SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS DE ABAETETUBA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO E CIÊNCIAS SOCIAIS

RAMON PANTOJA FARIAS

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR PARA O ENSINO NAS TURMAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA DO CAMPO

ABAETETUBA
2022

RAMON PANTOJA FARIAS

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR PARA O ENSINO NAS TURMAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA DO CAMPO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do Grau de Licenciado em Pedagogia, pela Universidade federal do Pará, Faculdade de Educação e Ciências Sociais, Campus Universitário de Abaetetuba.

Orientadora: Profa. Dra. Maria do Socorro Pereira Lima

ABAETETUBA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

F224l Farias, Ramon Pantoja.
O lúdico como instrumento facilitador para o ensino nas turmas da educação infantil da escola do campo / Ramon Pantoja Farias. — 2022.
19 f. : il.

Orientador(a): Profª. Dra. Maria do Socorro Pereira Lima
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Pará, Campus Universitário de Abaetetuba, Curso de Pedagogia, Abaetetuba, 2022.

1. Lúdico. 2. Processo de ensino e Aprendizagem. 3. Práticas pedagógicas. 4. Ação docente. I. Título.

CDD 370

RAMON PANTOJA FARIAS

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR PARA O ENSINO NAS TURMAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA DO CAMPO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para obtenção do Grau de Licenciado em Pedagogia, pela Universidade federal do Pará, Faculdade de Educação e Ciências Sociais, Campus Universitário de Abaetetuba. Orientadora: Profa. Dra. Maria do Socorro Pereira Lima

Aprovado em:_____/_____/_____.

_____

Maria do Socorro Pereira Lima

_____

Crisolita Gonçalves dos Santos Costa

O LÚDICO COMO INSTRUMENTO FACILITADOR PARA O ENSINO NAS TURMAS DA EDUCAÇÃO INFANTIL DA ESCOLA DO CAMPO

Ramon Pantoja Farias[1]
Maria do Socorro Pereira Lima-Orientadora[2]

RESUMO
O lúdico além de um conteúdo escolar é uma forma que o professor dispõe para mediar à relação entre os saberes e os educandos, proporcionando uma aprendizagem mais fácil e prazerosa. Este trabalho é resultado de uma pesquisa que buscou identificar de que maneira o lúdico vem sendo utilizado como instrumento pedagógico no trabalho docente nas turmas da educação infantil, tendo como foco investigativo a escola Nossa Senhora do Perpétuo, localizada numa comunidade ribeirinha de Abaetetuba-Pará. A pesquisa teve embasamento teórico de Kishimoto (2011); Venturini (2016); Sommerhalder e Alves (2011); Klassmann (2013); Rocha (2014); entre outros. No decorrer da pesquisa tornou-se necessário além da investigação teórica, fazer um trabalho de campo na localidade ribeirinha onde está inserida a escola, possibilitando a realização de uma observação direta numa sala de aula da educação infantil. As análises possuem como base principal o trabalho dos professores, a contextualização teórica e, a maneira como a gestão subsidia o trabalho dentro das escolas enfatizando amplamente o contexto que cada educando está inserido. Obtendo como resultado a aplicação de ações didáticas condizentes com a base teórica discutida, as atividades lúdicas apresentadas no final da pesquisa refletem a necessidade da inclusão das brincadeiras no cotidiano escolar para a facilitação no processo de aprendizagem.

Palvras-Chave: Lúdico. Processo de Ensino e Aprendizagem. Práticas Pedagógicas. Ação Docente.

ABSTRACT

He ludic in addition to a school content is a way that the teacher has to mediate the relationship between knowledge and students, providing an easier and more pleasant learning. This work is the result of a research that sought to identify how play has been used as a pedagogical tool in teaching work in early childhood education classes, having as an investigative focus the Nossa Senhora do Perpétuo school, located in a riverside community in Abaetetuba-Pará. The research was theoretically based on Kishimoto (2011); Venturini (2016); Sommerhalder and Alves (2011); Klassmann (2013); Rocha (2014); between others. In the course of the research, it became necessary, in addition to the theoretical investigation, to carry out fieldwork in the riverside location where the school is located, making it possible to carry out a direct observation in a kindergarten classroom. The analyzes have as their main basis the work of teachers, the theoretical contextualization and the way in which the management subsidizes the work within the schools, emphasizing broadly the context that

[1] Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia pela Universidade Federal do Estado do Pará. ramonestigma@gmail.com
[2] Professora Adjunta II da Universidade Federal do Pará. E-mail:soclima@ufpa.br

each student is inserted. Obtaining as a result the application of didactic actions consistent with the theoretical basis discussed, the ludic activities presented at the end of the research reflect the need to include games in the school routine to facilitate the learning process.

Keywords: Playful. Learning and Teaching Process. Pedagogical Practices. Teacher Action.

INTRODUÇÃO

O lúdico é um importante instrumento no processo de aprendizagem do aluno dos alunos, principalmente na educação infantil, pois trabalha a atenção, a imaginação, os aspectos motores e sociais, visando o pleno desenvolvimento da criança que aprende de forma mais significativa.

Kishimoto (2011) afirma que as atividades lúdicas desenvolvem vários aspectos no processo de aprendizagem da criança das quais podemos elencar a atenção, a memorização e imaginação que são de fundamental importância para o ensino de qualidade.

Neste contexto temático, em que o lúdico é tratado como uma ferramenta pedagógica indispensável na vida humana, este estudo procura trata de uma pesquisa investigativa ealizada na EMEIF Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, localizada na comunidade ribeirinha do Rio Quianduba, no município de Abaetetuba/PA, como objetivo de verificar como os professores da educação infantil estão abordando o lúdico em sala de aula.

As abordagens partem de um olhar investigativo/descritivo de cunho qualitativo, com base em análises feitas a partir de abordagens teóricas assim como da pesquisa de campo realizada por meio da técnica da observação em sala de aula e de um questionário aplicado junto aos professores da educação infantil, considerando os estudos de Lakatos e Marconi (2003), que adotam que a coleta de dados é a etapa da pesquisa que se inicia com a aplicação de instrumentos elaborados e das técnicas selecionadas.

Nesse sentido, o desenvolvimento da pesquisa tem como instrumento de coleta de dados o levantamento teórico sobre o objeto investigado, somado a um questionário aplicado às professoras da educação infantil (citadas no texto como “Professora A” e “Professora B”). O questionário foi elaborado com perguntas referentes à utilização e a importância do lúdico como instrumento pedagógico, além de observações e registro de conversas informais.

Além disso, tendo em vista a importância de verificar com os próprios alunos os reflexos da implementação do lúdico no cotidiano das práticas docentes, foi realizada uma oficina de jogos e brincadeiras para as crianças, no sentido de compreender como cada criança reage frente à possibilidade de aprender brincando dentro da sala de aula.

Este artigo está estruturado, após esta introdução, em três seções que abordam a parte teórica do objeto investigado, bem como a apresentação e discussão dos dados produzidos junto às professoras A e B, assim como as atividades lúdicas como proposta de intervenção nas classes observadas. Na sequência, fazemos as considerações finais.

1. CONCEITUANDO O LÚDICO

1.1. O lúdico na vida do ser humano

O lúdico é um conceito que se apresenta ao longo da vida de todas as pessoas e através dele o ser humano tem a possibilidade de melhorar seu relacionamento, sua autoestima, sua criatividade, imaginação, sua sociabilização dentre outras muitas capacidades e características (VENTURINI, 2016).

De maneira geral, segundo esse autor, o lúdico é uma palavra de origem latina "ludus", e que significa "jogo". No entanto, apesar do significado da palavra, atualmente não limitamos sua ação apenas ao ato de jogar. Para nós, atualmente, o lúdico perpassa muitas construções e aprendizagens na vida do homem, aprendizagens que são fundamentais à construção de uma autoimagem pessoal e social, além do desenvolvimento de capacidades físicas e mentais.

Discutir sobre o lúdico nos remete a pensar que o indivíduo, apesar da seriedade do ambiente a qual se mostra inserido, pode construir saberes e aprendizagens através de atividades mais prazerosas. A exemplo do ambiente escolar, as crianças devolvem capacidades com muito mais eficiência através da utilização de jogos, brincadeiras e também da música. Assim, hoje é possível encontrarmos diversos estudos que denotam amplamente o interesse por investigar até que ponto o lúdico como instrumento pedagógico pode ser aproveitado e quais as estratégias mais favoráveis a se usar no processo de aprendizagem infantil.

De acordo com Sommerhalder e Alves (2011) o lúdico acompanha o ser humano desde o início da sua vida até a morte. Segundo os autores, o que muda após a infância é a constância dessa relação e fundamentalmente a maneira como o indivíduo passa a vivenciar essas mesmas situações.

Segundo Venturini (2016, p. 13) "O ato de brincar é fundamental para a criança desenvolver sua criatividade e expressar-se no mundo". No universo do lúdico o jogo, a brincadeira e o brinquedo são conceitos que se completam, dividem o mesmo espaço, possuem significados distintos e ao mesmo tempo constituem-se através do brincar, ampliando seu aspecto de alcance e, consequentemente, ampliando as possibilidades de relação da criança com o mundo que a cerca.

De acordo Sommerhalder e Alves (2011, p. 13);

> É no "como se" da brincadeira/jogo, que a criança busca alternativas e respostas para as dificuldades e/ou problemas que vão surgindo, seja na dimensão motora, social efetiva ou cognitiva. É assim que ela testa seus limites e seus medos, é assim que ela satisfaz seus desejos. É assim também que ela aprende e constrói conhecimentos, explorando, experimentando, inventando, criando.

A criança viaja através dos jogos e principalmente da brincadeira. Estes dois conceitos sempre irão fazer parte da vida delas independentemente do tempo ou local em que estejam. Klassmann (2013, p. 12) acrescenta que o jogo na forma lúdica deverá dar espaço para a criança sintetizar a informação a sua maneira, tendo a liberdade para conduzi-lo de forma prazerosa, alegre e livre. Essa autora também enfatiza que "a brincadeira é de suma importância, pois através dela a criança cria seu mundo de símbolos, desperta a sua criatividade criando cenas do seu cotidiano e o que presencia" (KLASSMANN, 2013, p. 13).

Grosso modo, o lúdico é um importante instrumento que pode ser utilizado em muitos espaços e para diversos fim. Neste sentido, a escola surge como um cenário propicio a esta ação, pois é no ambiente escolar que a criança se põe em contato com o processo de conhecimento, assim como também ela passa a estar mais associada a instrumentos específicos de ensino e aprendizagem.

1.2. O Lúdico no Ambiente Escolar

Diante de tantas informações a respeito deste conceito, o lúdico, nos últimos anos, foi objeto de estudo para muitos pesquisadores com o propósito de se discutir a grande importância deste conceito em meio ao processo escolar dos alunos. Através de muitas pesquisas, hoje sabemos das diversas contribuições que a utilização desse instrumento pode propiciar na vida dos educandos, e de muitas pessoas de modo em geral.

Atualmente encontramos em muitas escolas a brinquedoteca escolar, que é uma sala de recursos infantis dotada inteiramente de recursos lúdicos, disponíveis ao trabalho docente na perspectiva de trazer para dentro do processo de ensino e aprendizagem dos alunos a incorporação do que se tem visto em muitos resultados de pesquisas.

Segundo Rocha (2014):

> A prática educativa que envolve o lúdico no processo educativo, está cada vez mais evoluindo com o passar do tempo, pois a mesma modificou-se através das mudanças ocorridas na sociedade, como os tipos de brincadeiras que foram mudando no decorrer do período em que a sociedade se encontra, bem como mudanças ocorridas nas práticas pedagógicas como tendências, práticas curriculares que mudaram, se aperfeiçoando e buscaram alcançar as mudanças educacionais (ROCHA, 2014, p. 14).

No entanto, mesmo que tenhamos diversas pesquisas que apontem que o lúdico vem sendo introduzido em meio ao ambiente da sala de aula por meio das práticas pedagógicas dos professores, a realidade educacional do país - principalmente em relação a recursos materiais pedagógicos e falta de investimento na formação continuada dos professores, se mostra como um importante entrave em meio a massificação e democratização desse recurso.

É muito importante que tenhamos em mente que o trabalho docente exige constante aperfeiçoamento e reelaborações metodológicas. Neste sentido, conseguir efetivar o lúdico dentro da sala de aula implica diretamente na qualidade da formação dos professores e também na elaboração de políticas pública consistentes. Não basta somente que as escolas abarquem a presença do lúdico se seu corpo funcional não consegue conduzir com eficiência a sistematização e aplicação do lúdico enquanto ferramenta pedagógica.

Em suma, tratar de ludicidade significa muitas vezes pensar na possibilidade de a criança brincar de forma descompromissada, sem que haja um objetivo secundário, do mesmo modo com que a ação docente pode promover momentos direcionados nos quais a ludicidade compreende ao cumprimento de objetivos específicos em meio ao desenvolvimento do aluno.

Para muitos educadores que ainda não ultrapassaram a mecanização das práticas de ensino, acreditar que tal ação pode trazer resultados significativos para os alunos, chega a ser impossível.

Sommerhalder e Alves, (2011, p. 55) destacam o seguinte:

> É essencial que o professor esteja disponível a acolher as produções lúdicas da criança e reconhecer nelas sua íntima ligação com o aprender. O acolhimento do jogo significa o acolhimento da cultura lúdica infantil, o que remete a compartilhar com a criança suas brincadeiras, seus jogos, as histórias, de instigar a curiosidade da criança, de seduzi-la a descobrir e descobrir-se, a criar e recriar-se, enfim de seduzi-la a desejar conhecer, o que implica conhecer-se (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 55).

Desse modo, entendemos que a utilização do jogo na educação da infância exige do professor uma postura de permitir-se, de abrir mão do controle autoritário e dessa visão racionalista que recobre o ensino e o jogo. Para que o lúdico faça valer, o educador deve ter a responsabilidade e capacidade de perceber as dificuldades existentes na turma e desse ponto traçar caminhos pelo qual o lúdico possa contribuir com o aprendizado dentro e fora do ambiente escolar.

2. APRESENTAÇÃO E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

2.1. Descrição dos sujeitos da pesquisa e do instrumento de coleta dos dados

Para produzir os dados relacionados ao principal objetivo da pesquisa cujos resultados estão apresentados neste artigo que procurou identificar de que maneira o lúdico vem sendo utilizado como instrumento pedagógico no trabalho docente nas turmas da educação infantil do campo, tendo como espaço de investigação a EMEIF Nossa Senhora do Perpétuo Socorro,

localizado numa comunidade ribeirinha chamada de Rio Quianduba, aplicamos um questionário para duas professoras que se dispuseram a fazer parte da pesquisa.

Trata-se de duas professoras que iniciaram na docência com o curso do Magistério e depois se formaram em Pedagogia. Neste artigo, elas estão identificadas como **Professora A** e **Professora B**. A professora A atua como professora dos anos iniciais há 10 anos. É concursada da rede Municipal de Ensino de Abaetetuba e assume uma turma do Período I na escola. A Professora B, também iniciou na docência com o curso médio do Magistério e depois formou-se em Pedagogia. Atua na profissão há 12 anos como concursada da rede municipal de Abaetetuba e assume uma turma do Período II.

A escola EMEIF Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, possui duas turmas da educação infantil, uma do Período I e uma do Período II. Evidentemente que antes da nossa entrada na escola para fazer a observação nas classes, tivemos a aprovação da diretora, que nos autorizou fazer a pesquisa por 3 dias, com o apoio das duas professoras, que nos permitiram observar as suas aulas.

Sendo assim, a aplicação do questionário se mostrou como a proposta mais eficiente para a coleta de dados, no sentindo de observar e debater as principais relevâncias da teoria e da prática vivenciada na sala de aula.

Desse modo, considerando o lúdico como tema de um modo geral em que foram pontuados sobre o que entendiam do lúdico; se faziam a utilização do lúdico em sala de aula; que atividades que praticavam em sala de aula utilizando o lúdico como instrumento; que dificuldades as professoras encontram nas escolas do campo para a realização de aulas lúdicas.

Com base nessas categorias temáticas, as professoras A e B, pontuaram:

> O lúdico é um importante instrumento para o professor, ele pode ser muito útil durante as aulas, através dele os alunos podem entender melhor os conteúdos brincando, se divertindo, fazendo aquilo que eles gostam. É muito importante trazer isso para dentro da sala de aula, as crianças necessitam brincar, mesmo que seja na escola (Professora A)

> O lúdico é um caminho pelo qual o professor pode traçar melhor suas metodologias, com o objetivo principal de facilitar o ensino dos conteúdos por meio de jogos e brincadeiras. É essencial que instrumento seja trazida para dentro da sala de aula, o professor tem que estar aberto a compreender que os alunos precisam de momentos com caráter lúdicos (Professora B).

Quando as professoras afirmam que o lúdico é um importante instrumento que pode ser aproveitado no dia a dia da sala de aula, elas compreendem que a prática docente não pode se desvincular da necessidade de trazer para a conivência do aluno mecanismos que o possibilitem transcender a rotina da sala de aula e do professor como mediador do conhecimento.

Portanto, percebe-se que tanto a Professora A quanto a Professora B, têm um entendimento de que o lúdico é uma forma de tornar mais alegre o aprendizado dos alunos, além de facilitar o aprendizado dos conteúdos.

Rocha (apud FRIEDMANN, p. 46, 2003) afirma que o professor enquanto personagem principal da sala de aula, deve buscar alternativas eficazes para a construção do conhecimento dos seus educandos, pois "o papel do educador é primordial, pois, é ele quem cria espaços, oferece os materiais (...) ou seja, media a construção do conheciment0. No entanto, para que essa busca tenha êxito é necessário que ele compreenda os conceitos que estão ao seu redor, isso inclui a prática do lúdico e estar ciente com o processo educacional tem como agente importante o educando também, além de todos os seus desdobramentos, o que ficou claramente evidenciado nas respostas tanto da Professora A como da Professora B.

Em relação às atividades lúdicas fazerem parte da rotina da sala de aula, elas se posicionam:

> Sim, os alunos precisam brincar, eles precisam se divertir. A brincadeira é muito importante para que eles se sintam bem dentro da sala de aula (Professora A)
>
> Com certeza, os alunos através da brincadeira e do jogo, eles conseguem compreender melhor certos conteúdos. A brincadeira e o jogo eles despertam neles um sentimento de felicidade e isso de certa forma melhora o desempenho deles nas aulas e principalmente no entendimento de muitos conteúdos (Professora B).

Observa-se que tanto a Professora A quanto a Professora B, reforçam o entendimento de que o lúdico é importante para ser usado em sala de aula, pois as crianças precisam aprender, compreender conteúdos, porém, elas também precisam se divertir, se sentir bem em sala de aula, por isso, jogos e brincadeiras são elementos que facilitam o aprendizado. Sendo assim, fica evidente que as Professoras A e B se sentem confortável ao exemplificar que atividades lúdicas fazem parte de suas aulas.

> Sim. Sempre desenvolvo com os alunos brincadeiras com balões, com jogos de montar, com bolas, com massinha, dentre outros (Professora A).
>
> Sim. Todos os dias. As minhas aulas sempre estão baseadas em momentos que buscam elevar as crianças ao seu melhor estado dentro da sala de aula. Eu sempre busco utilizar jogos, brincadeiras, uso músicas para ajudar e também os desenhos para que os alunos possam colorir (Professora B).

Percebe-se que vários elementos do universo lúdico são usados nas aulas da Professora A para desenvolver atividades com seus alunos. Do mesmo modo, a Professora B reforça a proposta de que os alunos devem se sentir bem em sala de aula e, neste sentido, são várias as

atividades lúdicas que transformam o dia a dia das aulas dela, cujo objetivo é elevar o estado de espírito das crianças.

Ao serem indagadas sobre alguma dificuldade que as Professoras A e B encontram para planejarem suas aulas usando o lúdico como ferramenta pedagógica, surpreendentemente a professora A não aponta a falta de recurso materiais como é bem comum encontrarmos professores que apontam a falta de estrutura, de equipamentos ou materiais pedagógicos como impedimento para realizar um bom trabalho em sala de aula, no entanto, a Professora B, destaca a falta de recursos materiais como um dos agravantes, além da falta de tempo:

> Acho que a maior dificuldade é o tempo. Como eu trabalho com crianças é meio complicado de estar elaborando todo dia uma rotina que possa colocar em prática esses conceitos. O trabalho que levamos para casa também nos impossibilita um pouco (Professora A)
>
> Tem muita coisa que dificulta o nosso trabalho, a falta de tempo e de recursos são bons exemplos. Nem sempre temos tempo para elaborar uma atividade consistente, com bem recursos e que possa contribuir com cada aluno (Professora B).

É sabido que o trabalho de um professor não acontece somente no seu local de trabalho, pois quando um professor chega na escola, principalmente um professor dos anos iniciais como a Professora A e a Professora B, que atuam em classes de educação infantil, já chega com o seu planejamento pronto de casa assim como leva trabalho da escola para concluir em casa, ou seja, o tempo pedagógico é curto para o volume de trabalho de um professor, portanto, o tempo é um dos fatores que dificulta a realização de aulas lúdicas na percepção das Professora A e B, ainda que seja mencionado que falta de recursos didáticos na escola do campo também é prejudicial para que as realização de aulas lúdicas na escola do campo onde as Professora A e B trabalham.

Todavia, ainda que essas dificuldades sejam apontadas pelas Professora A e Professora B, as escolas do campo, com destaque para a escola onde as Professora A e B trabalham, não tenha os mesmos privilégios que as escolas da cidade, pois a chegada de recursos é mais difícil, a distância do centro pode ser um adicional nestas dificuldades da falta de equipamentos, como bem ressalta a Professor B, ao comparar o campo com a cidade, enfim, mesmo assim, o lúdico está presente na escola, como mais enfatizado pela Professora A.

> Acredito que sim. A escola do campo tem muitas dificuldades no seu dia a dia, mas o lúdico ele está presente sim. Os professores possuem possibilidades para que isso ocorra, é claro que com uma diferença muito grande daqueles que estão na cidade (Professora A).
>
> Na escola das comunidades ribeirinhas as dificuldades são muito visíveis, tanto para os alunos quanto para os professores. Os

> professores não possuem muitos recursos disponíveis, isso dificulta o nosso trabalho, mas no decorrer das aulas nós podemos trazer o lúdico para nossas práticas, isso é inegável. Além de fundamental para o trabalho com os alunos este instrumento também ensina muito para nós professores (Professora B).

O que podemos admitir, por meio das respostas obtidas tanto da Professora A quanto da Professora B, através da aplicação dos questionários somadas as experiências construídas ao longo das observações, foi constatado que o lúdico tem sido aproveitado como um importante instrumento no trabalho das professoras com as turmas, pois constatamos, nos 3 dias que tivemos a oportunidade de ficar nas salas observando as atividades, o lúdico faz parte da maioria das atividades que as professoras propõem no dia a dia das suas aulas: jogos, brinquedos e brincadeiras são usados diariamente em sala de aulas com as crianças.

Dentre as contribuições mais comuns foi citado por elas a necessidade que as crianças possuem de se sentirem felizes e confortáveis no ambiente escolar. Os jogos e brincadeiras são instrumentos que proporcionam aos alunos essa satisfação, e como consequência dessa constante, o aproveitamento no entendimento dos conteúdos e em outros aspectos como a coordenação motora e a capacidade de socialização entre os diferentes tipos de sujeitos se torna muito maior.

Ainda referente a fala das Professoras A e B sobre os alunos necessitarem de um ambiente escolar que lhes faça sentirem-se confortáveis, Rocha (2014, p. 13) afirma que adotar a ludicidade como ferramenta de ensino é bastante favorável, principalmente na educação infantil, pois nesse período as crianças estão adaptando-se ao ambiente escolar.

Outro ponto a se destacar diz respeito ao conceito de lúdico citado pelas professoras. Apesar de manter uma pequena carência de conceitos mais específicos, a base construída por elas não deixa de estar sustentada no que se pretende construir dentro do ambiente escolar com os alunos. Ou seja, ambas reconhecem o lúdico como ferramenta pedagógica necessária para o bem-estar das crianças e a melhor forma de tornar o aprendizado mais divertido.

Seguindo com as análises, mas adentrando ao questionamento levantado sobre as dificuldades que mais comprometem a elaboração de uma aula com características lúdicas a resposta de ambas as professoras também se apoiaram num mesmo modelo, com características muito semelhantes, a fala referente a falta de tempo e do trabalho que os professores da educação infantil necessitam levar para as casas, dificultam bastante a construção de um plano de aula com abundância de recursos e de estratégias.

Porém, vale ressaltar, que do mesmo modo que citado pelas Professoras A e B, o trabalho com o lúdico se constrói diariamente por meio de uma vasta infinidade de recursos. De um modo geral, a carência da escola pública implica severamente na eficácia de muitos

processos fundamentais na vida escolar dos alunos, mas o trabalho docente necessita se reconstruir cotidianamente sempre com o objetivo de proporcionar aos alunos experiências renovadoras e que possam contribuir amplamente em diversos aspectos de suas vidas.

A necessidade de recursos bem formulados e sustentados simplifica em grande escala o trabalho, porém, a elaboração de muitas atividades de conteúdo lúdico pode ser construída através de materiais reciclados na escola mesmo, ou trazidas das casas dos próprios alunos. Um bom exemplo observado na sala de aula da Professora B, é o jogo da memória feito com tampas de garrafas pet, confeccionado por ela e que fica disponível para os alunos brincarem no ambiente da sala de aula.

Para finalizarmos as análises das respostas o último tema visto neste tópico, traz uma discussão muito contextualizada dentro deste estudo, que é a questão da escola do campo e da maneira que os professores desenvolvem suas metodologias dentro da sala de aula. A realidade da escola do campo é muito complexa e diferenciada dos centros urbanos, principalmente na realidade da EMEIF Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, uma escola ribeirinha, onde os alunos lidam com as marés, com os furos, com a carência de recursos físicos, de internet, dentre outros, mas a criatividade das Professoras A e B fazem do dia a dia da escola um espaço de aprendizagem significativa.

Do mesmo modo, ao observar o que tem sido feito dentro das escolas do campo ao longo dos últimos anos, e dando como exemplo a escola objeto de estudo nesta pesquisa, podemos afirmar que o trabalho docente mesmo que desvalorizado pelo sistema, tem construído dentro das escolas uma base de ensino muito preocupada com o aprendizado dos alunos.

Hoje encontramos nas salas de aulas recursos visuais colados nas paredes, jogos confeccionados pelos próprios professores, e além de tudo um grande compromisso por parte das Professoras A e B de contribuir com o aprendizado dos diferentes sujeitos que compõe o corpo de alunado da escola. Desse modo, é possível ter na escola do campo, um conjunto metódico que leve em conta a valorização do lúdico na construção do conhecimento de cada aluno, mesmo que as dificuldades ocasionadas pela falta de recursos materiais, a dedicação e o compromisso com a missão de educar constroem diariamente ambientes ricos em valores e que contribuem exponencialmente com o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

2.2. Análise das Oficinas de Jogos e Brincadeiras: momentos de intervenção didática

- **Atividades Desenvolvidas**

No decorrer de três dias que estivemos na EMEIF Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, na comunidade ribeirinha Rio Quianduba, tivemos a oportunidade de interagir com toda a comunidade escolar, sendo que, com a permissão das professoras A e B, desenvolvemos algumas atividades lúdicas no sentido de contribuir com o trabalho das professoras, assim como observar o envolvimento das crianças nas atividades propostas. Sendo assim, realizamos três atividades lúdicas na classe do Período I, da Professora A e na classe do Período II, da Professora B.

01 – Jogo da Memória

O jogo da memória foi uma atividade utilizada com os alunos com o propósito de testar a capacidade de concentração e de memorização de cada um. Neste momento foi possível perceber o grande grau de concentração que eles podem utilizar na resolução de problemas (como achar os pares dentro jogo). Para quem trabalha com crianças, sabemos da grande dificuldade em conseguir concentrar a atenção delas no decorrer da aula, o que em diversas vezes vem a se tornar um problema muito comum e que pode prejudicar a eficácia de inúmeros processos.

02 – Acerte o Alvo

A brincadeira de acerte o alvo, foi desenvolvida com garrafas pets e uma bola. Nesta atividade as crianças necessitavam acertar um número exato de garrafas pré-determinado. A eficácia da brincadeira consiste exatamente na capacidade de cada um de conhecer os números e da coordenação motora. Esta é uma atividade para trabalhar a lateralidade e os conhecimentos matemáticos sobre os números e quantidades.

03 – Contação de História

A contação de história também foi uma atividade selecionada para trabalhar com as crianças visando construir no ambiente a capacidade de concentração delas, além de estimular a imaginação e o faz de conta. No formato de uma roda, as crianças se puseram ao chão da sala de aula, ficando eu bem no centro da roda e me movimentando, com o livro na mão, lendo, gesticulando, expressando situações, contando as histórias e narrando cada etapa do contado. Os sons, os personagens, os lugares, tudo era incorporado na medida que aconteciam os fatos, proporcionando às crianças imaginarem as cenas da história, sobre cada atitude dos personagens, assim como tentando adivinharem o final da história.

Devido a pouca diferença de idade das crianças das duas classes, estas três atividades obedeceram os mesmos critérios, sendo que a reação das crianças não se altera, apesar de que

os do Período II, da Professora B, têm idade maior que as crianças do Período II, da Professora A. A expectativa pela atividade é sempre encarada com naturalidade, o que comprova que atividades lúdicas fazem parte da rotina de sala de aula das professoras e as crianças já se sentem bem à vontade ao participar da brincadeira.

Durante as três atividades, os alunos se mostraram muito entusiasmados, participativos, mostrando-se ativos e encarando todos os desafios propostos nas atividades. Foi possível notar durante a Atividade 2 “Acerte o Alvo” que, mesmo os alunos ainda que não conheciam os números eram ajudados pelos coleguinhas na hora de determinar a quantia de garrafas a ser derrubadas, e assim, elas conseguiam concluir de forma muito mais fáceis a tarefa da brincadeira.

Na Atividade 1 “Jogo da Memória” os alunos conseguiram manter o tempo todo a concentração, e no máximo de 3 ou 4 tentativas completavam um par. Na atividade 3 “Contação de História” os alunos, muito concentrados na escuta da história, aparentando estar fazendo uma viagem, imaginando cenas, silenciavam mas também faziam perguntas e tentavam adivinhar as razões que levavam os personagens a fazerem coisas. Além da contação, conseguimos colocar a música dentro da história, com o propósito de construir um ambiente harmônico e mais agradável. Ao cantarem, os alunos se soltavam com maior facilidade e esqueciam que a pessoa que estava com eles não eram as professoras. As brincadeiras agregam, facilitam a aceitação do outro.

Segundo Rocha (2014):

> Através de jogos e brincadeiras, a criança passa a conviver com situações que instigam a autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender mais rapidamente, uma vez que um dos objetivos do trabalho lúdico é o de auxiliar a criança a obter melhor desempenho na aprendizagem através da utilização de uma metodologia que proponha a espontaneidade e diversão. Neste processo, o lúdico age também como forma de comunicação entre as crianças, possibilitando a aprendizagem de acordo com seu modo de vê o mundo, respeitando suas características e raciocínios próprios (ROCHA, 2014, p. 17).

Portanto, identificamos, assim como a Professora A e a Professora B, que trabalham de forma isolada, que usam sua criatividade para oferecer uma formação mais integral para os seus alunos, que carregam consigo no ambiente de trabalho muitas dificuldades pela falta de recursos materiais, pela carga horária exaustiva de todo o professor, que reconhecem que as escolas da cidade são mais favorecidas, enfim, mas estas professoras demonstram que investem na sua formação e têm o entendimento de que os jogos, brinquedos e brincadeiras são recursos indispensáveis que o professor deve sempre contemplar em suas metodologias.

Por fim, a exemplo da Professora A e da Professora B, podemos afirmar que a eficácia do processo de ensino e aprendizagem é resultado de um trabalho contínuo que pode se sustentar na incorporação de atividades lúdicas a fim de facilitar a aprendizagem da criança, ajudando no seu desenvolvimento pessoal, social e cultural e propiciando um conhecimento espontâneo e natural.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a aplicação do questionário e através da oficina de jogos foi possível perceber que mesmo as escolas do campo, que historicamente sofrem com as deficiências do sistema de gestão dos governos, tentam buscar através dos recursos que lhes são disponíveis e a criatividade e compromisso do corpo docente, a elaboração de materiais e de espaços que sustentem de forma efetiva a base de todo o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

A Escola Nossa Senhora do Perpétuo Socorro, localizada em uma comunidade ribeirinha do município de Abaetetuba-PA, e de tentar no seu dia a dia superar dificuldades como a falta de energia, de internet e de alimentação escolar suficiente em quantidade e qualidade para seus alunos, além de outras dificuldades que recaem no trabalho docente, é uma escola que desempenha um trabalho educativo muito significativo com as turmas da educação infantil.

A metodologia usada pelas professoras atua frente às diversas problemáticas entrepostas a rotina da sala de aula e que sem o compromisso das professoras com a qualidade das suas aulas, podem vir a prejudicar a qualidade do ensino e do desenvolvimento dos seus alunos.

Hoje podemos afirmar que a realidade da utilização do lúdico como um instrumento facilitador em meio a processo de ensino e aprendizagem, constrói importante pilares compartilhados no interior do ambiente escolar. Este recurso tão rico em possibilidades contribui ricamente com formação, não só dos alunos, mas também de todo o corpo colegiado, excepcionalmente dos docentes.

É certo, portanto, que “o brincar é fundamental para o desenvolvimento da criança” (ROCHA, 2014, p. 17); é através de atividades que refletem o sentido da infância que os alunos da educação infantil podem ir além do lhes é proposto, “ quando o brincar alcança um maior espaço nas atividades desenvolvidas em sala de aula ou as atividades apoiam-se no brincar livremente, torna-se pano de fundo da rotina escolar” (ANJOS; SILVA, 2014, p. 20, 2015).

No entanto, é fundamental que todos os sujeitos estejam comprometidos com essa missão. A escola deve sempre subsidiar o professor em meio a elaboração e execução da sua vida escolar. É preciso também que os pais dos alunos sejam conscientes dessa importância, além de que os órgãos responsáveis pela gerência da instituição cumpram com seus deveres e invistam cada vez mais em projetos e programas que vislumbre essa temática.

4. REFERENCIAS

ABREU, Waldir Ferreira de. OLIVEIRA, Damião Bezerra. SILVA, Érbio dos Santos (Orgs). **Educação Ribeirinha:** saberes, vivências e formação no campo. 2ª Ed. Belém: GEPEIF-UEPA, 2013.

ANJOS, Daiane Lisboa dos. SILVA, Roseane Alves da. **O lúdico na pré-escola:** aprendizagem através do brincar. 2015. 49 páginas. Monografia (Licenciatura em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba. João Pessoa. 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação.** Petrópolis: Cortez, 2011.

KLASSMANN, Liane Maria Grigolo. **O Lúdico no Processo de Aprendizagem de Crianças da Educação Infantil**. 2013. 36 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

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

ROCHA, Naiara Catiana Lima da. **O uso do Lúdico nas séries iniciais:** uma importante prática no processo ensino-aprendizagem. 2014. 39 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia EAD). Universidade estadual da Paraíba. Guarabira. 2014.

SOMMERHALDER, Aline. ALVES, Donizete Fernando. **Jogo e a Educação da Infância; muito prazerem aprender.** 1. ed. Curitiba: CRV, 2011.

VENTURINI, Daniela Mazzini. **A importância da ludicidade na escola na perspectiva de professores atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental.** 2016. 49 páginas. Monografia (Graduação em Pedagogia). Universidade Estadual Paulista. Faculdade de Ciências. Bauru, 2016.