



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL  
FACULDADE DE PEDAGOGIA**

**CAREN NEVES LIMA**

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: REFLEXÕES SOBRE A  
PRÁTICA A PARTIR DO ESTÁGIO NAS SÉRIES INICIAIS**

**CASTANHAL-PA  
2018**

**CAREN NEVES LIMA**

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: REFLEXÕES SOBRE A  
PRÁTICA A PARTIR DO ESTÁGIO NAS SÉRIES INICIAIS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Pedagogia, da Universidade Federal do Pará – UFPA, Campus Universitário de Castanhal, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciado Pleno em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Francisco Valdinei dos Santos Anjos

CASTANHAL-PA  
2018

CAREN NEVES LIMA

**O LÚDICO COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA: REFLEXÕES SOBRE A  
PRÁTICA A PARTIR DO ESTÁGIO NAS SÉRIES INICIAIS**

Este trabalho foi julgado com o objetivo de obtenção do Grau de Licenciado em Pedagogia no Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Pará do Campus Universitário de Castanhal

BANCA EXAMINADORA:

---

(Orientador)

Prof. Dr. Francisco Valdinei dos Santos Anjos  
Campus de Castanhal, UFPA

---

(Membro Interno)

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Eula Regina Lima Nascimento  
Campus de Castanhal, UFPA

---

(Membro Externo)

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Degiane da Silva Farias  
Bragança-PA

Castanhal-PA  
2018

## **AGRADECIMENTOS**

Agradecer representa o exercício de gratidão para com todos aqueles que de alguma maneira ultrapassam as nossas vidas e deixam marcas.

Para além da presença ou ausência das religiões existe a certeza de que uma força suprema nos acolhe e move sempre da direção das boas realizações. Com base nesse entendimento sinto necessidade de agradecer a Deus porque é força motivadora a todos nós que acreditamos na sua presença vívida.

O tempo de formação universitária é tempo de encontro, de construção coletiva, por essa razão quero registrar a presença marcante de Layane Ramos e Hisla Alexandria (partícipes do grupo “os excluídos”), ao meu orientador Prof. Dr. Francisco Anjos por compartilhar muito mais que conhecimento.

O Conhecimento é necessário ao nosso processo de maturação cognitiva, afetiva e ética, portanto tanto os espaços escolares quanto universitários possuem grande valor. Por essa razão agradeço a Universidade Federal do Pará pelos serviços que presta a comunidade e a diferença que realiza na vida de muitas pessoas.

## EPÍGRAFE

*A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura [...]. A brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar. A brincadeira não é inata, pelo menos nas formas que ela adquire junto ao homem. A criança pequena é iniciada na brincadeira por pessoas que cuidem dela, particularmente sua mãe.*

**BROUGÈRE**

Às pessoas que diretamente me  
impulsionaram a concluir esse processo –  
Prof. Francisco Anjos, minha Mãe Cleci  
Neves e ao meu esposo Jakson Henrique  
e ao meu filho Fernando Neves que me  
inspira a conquistar outros patamares  
existenciais.

LIMA, Caren Neves. **O lúdico como estratégia pedagógica**: reflexões sobre a prática a partir do estágio nas séries iniciais. 45 fl. (Trabalho de Conclusão de Curso). Faculdade de Pedagogia. Universidade Federal do Pará – Campus Universitário de Castanhal.

RESUMO: O presente trabalho é resultado de um processo investigativo que se iniciou no estágio e tomou corpo no momento de elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso. Trata-se de um estudo que teve como objetivo principal investigar, na perspectiva docente, o fazer pedagógico no processo de ensino e aprendizagem de crianças das séries iniciais utilizando o lúdico como ferramenta. Para tanto além do caderno de campo usado no percurso do estágio que gerou uma base de dados, também foi realizado um diálogo com a professora regente. Trata-se de uma pesquisa de campo que assume a abordagem qualitativa, realizada em uma escola que atende crianças da Educação Infantil e Ensino Fundamental. Em termos de resultado ficou evidente que a professora reconhece a importância da ludicidade na educação das crianças e trabalha no sentido de garantir o acesso das mesmas a atividades dessa natureza, contudo com muitas dificuldades, tendo que pagar o custo da produção desses materiais. Ficou evidente também o distanciamento do poder público em relação a responsabilidade de adquirir jogos que sirvam como ferramenta pedagógica no cotidiano da escola.

Palavras-chave: Ludicidade. Séries Iniciais. Estágio.





## SUMÁRIO

SEÇÃO I -INTRODUÇÃO.....	10
1.1 Justificativa.....	12
1.2 Objetivos.....	12
SEÇÃO II – REFERENCIAL TEÓRICO .....	14
2.1- Definição de ludicidade .....	5
2.2 – Ludicidade na Educação de crianças: algumas considerações .....	15
2.3 – Prática Pedagógica .....	17
2.4 – O estágio como objeto de reflexão teórico-conceitual.....	18
SEÇÃO III - PROCEDIMENTO METODOLÓGICO.....	20
SEÇÃO IV - APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DE DADOS.....	22
SEÇÃO V - JOGOS, BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS, BRINCADEIRAS TRADICIONAIS: INDICATIVOS PARA A PRÁTICA DOCENTE LÚDICA.....	33
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	40
REFERÊNCIAS.....	42
APÊNDICE.....	44

## SEÇÃO I – INTRODUÇÃO

O lúdico como estratégia pedagógica: reflexões sobre a prática a partir do estágio nas séries iniciais se constitui como foco deste estudo e nos permite tecer um conjunto de discussões que colocam em foco tanto a ludicidade, quanto o estágio e a prática pedagógica como mecanismo de pensar a dimensão lúdica na condição das crianças no contexto do ambiente escolar.

Assumir esse debate representa reconhecer que para o universo infantil a ludicidade representa a garantia de direitos elementares que passam pelo universo simbólico e representacional praticado por meio das brincadeiras. Assim, é na brincadeira, no jogo, por meio dos brinquedos que as crianças percebem a cultura na qual está imersa e agrega outros sentidos a essa cultura a partir das suas próprias vivências em espaços mais restritos e/ou coletivos.

A aproximação com essa questão é fruto de discussões que se iniciam por meio das disciplinas Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Infantil, Ludicidade e Educação que culminaram com o estágio realizado em unidades de Educação Infantil na sede do município de Castanhal-PA.

Nesses termos, o tempo de estágio foi um tempo de confrontar discussões acumuladas no campo das ideias com a realidade vivenciada por professores e alunos. Em outras palavras, foi tempo de reflexão sobre a prática, de desvelar aquilo que em alguns casos é naturalizado no cotidiano da escola, mas que deve ser problematizado a fim de construirmos outras possibilidades de intervenção quanto aos direitos dos infantes em relação ao seu processo educativo escolar em estreita relação com a dimensão lúdica.

De modo geral, espera-se que a escola atenda minimamente as necessidades dos alunos e que para tanto promova a elaboração de propostas pedagógicas que reflitam essas necessidades, tanto do ponto de vista cognitivo, quanto do ponto de vista afetivo, ético, estético e físico. Essas são demandas oriundas dos vários campos de conhecimento que, conjuntamente, rumam para a formação integral de cada criança. Nos deteremos nesse momento em questões referentes ao campo da lógica representado pela disciplina matemática.

Para desenvolver um trabalho com a matemática na Educação Infantil é necessário atentar-se na diversidade de possibilidades e de experiências oferecidas às crianças. É imprescindível mostrar que a matemática na educação infantil não é ingênua, mas imaginar um método para despertar a curiosidade diante desse método expondo exemplos cotidianos a elas, pois como destaca as Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNEI

As crianças participam de uma série de situações envolvendo números, relações entre quantidades, noções sobre espaço. Utilizando recursos próprios e pouco convencionais, elas recorrem a contagem e operações para resolver problemas cotidianos, como conferir figurinhas, marcar e controlar os pontos de um jogo, repartir as balas entre os amigos, mostrar com os dedos a idade, manipular o dinheiro e operar com ele etc. Também observam e atuam no espaço ao seu redor e, aos poucos, vão organizando seus deslocamentos, descobrindo caminhos, estabelecendo sistemas de referência, identificando posições e comparando distâncias. Essa vivência inicial favorece a elaboração de conhecimentos matemáticos. (BRASIL, 1998, p. 207).

Nesses termos, a matemática não é reflexo exclusivo do processo de escolarização, ela é expressão da vida cotidiana experimentada independentemente da escola e que, portanto, deve servir de base para que as crianças ampliem seu universo lógico como parte de sua maturação intelectual.

No campo da linguagem podemos dizer

A maioria das crianças aprende a linguagem auditiva oral sem treinamento formal. Sua experiência com múltiplas interações entre cuidadores e outros nos primeiros 5 anos de vida, em geral, é suficiente para capacitá-la a entender a fala dos outros e falar. Quer parecer que existe uma prontidão biológica que capacita o bebê e a criança pequena a adquirirem linguagem auditivo oral com uma velocidade surpreendente, de modo um tanto independente de qualquer necessidade de treinamento formal. As habilidades comunicativas de ler e escrever, contudo, são obviamente habilidades que elas devem adquirir numa situação de aprendizagem mais formal. (BOONE; PLANTE; 1994, p.24).

É percebido então que desde a Educação é valorizado a atividade lúdica como parte do processo de desenvolvimento humano. O Uso dessas atividades devem prosseguir com as crianças ao longo da sua trajetória na escola, mas o que se vê é uma negação a partir do momento que a criança sai da Educação Infantil e adentra o Ensino Fundamental.

Essa pesquisa teve como objetivo investigar como os jogos podem auxiliar o processo de ensino e aprendizagem no conteúdo grandezas e medidas no conteúdo de matemática das séries iniciais. Para o desenvolvimento deste trabalho, foram

utilizadas referências bibliográficas que abordam o brincar, o jogo, o lúdico, a prática pedagógica e o estágio. Nessa perspectiva, buscamos pesquisar **como o fazer pedagógico no processo de ensino e aprendizagem das crianças das séries iniciais pode utilizar o lúdico como ferramenta?**, de acordo com os conteúdos estruturantes contidos nas Diretrizes Curriculares da Educação Básica.

A palavra lúdico vem de *ludus* (latim), quer dizer "jogo". O lúdico, o jogo, a brincadeira, o brincar podem ser relacionados nas propostas com a linguagem matemática? Em que termos o lúdico é relevante para o desenvolvimento do conteúdo grandeza e medidas, na perspectiva docente?

### **1.1 – Justificativa**

Como fazer com que os alunos de séries iniciais queiram aprender? Se os adultos recusam a aprender coisas que não sejam necessárias, por que crianças deveriam pensar de forma diferente? Diante disso, é interessante criar métodos interessantes para aquilo que se pretende ensinar.

Tal iniciativa faz com que se recorra aos jogos, brincadeiras e outras práticas, criando um leque de possibilidades de tornar o processo de ensino e aprendizagem em Matemática, prazeroso para as crianças.

### **1.2– Objetivos**

#### **Geral**

Investigar, na perspectiva docente, o fazer pedagógico no processo de ensino e aprendizagem de crianças das séries iniciais utilizando o lúdico como ferramenta.

#### **Específicos**

1. Verificar a importância de utilizar o lúdico para a sala de aula, auxiliando as crianças de forma prazerosa na construção do conhecimento e

no desenvolvimento das habilidades necessárias para o ensino aprendizagem.

2. Destacar a presença/ausência de atividades lúdicas que potencializem o desenvolvimento de crianças das séries iniciais;
3. Analisar o papel da ludicidade no desenvolvimento de crianças das séries iniciais.

## SEÇÃO II – REFERENCIAL TEÓRICO

Segundo Louro (2008), brincar está presente na vida e na educação da humanidade desde os tempos mais remotos. Além de ser prazeroso aprender, o brincar proporciona algo fundamental ao ser humano, a construção de sua independência e liberdade.

A utilização de Jogos, não apenas no ambiente escolar, mas também em casa e com amigos, podendo proporcionar um aprendizado completo.

Recorrer aos jogos, brincadeiras e outras práticas sociais nos trazem um grande número de possibilidades de tornar o processo de Alfabetização Matemática na perspectiva do letramento significativo para as crianças. [...] O que se espera, no entanto, é que os professores sintam-se encorajados a fazer uso dessas coisas que estão presentes em nossos afazeres diários, em nosso mundo "ao redor", e explorem situações matemáticas possíveis e desejáveis de serem levadas para dentro das salas de aula. (BRASIL, 2014 p.25).

Segundo Kishimoto (2006), no Brasil, o jogo, brinquedo e brincadeira são conceituados de acordo com realidade, valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem. Para Grandó (2004) o jogo é adequado ao interesse da criança tanto pelos itens que o formam quanto pelas problemáticas feitas pela proposta lúdica.

Baseando-se nesses pontos de vista, afirma-se que o lúdico é uma ferramenta de aprendizagem, ideal para que se possa estimular a curiosidade.

### 2.1 – Definição de Ludicidade

A palavra lúdico vem de *ludus* (latim), quer dizer "jogo". A ludicidade pode ser considerada uma reunião de imaginação, Liberdade, presença de regras, que são os limites, e incerteza. A ludicidade é importante para o desenvolvimento da criança, faz parte do maior tempo vivido pela criança. A criança utiliza da brincadeira e dos jogos boa parte da sua vida, deve-se tentar-se para saber a diferença entre imaginação e realidade, mostrando obter a compreensão do mundo. A ludicidade ajuda o aprendizado a ter significação crianças e construção de autonomia. Como já

citado, lúdico vem de *ludus* (latim), quer dizer "jogo". Santin (2001) destaca que a palavra lúdico refere-se a divertir.

A ludicidade pode ser entendida como partilhar as descobertas, se envolver, utilizando o concreto para que seja apreendido com maior significação e brincar com atividade pedagógica, tornando mais fácil entendimento para criança, despertando o interesse para os conteúdos e os estudos. A criança precisa brincar para aprender e através do lúdico acontece o processo de desenvolver suas habilidades, tentando tomar conhecimento de si e do outro no espaço social. A ludicidade é o aprender brincando.

## **2.2– Ludicidade na educação de crianças: algumas considerações**

Para Almeida (2010), o maior desafio da Educação no século XXI, tem sido fazer as pessoas conviver com outras pessoas, onde é necessário entender que educar para a cooperação envolve um contínuo processo de conscientização das pessoas e da sociedade tendo como eixo norteador o equilíbrio entre o eu, o outro e o contexto sociocultural.

O trabalho educativo com crianças pequenas pode criar variadas condições corporativas para estas desenvolvam sua autonomia exercitem a vivência coletiva práticas inclusivas pautadas no respeito e na ajuda mútua ativos com sua sociedade democrática solidária e justa. Quando o professor promove atividades com regras competitivas orienta o processo educativo a Gerar uma disposição motivacional na criança para competir apresentar maior tendência a agressividade hostilidade rivalidade são grandes agora quando o professor busca orientação as cooperativas para realização de atividades cooperativas as crianças tendem a mostrar ações e disposições motivacionais para operar e expressar valores que fortalecem suas relações criança e com contexto educacional.

Historicamente o jogo era considerado como não sério, que não trazia nenhum tipo de benefício, e mantinham o jogo afastado da área educacional. O jogo, atualmente é considerado um meio de reflexão. Definir jogo é complexo, pois existem infindáveis tipos de jogos (jogos políticos, de adultos, de crianças e etc.).

A utilização de jogos potencializa a exploração e a construção do conhecimento por contar com a motivação interna típica do lúdico, porém o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos esse de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não são jogos.

Qual a diferença entre jogo e brinquedo? Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação e uma indeterminação, ou seja, ausência de regras que organizam sua utilização. Estimulante material para desenvolver o Imaginário infantil.

O uso de brinquedo remete a relevância para situações de ensino e aprendizagem e Desenvolvimento Infantil. O brinquedo permite uma ação intencional de construção de representação mental, manipulação de objeto, operações sensório-motoras e as trocas nas interações afetivas cognitivas físicas e sociais. O brinquedo tem função lúdica e Educativa:

A função lúdica: funciona com diversão, prazer e é voluntariamente e a função Educativa: o brinquedo ensina qualquer coisa que compete ao indivíduo seus conhecimentos e sua compreensão do mundo.

As brincadeiras podem ser classificadas em brincadeiras tradicionais infantis, brincadeiras de faz-de-conta e brincadeiras de construção.

O jogo e suas aplicações têm que ter definido o objetivo e tem que ser escolhido um jogo adequado para que possa obter conceitos e conteúdos não somente jogar por jogar e tem um objetivo a ser alcançado.

Os jogos eles tem vários tipos de objetivos a serem alcançados, em um jogo pode ser utilizado para trabalhar ansiedade, conhecer os limites, acreditar na capacidade de cada indivíduo, desenvolver a autonomia, trabalhar coordenação motora, se situar no espaço, trabalhar concentração e atenção, aprimorar o raciocínio, desenvolver a criatividade aprender a lidar com as emoções tanto de ganhar como perder, esperar sua vez e etc.

A importância da criança aprender divertindo é muito antiga na história. O uso dos jogos na escola favorece a criança o domínio de si, da criatividade afirmação da personalidade e ao imprevisível. O jogo também possibilita a criança a saber o que é um jogo, também possibilita a criança a saber o que é uma tarefa, a despertar o que é desafio. O jogo na escola para Piaget tem importância quando tem objetivo



funcional, e que a utilização de jogos no âmbito escolar é eficaz pois garante que a criança fique interessada, tenha motivação, e assim, além de estar interessada ela também estaria vendo com que ela tenha motivação, interesse de aprender e ver que não é tão difícil.

### **2.3– Prática Pedagógica**

Comênio perguntava como ensinar a todos? Partindo da didática que diz que para ensinar, exige um planejamento e um objetivo para se poder ensinar. Mas que mesmo assim colocando em prática, não se pode prever o resultado. Os objetivos das aprendizagens ocorrem de acordo com o meio em que o sujeito vive, e mesmo tentando é impossível saber e organizar como alguém irá aprender.

Por outro lado, as aprendizagens podem ocorrer de diversas formas. As práticas pedagógicas são práticas sociais que acontecem com o objetivo de que aconteçam os processos pedagógicos. Práticas pedagógicas que se organizam com intenção de obter processos educacionais por uma sociedade. (FRANCO, 2012).

As práticas pedagógicas ocorrem de acordo com o ambiente, mesmo sendo idealizada, dependem de decisões, princípios, ideologias estratégias de negociação e adesão, que devem ser exploradas em sua totalidade. As práticas pedagógicas se formam por negociação e também por imposição. (FRANCO, 2012).

É comum considerar como pedagógico apenas o roteiro didático de apresentação de aula, visando somente os comportamentos que serão usados pelo professor durante uma aula. E essa aula só se torna uma prática pedagógica quando foi uma intenção, quando incorpora a reflexão contínua e coletiva e quando os objetivos possam ser obtidos. (FRANCO, 2012).

Práticas pedagógicas se referem às práticas sociais que são exercidas com a finalidade concretizar processos pedagógicos diferente da prática Educativa, que ocorrem para concretizar processos educacionais. A prática pedagógica é caracterizada pela sua organização de um objetivo previamente estabelecido, dependendo de cada momento e espaço. Mas o perigo disso é o professor deixar de

pensar sua prática pedagógica no âmbito maior que dá sentido e dar sustentação a ela.

A prática pedagógica é o que aparece, o que é evidente e por baixo desse dia-a-dia, desse fazer o escolar pedagógico e necessariamente tem se um algo muito maior que é toda a fundamentação do projeto educativo, que obviamente pode ser alguma coisa mais consistente, mais segura ou mais influente, algo ambíguo e precário. O que devesse chamar atenção é o perigo que existe de professores que podem focar somente na prática e serem tomados pelo ativismo da prática pedagógica sem compreender as razões ou sem ter critérios para tomar decisões.

Muitos modelos de ensino vão ser valorizados como um caminho para o fazer aprender, todas essas concepções dão origem a uma prática pedagógica que não pode ser pensada *a priori* mas que tem que ser pensado em função do aluno, em função de um coletivo, pensando em no tempo de aprendizagem de cada criança.

#### **2.4 – O Estágio como objeto de reflexão teórico-conceitual**

O estágio para a formação docente é um instrumento de aquisição de um mundo novo, num ponto de vista crítico e esclarecedor. Na qual vivenciasse experiências inovadoras, que nos trás a realidade da nossa sociedade, da educação, e do sistema escolar. A vivência do estágio contribui bastante para formação, ajudando como desempenhar o papel de educador, mostrando a realidade, de como realmente acontece, e quanto de diferente vai da teoria para a prática.

O Estágio proporciona um melhor desempenho, enriquecendo os conhecimentos, para assim, futuramente, saber proporcionar aos alunos um significativo aprendizado em sala de aula. O período destinado ao estágio serve de eixo entre o que é visto na teoria e o que se aplica na prática, o que irá contribui para a prática pedagógica, mas para que possa acontecer, devesse ter tempo para o discente observe, e analise as situações e entenda todo o processo que acontece no âmbito escolar, diariamente.

A lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, define estágio como:

Art. 1º Estágio é ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam freqüentando o ensino regular em instituições de educação superior, de educação profissional, de ensino médio, da educação especial e dos anos finais do ensino fundamental, na modalidade profissional da educação de jovens e adultos.

§ 1º O estágio faz parte do projeto pedagógico do curso, além de integrar o itinerário formativo do educando.

§ 2º O estágio visa ao aprendizado de competências próprias da atividade profissional e à contextualização curricular, objetivando o desenvolvimento do educando para a vida cidadã e para o trabalho.

O Estágio proporciona um melhor desempenho, enriquecendo os conhecimentos, para assim, futuramente, saber proporcionar aos alunos um significativo aprendizado em sala de aula. O período destinado ao estágio serve de eixo entre o que é visto na teoria e o que se aplica na prática. Ambos os termos derivam do grego, possuindo “teoria” o sentido de observar, contemplar, refletir, enquanto a palavra “prática”, provinda de “práxis”, relaciona-se ao agir, ao fato de agir e, principalmente, à interação inter-humana consciente (CANDAU & LELIS, 1999).

O estágio para a formação docente é um instrumento de aquisição de um mundo novo, num ponto de vista crítico e esclarecedor. Na qual vivenciasse experiências inovadoras, que nos traz a realidade da nossa sociedade, da educação, e do sistema escolar. A vivência do estágio contribui bastante para formação, ajudando como desempenhar o papel de educador, mostrando a realidade, de como realmente acontece, e quanto de diferente vai da teoria para a prática.

“O estágio é o eixo central na formação de professores, pois é através dele que o profissional conhece os aspectos indispensáveis para a formação da construção da identidade e dos saberes do dia-a-dia” (PIMENTA E LIMA, 2004).

É no estágio que vai colocar em prática a teoria, obtêm-se experiência, permitindo que se entre em contato com o ambiente de trabalho, tendo uma visão mais clara de como realmente acontece a interação professor-aluno.

### SEÇÃO III – PRODECIMENTOS METODOLÓGICOS

O presente trabalho adotará a metodologia de pesquisa qualitativa, por ter caráter exploratório, uma vez que irá estimular os participantes a pensar e a se expressar sobre a atividade aplicada em sala de aula. Possibilitará maior inserção e interpretação dos dados coletados, e também maior percepção para obter mais contribuições sobre o tema. Nesse sentido, se utilizará a observação (MARCONI E LAKATO, 2003) para verificar as dificuldades apresentadas pelas crianças no aprendizado e a estratégia com que o educador utiliza para que a elas consigam aprender utilizando o lúdico como aliado.

Segundo Marconi e Lakatos (2003, p. 190) definem observação como “uma técnica de coleta de dados para conseguir informações e utiliza os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste apenas em ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se desejam estudar”.

Portanto, a observação será utilizada para ver o comportamento das crianças e a interação com o educador durante o aprendizado através da atividade lúdica durante a aula. Uma desvantagem vivenciada poderá acontecer por ser somente um observador, podendo haver situações que não serão possíveis visualizar por acontecerem simultaneamente a outras, podendo dificultar a coleta de dados, para contornar esse problema as atividades serão vídeogravadas, possibilitando ao pesquisador retornar aos dados, caso haja necessidade (CARVALHO, 2009).

A coleta de dados acontecerá durante o desenvolvimento de atividades em sala de aula a cerca do conteúdo matemático de grandezas e medidas. Conforme Gil (1995), como principal vantagem, a observação apresenta o fato de que o próprio pesquisador perceberá diretamente os fatos, sem necessidade de intermediários, o que reduzirá a subjetividade na compreensão dos mesmos; por outro lado a presença de um pesquisador pode provocar mudanças de comportamento das pessoas, diminuindo a possibilidade de realismo.

A pesquisa será realizada em Castanhal, município brasileiro do Estado do Pará, distante 68km da capital, Belém. Em 2016, sua população estava estimada em 192.571 habitantes (IBGE, 2016), 201 escolas sendo 149 urbanas e 51 rurais,

47.851 alunos matriculados no ensino regular, 709 alunos matriculados na educação especial, que são alunos de escolas especiais, classes especiais e incluídos (INEP, 2015).

A pesquisa adotara a escolha de uma professora que leciona em sala de aula para alunos do 1º ano do ensino fundamental, com formação em Licenciatura em pedagogia, com 08 anos de formação, e que sempre atuando em sala com crianças entre 06 e 08 anos de idades, e por estarem trabalhando o conteúdo matemático grandezas e medidas.

Com o educador será aplicado um questionário contendo dez questões semiestruturadas. Marconi e Lakatos (2003, p. 201) definem questionário como sendo “um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”. Que permite ao entrevistado responder livremente. Com a intenção verificar qual ou se tem importância de se levar o lúdico para a sala de aula, para a construção de conhecimento e no desenvolvimento das habilidades necessárias para processo de ensino e aprendizagem. E com o objetivo de saber qual sua opinião sobre a utilização do lúdico no ensino de Matemática e como está sendo colocado em prática em sala de aula.

## SEÇÃO IV – APRESENTAÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

Para retratar o papel da ludicidade no desenvolvimento das crianças na Educação Infantil assumimos o tempo do estágio como momento de apreender o cotidiano da escola em relação a questão problema levantada nesta pesquisa, por entender que esse tempo as possibilidades de nos aproximarmos bem mais do que de fato se configura como o dia a dia da escola

O estágio proporciona aos graduandos à experiência da docência nas salas de aula, e vivenciarem a realidade da escola na sua conjuntura global, ou seja, investigar, compreender, interagir, vivenciar, participar de planejamentos e eventos culturais, em parceria com a comunidade escolar, sendo assim, os sujeitos do processo não foram apenas professor e aluno, mas também, a comunidade escolar na sua totalidade.

A escola escolhida para realização do estágio foi, a Escola Municipal de Ensino Infantil e Ensino fundamental Luiz Augusto Paiva de Oliveira, localizada na zona urbana do município de Castanhal-Pará. Quanto à estrutura física, a escola conta



com 13 salas de aula, 01 sala de professores, 01 sala da direção, 01 coordenação, 01 secretária, pátio, refeitório, 02 banheiros para as crianças, 01 banheiro para funcionários, 01 brinquedoteca, 01 sala de leitura, 01 laboratório de ciências, 01 laboratório de informática e 01 sala de atendimento de educação especial (AEE), tem condições de acessibilidade nos ambientes físicos. Todas as salas são climatizadas. Não tem ginásio ou quadra de esporte, mesmo tendo o espaço para a obra.

A escola atende atualmente 338 alunos subdivididos em três períodos: matutino, vespertino e noturno, com um total de turmas sendo: 03 turmas de 1º ano, 02 turmas de 2º ano, 02 turmas de 03º ano, 02 turmas de 4º ano, 04 turmas do EJA.

O quadro docente da escola é composto por nove profissionais da educação: quatro tem graduação em pedagogia, dois tem graduação em Ed. física, um tem graduação em língua estrangeiras e dois encontram-se cursando pedagogia e um cursando letras. Ao todo, trabalham 38 (trinta e oito) funcionários, incluindo secretária, diretora, coordenadora, merendeiras, zeladoras e vigilantes.

A Escola fica situada na entrada de uma invasão, onde tem muito mato e pela frente, onde a rua é asfaltada, tem algumas residências.

A escola assume a Gestão escolar na perspectiva democrática, baseada no projeto político pedagógico da escola, a mesma preza que a consciência e a prática democrática precisam ser exercidas dentro da Escola, a fim de que toda sociedade possa saber colocar em prática sua cidadania de forma consciente, intervindo na realidade em que vivemos, e assim transformá-la.

Segundo Monteiro (2010) em uma gestão denominada democrática e, portanto, participativa, a escola adquire e procura construir autonomia administrativa, financeira e pedagógica. Nesses termos, podemos dizer que:

A participação tem sido exercida sob inúmeras formas e nuances no contexto escolar, assim ela pode assumir o caráter de participação como manifestação de vontades individualistas, algumas vezes camufladas, até a expressão efetiva de compromisso social e organizacional, traduzida em atuações concretas e objetivas, voltadas para a realização conjunta de objetivos. Os professores podem aprender várias coisas, como tomar decisões coletivamente, dividir com os colegas as preocupações, desenvolver o espírito de solidariedade de investir no seu desenvolvimento profissional dentro das instituições escolares. (LUCK 2010, p. 124).

Quando identificamos espaços escolares que assumem a perspectiva democrática como princípio norteador da sua prática, esta produz um cenário no qual a corresponsabilidade dá o tom em busca dos objetivos para os quais a escola em pensado dentro do cenário da democracia.

A E.M.E.I.E.F Luiz Paiva recebe recursos do Governo Federal, e do Município. Conta com alguns projetos, que tem com o objetivo de melhorar o rendimento do educando e sua interação com a sociedade, como: Projeto TRILHAS, Pnaic.

A escola não tem problemas como violência, raramente acontece brigas, os profissionais estão sempre atentos a quaisquer desentendimentos e já intervém em

qualquer situação, não dão chance para que o problema cresça. Os pais são sempre informados sobre os acontecimentos.

Boa parte dos alunos estão na escola por conta do programa bolsa família, então o que foi observado, que por conta desse programa, as famílias mandam as crianças para escola sem qualquer interesse de aprendizado e sim de continuarem recebendo o benefício. A família deixa tudo na responsabilidade dos professores e da escola.

A realidade é que as famílias não têm condições, em todos os sentidos, de educar seus filhos e jogam a responsabilidade para os professores. Professor não é o único responsável pelo processo educativo, sua função primeira está relacionada a instrução, já educação é responsabilidade de todos, sobretudo da família.

Valores como respeito, ouvir e respeitar os mais velhos, respeitar os mestres, respeitar os pais, irmãos, a própria casa; respeitar a natureza e o ambiente no qual vive, ou seja, as famílias hoje não tem condições de nada porque atualmente estão corroídas, degradadas, falidas e totalmente fora do seu propósito básico, que é educar os seus filhos e entregá-los aos professores para que sejam instruídos e assim eles se tornarem cidadãos da sociedade. Formar um cidadão é um trabalho conjunto que envolve vários fatores, e o fator básico nessa formação é a família. É muito fácil culparmos os outros pelos nossos erros, como as famílias culpam os professores.

Imagem 01: Rotina diária da escola



Fonte: LIMA, 2018.



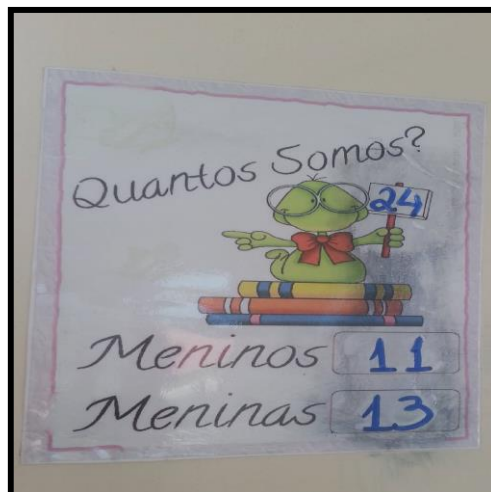
Como todo espaço escolar, o local da pesquisa não é diferente em relação as rotinas. Conforme a imagem 01 é possível verificarmos que é proposto as crianças um conjunto de tarefas que estão relacionadas ao processo de aquisição da leitura e da escrita, bem como relacionadas ao desenvolvimento das capacidades lógicas.

Durante o estágio tive a oportunidade de presenciar momentos significativos para o processo de ensino-aprendizagem. Esse foi o segundo contato que tive com a escola, pois já havia frequentado a instituição. A turma da 1º ano do ensino fundamental foi escolhida para realização do estágio de docência.

Diante das observações realizadas, foi possível me aproximar das vidas extra escolar dos educandos a partir do diálogo com os professores, que relataram detalhes pessoais das vidas dos seus alunos, localização de suas casas, quem são seus familiares, onde os pais trabalham, qual as suas religiões, entre outras características pessoais de seus alunos.

A professora relatou que desde o começo do ano letivo, a mesma adotou uma rotina para a turma e alguns combinados. Sendo que a rotina é colocada em prática, mas os combinados os alunos não seguem. A rotina caracterizava-se em: oração, data do dia, leitura de uma história, contagem dos alunos, e começava a aula, como destaca a imagem 01 e reforçada na imagem 02 a seguir.

Imagem 02: Contagem da quantidade de alunos.



Fonte: Lima, 2018.

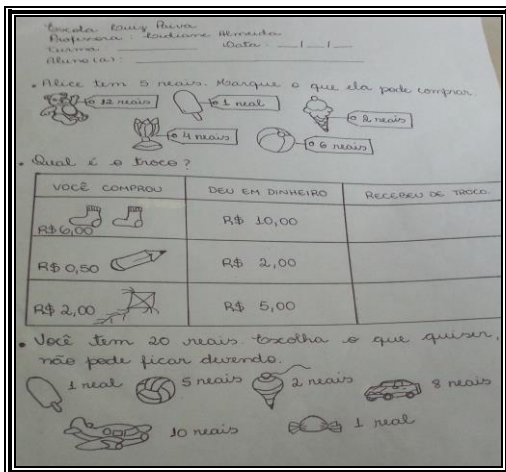
As aulas começavam no horário. As aulas eram interrompidas por alunos pedindo para irem ao banheiro ou beber água e por conversas paralelas. A professora regente tinha domínio do conteúdo, o mesmo era apresentado de forma

que as dificuldades estivessem em uma escala crescente; motivava os alunos perguntando ou valorizando suas dúvidas; preocupava-se com aprendizagem; sabia se o aluno tinha a capacidade (pré-requisito) para aprender o que ela estava ensinando e resolvia exercícios adequados ao nível da turma.

Durante as aulas observadas, a professora regente utilizou além dos recursos como o quadro branco e pincel, fez uso de jogos didáticos, livros de leitura, realizando uma aula tradicional ao mesmo tempo bem dinâmica. A turma era composta por vinte e oito alunos, mas somente vinte e quatro eram regulares.

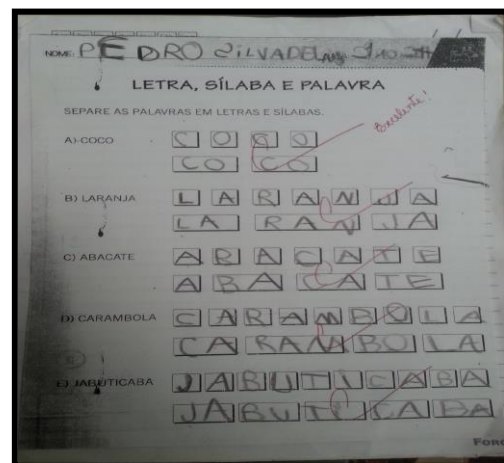
Algumas atividades eram impressas e colada no caderno, como mostra as imagens 03 e 04.

Imagem 03: Tarefa para casa



Fonte: Lima, 2018.

Imagem 04: Tarefa para casa



Fonte: Lima, 2018.

Embora seja uma prática recorrente na escola e exigida pelos pais e/ou responsáveis, as tarefas para serem desenvolvidas em casa, de modo geral não dão o retorno que se espera. Tarefas como estas destacadas nas imagens 02 e 03 vão e voltam da mesma maneira ou feitas pela metade. Há que se questionar a existência desse tipo de situação na vida das crianças. Se de um lado existe a exigência de atividades para casa, de outro não tem o devido apoio para que as crianças consigam realizar as tarefas. As razões são muitas, desde as limitações em termos de escolarização dos pais, passando por questões como excessiva carga horária

dos pais ou ainda a falta de interesse desses em relação ao acompanhamento efetivo da vida escolar dos filhos.

Com relação as tarefas, o cabeçalho era feito pela criança fazendo uso da letra cursiva. A professora procurava atender de forma individualizada as crianças, passando de carteira em carteira, ou chamando até a sua mesa, para solucionar as dúvidas. As atividades eram impressas em um tamanho pequeno. A dificuldade da impressão parte de que era a professora que as imprimia em casa, e na escola tinha uma cota para reproduzir e ainda tinha que disponibilizar as folhas em branco, ou seja, parte de seu orçamento particular.

Não são raros os casos em que os professores para realizar um trabalho diferenciado precisam arcar com as despesas. A garantia de direito de educação de qualidade prevista na Lei de Diretrizes e bases da Educação Nacional nº 9.394 de 1996, nesses termos se torna uma falácia. Todas as crianças deveriam ter acesso a material didático adequado às suas necessidades dentro do processo de escolarização, mas, infelizmente, muitas escolas se obrigam a realizar bingos, rifas, festas e colaborações para garantir o mínimo aos infantes.

Se faltam questões elementares como estas que destacamos anteriormente, imaginemos como fica a ludicidade que necessita tanto de jogos e brinquedos que deveriam ser comprados ou mesmo confeccionados na escola. Em ambos os casos é necessário recurso financeiro que, de modo geral, é escasso no ambiente escolar.

Além dos desafios de ordem material, existem outros relacionados as questões atitudinais dos educandos. Os alunos eram muito agitados e se dispersavam com muita facilidade. Eles conversavam muito, mesmo estando posicionados desfavoravelmente às conversas paralelas. Nessa turma foi possível formar vários grupos de alunos: os atenciosos com facilidade para aprender; os desinteressados, mas com facilidade para aprender; os atenciosos com dificuldade para aprender; e os desinteressados com dificuldade para aprender. Nem todos participavam da aula, perguntando, questionando ou resolvendo os exercícios.

Na sala de aula tinha duas crianças, um menino e uma menina, sendo que o menino não fala e não consegue fazer as atividades, a professora tinha que passar uma atividade de cobrir, e mesmo não falando, ele interagia com os demais alunos.

Já a menina tinha dificuldade de aprendizagem, não sabia todo o alfabeto e para ela também a professora tinha que passar atividade diferenciada dos demais alunos.

Conversei bastante com a professora para saber o que já tinha sido feito. A mesma disse que já tinham ido na escola para avaliar o comportamento desses alunos para que eles tivessem uma professora assistente para auxiliá-los, mas que a secretaria de educação (SEMED) ainda não tinha dado o retorno. Por fim, a maior dificuldade observada foi o grande número de alunos, o que dificultava o trabalho da professora regente. Pois, já que a turma apresentava níveis diferentes de aprendizagem, seria necessário um atendimento individualizado e com tantos alunos seria muito difícil.

Segundo Gatti (2010) e Gatti, Barreto e André (2011) esses condicionantes estruturais e de apoio incidem diretamente na valorização do professor, bem como as possibilidades de desempenho da sua função docente, além de criar em muitos profissionais o sentimento de impotência o que leva muitos a abandonar a carreira docente. Segundo as autoras, em muitos casos o abandono se dá entre aqueles profissionais com grande potencial de desenvolver processos educativos mais eficientes, em função da necessidade desses professores buscarem outras possibilidades de atuação, melhores salário e prestígio social.

Além das dificuldades na aprendizagem, ainda tinha a questão do material escolar. Alguns alunos não tinham lápis, borracha e caderno com folhas em branco. Boa parte dos alunos estavam na escola por conta do programa bolsa família, então o que foi observado, que por conta desse programa, as famílias mandavam as crianças para escola sem qualquer interesse de aprendizado e sim de continuarem recebendo o benefício. A família deixava tudo na responsabilidade da professora e da escola.

Segundo relato, a professora falou gostar muito do que faz e procura fazer com responsabilidade de seu papel na sociedade enquanto formadora de cidadãos. Durante as observações, presenciei uma docente comprometida com o ensino, engajada em suas atividades e sempre buscando melhorias para seus alunos, procurando sempre desenvolver atividades condizentes com a realidade dos mesmos.

Na maior parte das aulas, foi possível rever o conteúdo estudado durante a semana com a professora regente. Auxiliava as crianças resolverem alguns exercícios, tinham bastantes dificuldades. E em seguida fazíamos a correção. Fico feliz por ter colaborado um pouquinho na educação daquelas crianças, pois é muita demanda para uma professora somente.

Segundo nos afirma Müller (2008, p.56-57):

O conhecimento não apresenta um saber que 'vem de fora' ou que se capta no meio e que, não pode ser transmitido [...] o aluno efetivamente aprende a partir de experiências em sua interação com o ambiente e seus simbolismos e com os outros, em que se produzem ações físicas e mentais [...].

Ao longo desse estágio pude entender o que Vygotsky chamou de zona de desenvolvimento proximal. Silva (2007, p.13,) lembrou isso em "A zona de desenvolvimento proximal é a distância entre aquilo que o ser humano consegue fazer sozinho e o que ele consegue desenvolver com a mediação do outro".

Foi trabalhado com os alunos temas referentes ao dia-a-dia, através de resolução de problemas. A ideia de somas de objetos conhecidos a elas. Conteúdos que fazem parte do cotidiano delas, como o comprimento de uma casa; quantos quartos tem de casa à escola; quanto custa um picolé; quantos alunos tem na sala de aula?

Foram usados textos clássicos da literatura infantil: Disney; Monteiro Lobato; Vinícius de Moraes, entre outros, que despertaram o interesse das crianças. "Os Três Porquinhos" foi lido em sala de aula e li a história para as crianças, que se divertiram muito com os porquinhos preguiçosos e com o atrapalhado lobo mau caindo no caldeirão com água fervendo.

Após as leituras dos textos, eram feitas sempre uma análise das leituras, ou seja, o quê os porquinhos estavam construindo, quem queria comê-los, onde eles moravam? Prático, o porquinho mais velho era muito responsável e trabalhador, e os outros dois gostavam de trabalhar ou só de cantar e dançar? Esses textos chamavam a atenção dos pequenos, obtendo uma boa compreensão, interpretação, e o quê o autor quis passar era entendido com êxito. Para crianças das séries iniciais do ensino fundamental, é importante que se trabalhe com textos que lhes chamem a atenção.

Para Piaget (1978) os jogos não são apenas para fins de entretenimento, também contribuem para o desenvolvimento intelectual, físico e mental dos indivíduos, fazendo com que os mesmos assimilem o que percebem da realidade.

É um dos temas que tem nas apostilas do Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa – PNAIC são as brincadeiras na alfabetização, falam sobre a ludicidade na sala de aula, que possibilita que todas as crianças participem independentemente de seus impedimentos ou dificuldades, sejam motores, intelectuais, sensoriais ou por questões relacionadas aos distúrbios de aprendizagem.

A professora Regente utilizava do lúdico para que conseguisse ser acessível para todas as crianças e que todas participassem em sala de aula. Ajudando muito na aprendizagem da escrita das palavras por meio de brincadeira. Uma das estratégias foi o bingo feito com figuras de animais e tampas de garrafa pet, imagens 05 e 06. Ficou evidente que as crianças gostaram e divertiram-se muito.

Imagem 05: Bingo com figuras de animais e tampa de garrafa pet.



Fonte: LIMA, 2018.

Imagem 06: Bingo com figuras de animais.



Fonte: LIMA, 2018.

Quando nos reportamos ao estágio e a partir dele pensamos sobre o processo de escolarização de crianças das séries iniciais do ensino Fundamental, inevitavelmente nos aproximamos da figura do professor. Em relação a professora que nos acolheu podemos dizer que é uma pessoa de meia idade (38 anos de idade), é Licenciatura Plena em Pedagogia, com 7 (sete) anos de formação e 8 (oito) anos de atuação profissional. Segundo a referida professora a média salarial na sua carreira é do piso nacional.

Em termos de formação, possui cursos vinculados ao PNAIC, onde segunda a professora são “exercitados a trabalhar com jogos, conseqüentemente, as formações do referido curso promovem momentos com essa finalidade”, além de atendimento Educacional Especializado pela Universidade Federal Rural da Amazônia – UFRA.

Depois de termos percebido a ausência de questões relacionados a ludicidades procuramos saber junto a professora por quais motivos essas atividades ou objetos não eram utilizados. Segundo ela a Secretaria Municipal de Educação de Castanhal não disponibiliza jogos e brinquedos que podem potencializar o aprendizado das crianças.

Embora seja escasso na escola materiais lúdicos a professora confecciona materiais pois segundo ela “facilitam a aprendizagem e a tornam mais prazerosa”. Fica evidente também na fala da professora que pelo fato das crianças gostarem das atividades lúdicas, estas fazem com que eles “se prendam a atividade desenvolvida. Além disso, têm a experiência com o concreto, em respeito a fase do desenvolvimento deles, já que se trata de crianças”.

Da mesma maneira que é colocada pela literatura (ALMEIDA, 2010), a professora também destaca que a ludicidade possibilita a relação das crianças com aprendizados que atuam na formação da personalidade destas. Essa é uma questão percebida quando a professora ressalta que por meio dos jogos as crianças aprendem “respeitar regras, aprender a lidar com as emoções, desenvolver a atenção e concentração, esperar a sua vez”.

Considerando que a ludicidade faz parte do universo de aprendizagem das crianças é de esperar que elas hajam naturalmente sempre que elas aparecem na rotina da escola, pois já estão familiarizadas com essa prática. Um ponto importante destacado pela professora é o fato de as crianças se identificarem com jogos motores, porque gostam de correr, pular, dançar, etc. o que implica diretamente no desenvolvimento físico-motor, psíquico, ético, cognitivo das crianças.

Já era de se esperar que existiam alguns desafios para o uso dos jogos como estratégia pedagógica, pois como já afirmamos anteriormente, além da ausência efetiva do poder público em garantir a materialidade dos jogos no contexto da escola, tendo a professora que arcar financeiramente com qualquer iniciativa de

confeção de jogos, existem também fatores como falta de tempo e de recursos para que seja garantido as crianças o acesso a atividades marcadas pro características lúdicas.

O exercício de construir um trabalho de conclusão de curso demanda não só leitura da realidade, mas também o esforço para de alguma maneira contribuir. Nesse intento, apresentamos na ultima seção deste trabalho um conjunto de atividades que podem ser utilizadas por professores nas séries iniciais.



## **SEÇÃO V – JOGOS, BRINCADEIRAS, BRINQUEDOS, BRINCADEIRA TRADICIONAL: INDICATIVOS PARA UMA PRÁTICA DOCENTE LÚDICA**

### **2.4.1 - Jogo**

#### **a) Jogos em cubos com base em Lopes (2005)**

**Aplicação:** escola e clínica

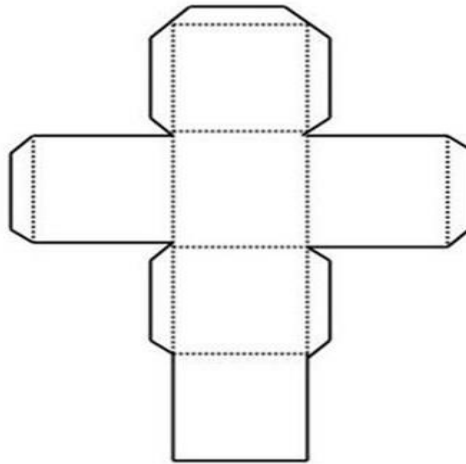
**Faixa etária:** pré-escolares

Os cubos oferecem nos uma enorme variedade de aplicação desde a sua montagem. Os cálculos e as dobras nos levam atingir muitos objetivos. Darei aqui uma forma simples de confecção de cubos e exemplos de algumas aplicações em jogos nos quais podemos utilizá-los. O educador pode criar ou adaptar diferentes formas de trabalhar com cubos.

#### **Objetivos**

- Trabalhar os conceitos matemáticos
- Desenvolver o raciocínio lógico matemático
- Trabalhar memória Sequencial auditivo e visual
- Desenvolver a coordenação Motora fina
- Alfabetização
- Fixação de diferentes conteúdos
- Exercitar gramática
- Trabalhar com diferentes bases
- Desenvolver a cooperação
- Desenvolver a competição

#### **Montagem do cubo**



### Material

- Papel cartão
- Tesoura
- Cola
- Régua
- Canetas hidrográficas
- Lápis de cor
- Moldes de figuras e de numerais

No molde de um cubo ice medidas devem variar com o tipo de jogo que se pretenda fazer. Uma vez riscado e recortado, basta dobrar e colar.

### Na matemática

O ideal é criar situações problemas a criança precisa e buscar Soluções, desenvolvendo assim a capacidade de raciocínio lógico e vivenciando emocionalmente a necessidade de buscar saídas, exercita para situações de vida.

### Trabalhando o dobro

Jogo que pode ser feito para segunda série constitui-se de 15 cubos. Dispõe-se um cubo ao seu lado em pilhas dois cubos e depois quatro cubos. Pergunta-se como deverá ser o próximo arranjo, com os cubos restantes. A criança deverá empilhar oito cubos e concluir que em cada arranjo usou-se o dobro do cubo da pilha anterior.

O problema pode ser resolvido em duplas e a dupla que conseguiu resolver primeiro ganhar pontos em um jogo de competição entre as duplas. Uma variação pode ser feita para números pares e ímpares formando uma série crescente ou decrescente.

### **Para o aprendizado do conceito numérico**

Para crianças que estão aprendendo o conceito numérico pode-se trabalhar com os cubos formando dados com bolinhas e dados com numerais correspondentes. Cada criança joga um dado diferente contam-se as bolinhas comparando as aos numerais. Quem tirar o número maior ganha uma ficha colorida. Marcando-se o tempo ao seu final ganhara quem tiver maior número de fichas.

### **Sequências**

Trabalhando com sequências pinta se cada Face dos cubos de uma cor e pede-se que a criança Copie a sequência e depois faça uma diferente. O número de cubos pode variar entre 5 e 10 aumentando-se a dificuldade. em duplas ensina-se as crianças as regras do jogo um de cada vez deverá montar os cubos numa fila com um segredo e o outro deverá descobri-lo ganha um ponto quem descobre o segredo do outro.

### **Adição**

Cada Face dos cubos deverá conter vários números diferentes. As crianças em duplas ou trios deverão jogar seus dados e somar os números. Quem der primeiro resultado receberá uma ficha colorida. Ganhará o jogo quem tiver o maior número de fichas ao final de um tempo estipulado.

### **Subtração**

O mesmo procedimento do jogo da adição com a diferença de que ganha uma ficha quem calcular subtração primeiro.

### **Multiplicação com diferentes bases**

Os dados deverão conter numerais diferentes em suas faces. Pode ser jogado com dois ou três dados de acordo com o nível de aprendizado em que a classe se encontre. Criança joga os dados e efetua mentalmente multiplicação de seus números. Tiver o resultado correto primeiro ganha uma ficha vermelha. Cada vez que uma criança cumula cinco fichas vermelhas irá trocar ela por uma azul e assim

sucessivamente até que se esgote o tempo determinado para o jogo a base pode ser estipulada pela professora de acordo com o conteúdo que deseja trabalhar.

### **Na alfabetização**

Os moldes deverão vim riscados em papel cartão para que a criança recorte e Monte os cubos. Cola se uma figura que deverá ser pintada pela criança em uma das faces do cubo. Em Outra Face pode ser colada letra que inicia a palavra em outra a palavra inteira as crianças em duplas colocam figura para cima e o companheiro deverá encontrar da palavra correspondente depois a letra que inicia a palavra. A seguir, trocam-se as posições.

Os cubos podem conter as letras do alfabeto em suas faces, sorteia se uma criança para formar com diversos cubos à sua disposição, para qualquer, depois de formada ela escolhe uma coleguinha para dizer uma frase que contenha a palavra. Depois de dizer a frase essa criança monta sua palavra escolhe outro colega para dizer uma frase assim sucessivamente todas as crianças terão oportunidade de participar.

### **Gênero dos substantivos**

Em duplas cada criança escreve em seu cubo diferentes substantivos e na face oposta o outro gênero correspondente. Cada uma joga de um dado por vez e o companheiro deve dar a resposta correta, ao acertar e perdendo ao errar pode-se trabalhar do mesmo modo para números e graus de substantivo.

## **b) JOGOS TRANSFORMADOS LIGUE OS PONTOS com base em Almeida (2010)**

Idade: acima de 5 anos

Material: papel e lápis

Descrição da atividade: cada jogador receberá uma folha de papel e um lápis e desenhar a seis pontos em qualquer parte do Papel entre si agora deverá ligar os pontos para formar alguma pessoa ou coisa quando todos estiverem terminado cada jogador na sua vez mostra na sua figura para o grupo todo admirar apenas um joguinho simples para estimular a criatividade

**c) PASSAR BRAÇOS com base em Almeida (2010)**

Local: amplo e variado

Idade: acima de 5 anos

Material: nenhum

Descrição da atividade: os participantes se colocam em círculo um pode ser um animador começa dizendo passa este braço ao meu amigo x ao mesmo tempo em que dar um abraço em qualquer pessoa do círculo o que recebe o abraço dirigia o amigo x e repete o jogo quem não foi abraçado ou queira ser seu amigo pode dar em um abraço.

**d) BALANÇA DE BOLA**

Local: variados

Idade: acima de 4 anos

Material: bola

Descrição da atividade: duas crianças dividem uma bola leve um balão que elas tentam segurar sem o auxílio das mãos elas devem criar diferentes maneiras de segurar a bola do com a barriga com os pés e etc com a bola entre as crianças elas devem tentar tocar os joelhos os pés andar de quatro e etc você pode criar obstáculos que as crianças devem enfrentar.

**2.4.2 – Brinquedos Cantados****a) BONECA DE LATA**

Minha boneca de lata Bateu com a cabeça no chão Levou mais de uma hora Pra fazer a arrumação Desamassa aqui pra ficar boa Minha boneca de lata Bateu com o nariz lá no chão Levou mais de duas horas Pra fazer a arrumação Desamassa aqui Desamassa aqui Pra ficar boa...

**b) DE ABÓBORA FAZ MELÃO** De abóbora faz melão, de melão, faz melancia. De abóbora faz melão, de melão, faz melancia. Faz doce, sinhá! Faz doce, sinhá! Faz doce, sinhá Maria! Quem quiser aprender a dançar, vá na casa do seu Juquinha! Quem quiser aprender a dançar, vá na casa do seu Juquinha! Ele pula, ele roda, Ele faz requebradinha. Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=2AocnrcqsNs>

### 2.4.3 – Brincados CAntados

#### a) BONECA DE LATA

Minha boneca de lata  
 Bateu com a cabeça no chão  
 Levou mais de uma hora  
 Pra fazer a arrumação  
 Desamassa aqui pra ficar boa  
 Minha boneca de lata  
 Bateu com o nariz lá no chão  
 Levou mais de duas horas  
 Pra fazer a arrumação  
 Desamassa aqui  
 Desamassa aqui  
 Pra ficar boa...

#### b) DE ABÓBORA FAZ MELÃO

De abóbora faz melão, de melão, faz melancia.  
 De abóbora faz melão, de melão, faz melancia.  
 Faz doce, sinhá! Faz doce, sinhá! Faz doce, sinhá Maria!  
 Quem quiser aprender a dançar, vá na casa do seu Juquinha!  
 Quem quiser aprender a dançar, vá na casa do seu Juquinha!  
 Ele pula, ele roda, Ele faz requebradinha.  
 Vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=2AocnrcqsNs>

### 2.4.3 – Brincadeiras cantadas

#### a) Peixe Vivo

Como pode o peixe vivo, viver fora da água fria.  
 Como pode o peixe vivo, viver fora da água fria.

Como poderei viver, como poderei viver.  
Sem a tua, sem a tua, sem a tua companhia.  
Sem a tua, sem a tua, sem a tua companhia.  
Os pastores desta aldeia, já me fazem zombaria.  
Os pastores desta aldeia, já me fazem zombaria.  
Por me verem assim chorando, por me verem assim chorando.  
Sem a tua, sem a tua, sem a tua companhia.  
Sem a tua, sem a tua, sem a tua companhia.

### **b) Fui No Itororó**

Fui na fonte do Itororó  
Beber água e não achei.  
Achei linda morena  
Que no Itororó deixei.  
Aproveite minha gente  
Que uma noite não é nada.  
Se não dormir agora  
Dormirá de madrugada.  
Ó Mariazinha! Ó Mariazinha!  
Entre nesta roda  
E dançara sozinha.  
Sozinha eu não danço  
Nem devo dançar  
Porque tenho o boto  
Para ser meu par.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos ao final desta produção acadêmico-científica verificando que a ludicidade tem uma importância sem igual no processo de desenvolvimento das crianças das séries iniciais na medida em que, auxilia as crianças de forma prazerosa na construção do conhecimento e no desenvolvimento das habilidades necessárias para o ensino aprendizagem de conteúdos relacionados aos vários campos de conhecimento e as dimensões que constituem o ser humano.

Se a ludicidade é uma ferramenta poderosa no apoio pedagógico para o desenvolvimento das atividades que contribuam com o processo de escolarização das crianças, logo ela precisa ser mais valorizada, não pela escola, mas pelo poder público, pois a escola tem se esforçado para garantir, minimamente, a oferta daquilo que as crianças precisam e desejam experimentar no cotidiano da escola.

Ficou claro que existem a presença e a ausência simultaneamente de atividades lúdicas que potencializem o desenvolvimento de crianças das séries iniciais. Em termos de presença é resultado da iniciativa da professora onde fora realizado o estágio e de esforços coletivos da escola. Em termos de ausência, pode se dizer que essa é uma questão reflexo da ausência do poder público.

Essa situação nos instiga a denunciar que a escola está desamparado de políticas que deveriam ser implementadas na direção da garantia de educação gratuita e de qualidade.

O papel da ludicidade no desenvolvimento de crianças das séries iniciais está para além de momentos de prazer e alegria e isso ficou evidente que as crianças se mostra muito mais dispostas a aprender e participar das atividades de sala de aula. Em tempo sonde a escola aparenta ser muito mais uma prisão do que um ambiente de aprendizado, há que se considerar o papel da ludicidade como um vetor que faz com que ela se torna um ambiente mais receptivo, acolhedor e desejado pelas crianças.

O Estágio proporcionou, inegavelmente um melhor desempenho em termos de leitura com relação ao processo educativo, assim como em relação a compreensão do papel do estágio no processo de escolarização das crianças, e enriqueceu meus conhecimentos, para assim, futuramente, saber proporcionar aos



alunos um significativo aprendizado em sala de aula. E ainda, como ponto positivo, posso citar a colaboração da escola e principalmente da Professora Lidiane, em me ajudar fornecendo as informações necessários para o estágio. Ficou claro que o período destinado ao estágio serve de eixo entre o que é visto na teoria e o que se aplica na prática e nos possibilita refletir sobre a prática na sua relação com o fazer pedagógico do professor, mas também na relação com questões como as condições sociais dos alunos, as condições estruturais e materiais da escola, que implicam diretamente entre o que se deseja e precisa realizar na escola e o que se pode de fato.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. **Brincar cooperativo: vivências lúdicas de jogos não competitivos**. Rio de Janeiro: VOZES, 2010.
- BOONE, D. R.; PLANTE E. **Comunicação humana e seus distúrbios**. Tradução Sandra Costa. 2 ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- BRASIL. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**, Introdução, Vol. 1e 2, Brasília: MEC, 1998
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Matemática**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: 1997.
- BRASIL, Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Apresentação**. Brasília, MEC, SEB, 2014.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília/DF, 1998.
- BRASIL. IBGE. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística**. Acessado em 24/03/2017, URL: <http://www.ibge.gov.br>
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO, **Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais - INEP** - Censo Educacional 2015.
- BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: a construção de noções lógicas e aritméticas**. 2ª ed. - Campinas, SP: Papirus, 1996.
- BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8ª Ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- GATTI, Bernardete A. **Formação de professores no Brasil: características e problemas**. Vol. 31 n. 113 Out/Dez – 2010; Acesso em 15 de Abril de 2018. Disponível em: [http://www.cedes.unicamp.br/rev\\_apresentacao.htm](http://www.cedes.unicamp.br/rev_apresentacao.htm)
- GATTI, Bernardete A.; BARETO, Elba S.de S.; ANDRÉ, Marli E.D.de A. **Políticas Docentes no Brasil: um estado da arte**. Brasília: UNESCO, 2011.
- GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1995.

GRANDO, R.C. **O jogo e a matemática no contexto da sala de aula.** São Paulo: Paulos, 2004. 115 p.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1984.

\_\_\_\_\_; **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira, 2002.

\_\_\_\_\_; **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 11ª ed. - Porto Alegre: Artmed, 2008.

LIBÂNEO, José Carlos; ALVES, Nilda (Org.). **Temas da Pedagogia: diálogos entre didática e currículo.** São Paulo: Cortez, 2012.

LIBÂNEO, José Carlos. **Concepções e práticas de organização e gestão da escola:** considerações introdutórias para um exame crítico da discursão atual no Brasil. Revista Espanhola de Educação Comparada, Madri, Espanha. Ano 2007.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na Educação: criar, fazer, jogar/Maria da Glória Lopes.** 6ª ed. – São Paulo, Cortez, 2005.

LOURO, G. L.; FELIPE, J.; GOELLNER, S. **Corpo, gênero e sexualidade: um debate contemporâneo na educação.** Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

LÜCK, Heloísa. **Dimensões da gestão escolar e suas competências.** Curitiba: Positivo, p. 24, 2009.

MONTEIRO, Maria Aparecida. **Administração escolar no Brasil: teoria e prática.** Educere – Revista de Educação, Toledo-PR, v.1, n.1, jan. /jun. 2001.

MÜLLER, A. P. P. S. **Pedagogia da Educação Infantil.** Centro Universitário Leonardo da Vinci. – Indaial: ASSELVI, 2008.

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho, imagem e Representação.** Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTIN, S., Educação Física: **Da alegria do lúdico à opressão de rendimento.** Porto Alegre: 2001

SILVA, D. R. **Psicologia Geral e do Desenvolvimento.** Associação Educacional Leonardo da Vinci (ASSELVI). – Indaial: Ed. ASSELVI, 2007, P.13.

APÊNDICE A



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ  
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL  
FACULDADE DE PEDAGOGIA**

**Graduanda:** Caren Neves Lima

**Orientador:** Prof. Dr. Francisco V. dos Santos Anjos

**Objetivo da pesquisa:** Investigar o lúdico como estratégia pedagógica a partir do estágio nas séries iniciais

**PERGUNTAS**

1. Idade: \_\_\_\_\_
2. Sexo: Masculino ( )                                  Feminino ( )
3. Formação:  
\_\_\_\_\_
4. Tempo \_\_\_\_\_ de  
Formação: \_\_\_\_\_
5. Tempo \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ atuação  
profissional: \_\_\_\_\_
6. Média  
Salarial: \_\_\_\_\_  
—
7. Cursos de Formação Continuada promovidos pela rede  
municipal: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
8. Cursos de Formação Continuada por iniciativa  
própria: \_\_\_\_\_

---

---

9. Existem jogos que podem ser usados que são comprados pela escola ou disponibilizados pela SEMED? Quais? Por quê?

Sim ( ) Não ( )

Quais:\_\_\_\_\_

---

---

---

10. Você produz jogos? Por quê?

R:\_\_\_\_\_

---

---

---

11. De que maneira o uso de jogos auxilia na aprendizagem dos alunos?

R:\_\_\_\_\_

---

---

---

12. Além da aprendizagem o uso dos ajuda em relação a outras questões? Quais?

R:\_\_\_\_\_

---

---

---

13. Você teve ou tem formação para confecção e uso de jogos no processo de ensino?

R:\_\_\_\_\_

---

---

---

14. Como as crianças reagem quando as atividades na sala de aula acontecem com o uso de jogos?

R:\_\_\_\_\_

---

---

---

15. Com quais jogos as crianças mais se identificam? Por quê?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

16. Quais os desafios para fazer uso dos jogos como estratégia pedagógica nas séries iniciais?

R: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_