, quem brinca, aprende, até porque aprende a brincar, e ainda (Ibidem, 2003) como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, pois os brinquedos e o ato de brincar foi uma prática responsável por trazer o conhecimento ao longo dos tempos e, é um forte componente de aprendizagem que veicula a mesma na vida.

6. Você se baseia em alguma teoria para trabalhar com jogos na escola?

Resposta do professor: Não necessariamente, mas busco pesquisar na internet, livros e na troca de experiências com docentes e faço as adaptações para a prática.

O acervo lúdico disponível pelo professor é de suma importância, mas compactar sua leitura com outros trabalhos como este e vice-versa entre docentes é importante não apenas para a troca e reajustes, mas para o progresso e a autorreflexão docente.

Há alguns pontos incoerentes no discurso docente, pois a pesquisa na internet, na atualidade é uma grande ferramenta, o que se percebeu é falta saber lidar com essa rica fonte de informação.

7. Há alguma formação para professores trabalharem com o lúdico com alunos do Ensino Fundamental maior?

- a) *Quais?* Resposta do professor: Não tantas.
- b) *Em que período?* Resposta do professor: A última foi em 2014, com o CEALE.
- c) *Quem oferta?* Resposta do professor: Foi uma iniciativa da SEMED (Secretaria Municipal de Educação).

Segundo Kishimoto (2006) o problema de muitos educadores de hoje que trabalham com o lúdico em sala de aula é que estes estão preocupados com a formação dos indivíduos para satisfazer comportamentos socialmente desejáveis, que levam ao fracasso, e ainda ressalta que podemos reverter esta postura, através da mediação e da adequação, a mediação por parte do professor e a adequação através da disponibilidade dos recursos e das metodologias que se estabelecem para serem trabalhadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A busca por uma maneira de trabalhar com o lúdico em sala de aula ainda é um grande desafio para todo e qualquer docente que anseia por melhorias na educação. Os jogos e brincadeiras são excelentes meios para que a aprendizagem seja realizada até porque as crianças são movidas por esse sentimento de querer brincar e sair daquela tediosa vida educativa de ficar sentado vendo e ouvindo todo dia o professor orientar assuntos e copiar no quadro e ainda esperar que este venha a trazer resultados diante do desânimo e da incerteza.

A escola na qual esta pesquisa foi realizada tem uma boa postura para o trabalho e o lúdico é uma grande ferramenta de trabalho que precisa ser ricamente utilizado de forma interdisciplinar e ser inserido nas atividades curriculares e não apenas como método, mais como um recurso e uma ponte envolva o aluno no processo de ensino aprendizagem. Assim, a Escola, tem mostrado esse compromisso com o progresso educativo e com a comunidade que ela contempla, que vê no lúdico não apenas um passatempo, mas um meio eficaz de interação.

O trabalho com o lúdico e com os demais itens pedagógicos que são necessários para a aprendizagem necessitam do professor uma atitude consciente e reflexiva, não obstante o trabalho que desenvolve em sala de aula, mas fora dela, pois todo o seu legado e esboço teórico deve buscar naquilo que já deu certo para tal docente a adaptação para a sua realidade.

Apesar de haver uma troca nos “plantões pedagógicos” como o trabalho mostrou, ainda assim, cabe ao docente ler trabalhos direcionados a sua área de trabalho bem como às práticas em sala de aula, não apenas ao lúdico, mas à música, ao teatro, seminários, oficinas, etc., pois assim, o docente não apenas se prepara para dar ao seus alunos uma aula prazerosa, mas também, proveitosa que cumpra a objetivação proposta na proposta curricular e ao mesmo tempo que somar qualitativamente para a aprendizagem e o IDEB do município.

Diante do que o que foi trabalhado, o problema ainda é falta de infraestrutura, espaço apropriado para o desenvolvimento dos trabalhos docentes diante das dimensões que o lúdico traz para uma aula mais eficaz, contudo, há uma necessidade de o docente buscar outros meios para a realização de seus trabalhos, uma vez que, este não pode

deixar de dar uma aula agradável dependendo de outros aspectos que inibem o seu uso de recursos tais como o lúdico, a saber, a brincadeiras e os jogos em sala de aula e fora dela.

Acreditamos que o ideal de uma educação que desperte o aluno para aprendizagem depende de muitos fatores, tais como a disponibilidade e o interesse do aluno, a interação e a atualização de propostas pedagógicas, professores ativos e conscientes de seu trabalho, um espaço conveniente para a aprendizagem, materiais e recursos, mas se alguns destes aspectos, não podemos improvisar, mas buscar maneiras de continuar trabalhando sem perder a essência da responsabilidade daquilo que nos foi imputado a fazer.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para meu filho**. Rio de Janeiro: Campus, 1988.
- BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. 1º e 2º ciclo, Brasília, SEF, 1998.
- GATTI, B.A. **A construção da pesquisa em educação no Brasil**, Editora Plano, 2002.
- GERHARDT, Tatiana Engel; SILVEIRA, Denise Tolfo (organizadoras). **Métodos de Pesquisa**, Campus, 2009.
- HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas**. A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogos Tradicionais Infantis**. São Paulo: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Educação, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko M. - **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** / (org.) - 8. Ed. – São Paulo: Cortez, 2005.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedos, brincadeiras e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1997.
- LEONTIEV, A. N. **Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil**. São Paulo: Ícone 1994.
- MACHADO, M. M. **O Brinquedo-sucata e a criança**. São Paulo: Loyola, 1999.
- MACHADO, N.J. **Epistemologia didática; As concepções de conhecimento e inteligência e a prática docente**. São Paulo: Cortez (2002)
- MALUF, Angélica Cristina Munhoz - **Brincar: prazer e aprendizado** / Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- MOURA, M. O. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. A educação matemática em revista: SBEM, v. 3, 1997.
- PESSOA, Marília de Abreu. **O Lúdico enquanto ferramenta no processo Ensino – Aprendizagem**. UFC. Fortaleza, 2012
- PIAGET, J, A. **Formação do Símbolo na Criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971, 370p.

PIAGET,0

T, J. **A equilibração das Estruturas Cognitivas.** Trad; PENNA M. Marion. Rio de Janeiro/ RJ. Zahar. 1976

PIAGET, Jean. **O Juízo Moral na criança.** São Paulo: Summus, 1994

SILVA, E. LUCIA; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de Pesquisa**

TUBINO, Lidiane Brito. **O lúdico em sala de aula – problematização.** UFRS – Porto Alegre. 2010.

ANEXOS

QUESTIONÁRIO DE ENTREVISTA COM A DOCENTE.

1. Você trabalha com jogos em sala de aula?

2. Como você trabalha o lúdico em sala de aula?

3. De que forma os jogos influenciam no ensino-aprendizagem dos alunos?

4. Como você vê a reação dos alunos ao trabalhar com jogos?

5. Você identifica algum resultado no processo de ensino aprendizagem do aluno ao trabalhar com jogos?

6. Você se baseia em alguma teoria para trabalhar com jogos na escola?

7. Há alguma formação para professores trabalharem com o lúdico com alunos do Ensino Fundamental maior?
