



**INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA
E TECNOLOGIA DE MATO GROSSO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO STRICTO SENSU
MESTRADO ACADÊMICO EM ENSINO**

CARLA FONSECA DE ANDRADE RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO VIA METODOLÓGICA NO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL I**

**CUIABÁ/MT
2021**

CARLA FONSECA DE ANDRADE RODRIGUES

**A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO VIA METODOLÓGICA NO
PROCESSO DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL I**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, Mestrado Acadêmico em Ensino no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso/IFMT em associação ampla com a Universidade de Cuiabá, como parte do requisito para obtenção do título de Mestre em Ensino, área de concentração: Ensino, Currículo e Saberes Docentes e da Linha de Pesquisa: Fundamentos Teóricos e Metodológicos da Educação Escolar sob a orientação Professora Dra. Edione Teixeira de Carvalho.

CUIABÁ/MT

2021

R696i Rodrigues, Carla Fonseca de Andrade.
A importância do lúdico como via metodológica no processo de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental I / Carla Fonseca de Andrade Rodrigues. – Cuiabá, 2021.
124 f. : il. Color.

Dissertação (Mestrado) – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu, 2021.
Orientação: Profa. Dra. Edione Teixeira de Carvalho.

1. Estratégias Metodológicas. 2. Lúdico. 3. Ensino. I. Carvalho, Edione Teixeira de, Profa. Dra. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu. III. Título.

CDU: 37



Ministério da Educação
Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica
Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
Campus Cuiabá
ATA Nº 32/2021 - CBA-PPGEN/CBA-DPPG/CBA-DG/CCBA/RTR/IFMT

ATA DE BANCA DE DEFESA DE PÓS-GRADUAÇÃO

Cidade, data e horário	Cuiabá-MT, 15 de outubro de 2021, 15:00 horas	
Local	Campus Cuiabá "Octayde", Sala Virtual Para participar da videochamada, clique neste link: https://meet.google.com/ksa-dnjk-jaj	
Discente	Carla Fonseca de Andrade Rodrigues	
Matrícula	2020180660220	
Curso de pós-graduação	Mestrado em Ensino - PPGEn	
Tipo de Exame	Defesa	
Título do trabalho	A importância do lúdico como via metodológica no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental I	
Membros da Banca Examinadora	Instituição	Examinador(a)
Profa. Dra. Edione Teixeira de Carvalho	Instituto Federal de Mato Grosso - IFMT	Presidente e Orientadora
Profa. Dra. Ana Cláudia Tasinaffo Alves	Instituto Federal de Mato Grosso - IFMT	Interna
Profa. Dra. Jaqueline Pasuch	Universidade do Estado de Mato Grosso	Externa
Profa. Dra. Cleonice Terezinha Fernandes	Universidade de Cuiabá - UNIC	Interna Suplente
PARECER DA BANCA EXAMINADORA		
Concluídas as etapas de apresentação, arguição e avaliação do trabalho, a Banca Examinadora decidiu pela APROVAÇÃO do/a discente neste Exame. Foi concedido o prazo regulamentar do curso para que sejam efetuadas as correções sugeridas pela Banca Examinadora. Para constar, foi lavrada a presente Ata e assinada eletronicamente pelos membros da Banca Examinadora.		
Notas: 1) O Presidente enviará esta ata à Secretária do curso de Pós-Graduação com as assinaturas eletrônicas em até 48h. 2) Para assinar a ata pelo SUAP o Examinador Externo deve estar cadastrado no Módulo Administração - Prestador de Serviço. 3) O título de conclusão do discente será expedido após o discente cumprir todas as normativas do Curso e do IFMT.		

Documento assinado eletronicamente por:

- Edione Teixeira de Carvalho, COORDENADOR - FUCI - CBA-PPGEN, em 15/10/2021 15:42:28.
- Ana Claudia Tasinaffo Alves, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLÓGICO, em 15/10/2021 16:51:19.
- Jaqueline Pasuch, Jaqueline Pasuch - Membro de banca de pós-graduação - Universidade do Estado de Mato Grosso (U), em 21/10/2021 12:43:06.

Este documento foi emitido pela SUAP em 16/10/2021. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse: https://s.jap.ifmt.edu.br/autenticar_documento/ e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 249624
Código de Autenticação: c1fb4410dc



DEDICATÓRIA

Dedico essa pesquisa primeiramente a Deus, por ter me sustentado e me proporcionado esta vitória na minha vida.

Ao meu bem mais precioso, a minha família por ter me incentivado a trilhar esse caminho, estando sempre ao meu lado, principalmente nos momentos de constantes estudos, sendo o tempo todo pacientes, carinhosos e acima de tudo acreditando e me encorajando a serguir em frente nos momentos exaustivos.

Dedico também as colaboradoras que utilizam do lúdico como ferramenta metodológica, ao qual constrói um elo de prazer e encantamento no processo de construção do conhecimento.

E as crianças, essência do nosso viver, que encanta e enaltece cotidianamente nossa trajetória de vida profissional e pessoal, alegrando-nos com a pureza, a inocência e a sensibilidade de ser criança, aos quais nos impulsionam sempre a sonhar e a imaginar, utilizando da criatividade para alcançar a felicidade.

AGRADECIMENTOS

Sempre a Deus, em primeiro lugar, pois foi feita a vontade dele, no momento dele.

A melhor parte de mim, meus filhos, Felipe Fonseca Rodrigues e Júlia Maria Fonseca Rodrigues, por me darem forças e compreenderem as ausências decorrentes dos estudos.

Ao meu esposo, Marcelo Balbino Rodrigues, por ter me incentivado e contribuído em todos os momentos de anseios e dificuldades, sendo, o tempo todo, carinhoso, compreensível e tolerante.

À minha querida e competente orientadora, Prof.^a Dra. Edione Teixeira de Carvalho, que foi todo o tempo sábia, amorosa, me ajudou a caminhar neste percurso. Suas palavras de ternura e conhecimento foram inspirações para que eu pudesse chegar aonde cheguei.

À minha amiga, Tatiane Maria da Silva Dias, pelo incentivo, apoio e parceria nos trabalhos e horas de dificuldades.

Às colaboradoras que brilhantemente contribuíram para o êxito desta pesquisa.

A todos os docentes e demais membros do Programa de Pós-Graduação em Ensino, que possibilitou conhecimentos e muita aprendizagem de maneira enriquecedora, se colocando sempre a disposição.

Aos meus colegas de turma, que compartilharam conhecimentos, informações sem medirem esforços, formando um elo de afetividade que ficarão gravados em minha memória.

Agradeço imensamente também as professoras; Ana Cláudia Tasinaffo Alves e Jaqueline Pasuch que prontamente aceitaram o convite de fazerem parte como Membros das Bancas de Qualificação e Defesa, me auxiliando, orientando e contribuindo com a minha pesquisa.

Meu muitíssimo obrigada!

*Ensinar é um exercício de imortalidade.
De alguma forma, continuamos a viver naqueles cujos
olhos aprenderam a ver o mundo pela magia de nossa*

Palavra...

“O professor, assim, não morre jamais”.

(Rubem Alves)

RESUMO

Sabe-se que o ato de brincar proporciona à criança a criação, a invenção e o uso da imaginação, fazendo do ambiente escolar um espaço mais interativo e atrativo para sua aprendizagem. A pesquisa aqui apresentada tem como tema a importância do lúdico como via metodológica no processo de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental I. Para tanto, foi realizada uma averiguação sobre a importância e reflexão das práticas inovadoras no ato de aprender, salientando o lúdico como via metodológica de ensino, na perspectiva de uma educação eficaz, no contexto do ambiente escolar. Nesta perspectiva, propusemos compreender a relevância do lúdico como prática pedagógica no processo de ensinar e aprender, frente aos desafios e as possibilidades do trabalho docente. Desta forma, para elucidar e fundamentar a pesquisa contamos com seis (6) colaboradoras, sendo 02 (duas) professoras atuantes nos primeiros anos (1º ano), 02 (duas) nos segundos anos (2º ano) e 02 (duas) nos terceiros anos (3º ano) dos anos iniciais do Ensino Fundamental I, tanto no período matutino quanto vespertino, no ano letivo de 2020. O universo desta pesquisa foi a Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, localizada na cidade de Jauru - MT. Tendo em vista os problemas consequentes de uma educação proposta por meio das práticas pedagógicas tradicionais, foram exploradas as seguintes interrogantes científicas: Qual a importância do lúdico como via metodológica na qualidade da educação? Quais contribuições que o brincar trás para o processo de ensino? Quais são os resultados/avanços e desafios enfrentados, quando o lúdico é inserido no cotidiano da sala de aula? Desta maneira, a partir do que foi proposto como problemática do estudo, foi delimitada toda a estrutura que seguiu a pesquisa, sendo, a mesma, sistematizada por meio de uma pesquisa exploratória, com abordagem, de pesquisa qualitativa, de natureza aplicada, uma vez que possibilita conhecimento para aplicações de práticas dirigidas a solucionar problemas específicos. Quanto aos procedimentos técnicos, a metodologia, assim, configura-se por meio de pesquisa bibliográfica com o formato de estudo de caso. Segundo Gil (2002), a pesquisa bibliográfica foi concedida com base em material já elaborado, organizado através de livros e artigos científicos. Lakatos & Marconi (2003) acrescenta ainda que a pesquisa bibliográfica tem por objetivo conceder ao pesquisador o intermédio direto do que foi escrito. Em relação ao estudo de caso, Yin (2015, p. 17) assegura que “é uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo em profundidade e em seu contexto de mundo real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto puderem não ser claramente evidentes”. Dessa maneira, foi adotado, como instrumento de coleta de dados, o questionário fechado com doze questões, no qual indagações foram propostas, a fim de obter resultados sobre a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como possibilidade metodológica de ensino na educação. Para sistematizar e interpretar os dados obtidos por meio da pesquisa foi utilizada a análise de conteúdo, à luz de grandes teóricos, como: Brougère (2010), Freire (1996), Kishimoto (1996, 2006, 2011, 2016), Luckesi (2002), Piaget (1975), Santos (2002), Tardif (2003), Vygotsky (1984, 1988, 2001), que possibilitou obter resultados e concepções que evidenciam uma compreensão mais extensiva acerca do assunto. Portanto, todo o trajeto percorrido do estudo permite apontar que os docentes, de modo geral, compreendem a importância do lúdico como um meio facilitador e inovador das práticas pedagógicas, e que todas as ações metodológicas, por meio da ludicidade, desenvolvem um papel fundamental e de extrema importância, contribuindo de forma significativa para o processo de ensinagem.

Palavras-Chave: Estratégias Metodológicas; Lúdico; Ensino.

ABSTRACT

It is known that the act of playing provides children with the creation, invention and use of imagination, making the school environment a more interactive and attractive space for their learning. The research presented here has as its theme the importance of play as a methodological way in the learning process in the early years of elementary school I. For this purpose, an investigation was carried out on the importance and reflection of innovative practices in the act of learning, emphasizing play as methodological way of teaching, in the perspective of an effective education, in the context of the school environment. From this perspective, we proposed to understand the relevance of play as a pedagogical practice in the process of teaching and learning, given the challenges and possibilities of teaching work. Thus, to elucidate and support the research, we have six (6) collaborators, being 02 (two) teachers working in the first years (1st year), 02 (two) in the second years (2nd year) and 02 (two) in the third years years (3rd year) of the initial years of Elementary School I, both in the morning and in the afternoon, in the 2020 school year. The universe of this research was the Municipal School Lourdes Maria de Lima, located in the city of Jauru - MT. In view of the consequent problems of an education proposed through traditional pedagogical practices, the following scientific questions were explored: What is the importance of play as a methodological way in the quality of education? What contributions does playing make to the teaching process? What are the results/advances and challenges faced when the ludic is inserted in the daily life of the classroom? In this way, based on what was proposed as the study's problematic, the entire structure that followed the research was delimited, and it was systematized through an exploratory research, with a qualitative research approach, of an applied nature, once that enables knowledge for practical applications aimed at solving specific problems. As for the technical procedures, the methodology, thus, is configured through bibliographical research with the case study format. According to Gil (2002), the bibliographical research was granted based on material already prepared, organized through books and scientific articles. Lakatos & Marconi (2003) also adds that the aim of bibliographical research is to provide the researcher with a direct intermediary of what has been written. Regarding the case study, Yin (2015, p. 17) assures that "it is an empirical investigation that investigates a contemporary phenomenon in depth and in its real world context, especially when the boundaries between the phenomenon and the context may not be clearly evident". Thus, the closed questionnaire with twelve questions was adopted as a data collection instrument, in which questions were proposed, in order to obtain results on the importance of pedagogical practices and the relevance of play as a methodological possibility for teaching in education. To systematize and interpret the data obtained through the research, content analysis was used, in the light of great theorists, such as: Brougère (2010), Freire (1996), Kishimoto (1996, 2006, 2011, 2016), Luckesi (2002), Piaget (1975), Santos (2002), Tardif (2003), Vygotsky (1984, 1988, 2001), which made it possible to obtain results and conceptions that show a more extensive understanding of the subject. Therefore, the entire path of the study allows us to point out that teachers, in general, understand the importance of play as a facilitator and innovative means of pedagogical practices, and that all methodological actions, through playfulness, develop a fundamental role and of extreme importance, contributing significantly to the teaching process.

KEYWORDS: Methodological Strategies; Ludic; Teaching.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: Estrutura do capítulo I	19
FIGURA 2: Representação estrutural do capítulo II	45
FIGURA 3: Vista aérea da cidade de Jauru-MT	49
FIGURA 4: Primeiro espaço construído para atender a demanda da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima	50
FIGURA 5: Vista aérea do atual espaço da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima.....	51
FIGURA 6: Estrutura do capítulo III.....	57
FIGURA 7: Caracterização do perfil das colaboradoras.....	58
FIGURA 8: Faixa etária das colaboradoras.....	59
FIGURA 9: Grau de escolaridade das colaboradoras	60
FIGURA 10: Categorias de análise das dimensões temáticas.....	61
FIGURA 11: Subcategorias de análise da dimensão temática do lúdico como prática pedagógica	61
FIGURA 12: Subcategoria de análise da dimensão temática II.....	76
FIGURA 13: Subcategoria de análise da dimensão temática III.....	86
FIGURA 14: Aspectos importantes e contribuintes para a aprendizagem através do lúdico.....	97

LISTA DE TABELAS

TABELA 1: Contribuições do lúdico como via metodológica	62
TABELA 2: Quantidade de vezes por semana em que o lúdico é inserido nas aulas.....	64
TABELA 3: Os professores tem apoio da equipe gestora quando o lúdico é proposto?	66
TABELA 4: Nível de conhecimento do professor (a) quanto ao lúdico	69
TABELA 5: Exploração das atividades lúdicas	72
TABELA 6: Influências do lúdico na construção do conhecimento	77
TABELA 7: Momentos das aulas em que são propostas as atividades lúdicas	82
TABELA 8: Dificuldades para utilizar o lúdico	87
TABELA 9: A escola prefere os meios mais tradicionais ou o lúdico deve ser inserido nas aulas?	91

LISTA DE SIGLAS

- BNCC** - Base Nacional Comum Curricular
- CEB** - Câmara de Educação Básica
- CEE** - Conselho Estadual de Educação
- CF** - Constituição Federal
- CNE** - Conselho Nacional de Educação
- DCNEI** - Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil
- DCNs** - Diretrizes Curriculares Nacionais
- ECA** - Estatuto da Criança e Adolescente
- IBGE** - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
- IFMT** - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso
- INEP** - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais
- LDB** - Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira
- LDBEN** - Lei das Diretrizes e Base da Educação Nacional
- MEC** - Ministério da Educação e Cultura
- PCNs** - Parâmetros Curriculares Nacionais
- PME** - Plano Municipal de Educação
- PNE** - Plano Nacional de Educação
- PPP** - Projeto Político Pedagógico
- QT** - Questionário
- RCNEI** - Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil
- SNE** - Sistema Nacional de Educação
- TCLE** - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido
- ZDP** - Zona de Desenvolvimento Proximal

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	13
1. A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINAGEM	18
1.1 Perspectiva Histórica sobre o Lúdico	20
1.2 O Lúdico no Contexto Histórico Brasileiro.....	25
1.3. O Lúdico na Perspectiva dos Teóricos	33
1.4. A Importância das Metodologias e Práticas de Ensino no Processo de Ensino.....	41
2. PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA.....	45
2.1. Metodologia.....	46
2.2. Universo da Pesquisa.....	48
2.3. Colaboradores da Pesquisa	53
2.4. Percurso Realizado da Pesquisa	54
2.5. Procedimentos Metodológicos da Análise dos Dados Coletados.....	55
3. ANÁLISE E RESULTADO DOS DADOS PRODUZIDOS.....	57
3.1. Práticas Pedagógicas e Lúdico - Estímulos e Perspectivas	61
3.1.1. A Ludicidade como viés Metodológico no Aspecto Cognitivo e Emocional no Processo de Construção do Conhecimento	62
3.1.2. O Brincar como Perspectiva de Aprendizagem.....	68
3.2. A Importância das Práticas Pedagógicas utilizadas no Desenvolvimento da Aprendizagem Significativa.....	74
3.2.1. O lúdico e as práticas pedagógicas: avanços	77
3.2.2 O lúdico e as práticas pedagógicas: retrocessos	81
3.3 Desafios e Possibilidades do Lúdico Enquanto Prática Emancipadora.....	85
3.3.1. A Ludicidade na Escola: Realidade.....	87
3.3.2. A Ludicidade na Escola: Anseios.....	90
3.4 Síntese dos Dados Coletados.....	94
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	98
RECOMENDAÇÕES.....	104
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	106
APÊNDICE A	116
ANEXO A.....	119
ANEXO B.....	121

INTRODUÇÃO

A ideia de ensinar requer atenção em vários aspectos, principalmente quanto à maneira de instruir, do professor, ao ministrar suas práticas. Desafios são constantes e devem ser superados para que assim o processo de aprendizagem seja de fato concretizado.

Antes de dar início a toda contextualização abordada ao longo dos capítulos, primeiro acredito ser importante esclarecer o interesse enquanto pesquisadora pela temática, desta maneira foi todo um conjunto de angústias e inquietações vividos ao longo de uma trajetória laboral que me levou a escolha do tema proposto.

Assim, o trabalho aqui apresentado tem como tema: “A Importância do Lúdico como Via Metodológica no Processo de Aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I”, e não se deu ao acaso, pois é fruto de várias indagações, reflexões e observações postuladas em relação aos processos metodológicos empregados como práticas didáticas pertinentes para mediar o conhecimento propostos pelos professores ao longo de toda a minha trajetória profissional.

Desse modo, toda a problematização enfatizada neste estudo aconteceu com vista a buscar entendimento que possibilitasse minimizar os problemas decorrentes das ações docentes no processo de ensinagem a fim de descobrir se o lúdico era de fato utilizado como proposta metodológica de ensino e se efetivamente se apresentava como uma alternativa para uma educação eficiente e transformadora.

Considerando as práticas pedagógicas como fundamentais para a realização do trabalho docente, por meio da sua aplicabilidade, as mesmas quando inseridas nas aulas e utilizadas conscientemente e com responsabilidade, torna-se possível o surgimento de novos caminhos rumo à construção da aprendizagem.

É notório, a todo tempo, surgirem incitações e questionamentos sobre a prática docente, e como é proposta à ação de ensinar e aprender no contexto educacional. Por essa razão, ao professor, cabe o dever de despertar e motivar na criança a vontade de aprender de maneira significativa para que os resultados no sentido da aprendizagem sejam alcançados, de forma que todos se sintam instigados a desenvolver suas capacidades e habilidades.

Nesta perspectiva, Almeida (1986) destaca que todas as unidades de ensino estejam alerta para que, de fato, a educação alcance seus propósitos, a fim de intervir na qualidade da vida, na produção criativa e no processo emancipatório, passível de mudanças sociais em prol da transformação da nossa sociedade.

Por essa razão, se faz necessário traçar estratégias capazes de transformar os espaços educativos em lugares estimuladores para o desenvolvimento da capacidade de pensar criticamente, das crianças, fundamentada nos princípios da ética e da autonomia.

Um docente, quando propõem que a criança fique sentada, em um silêncio profundo, apenas ouvindo o que ele tem a dizer, transmitindo conteúdos, acaba por acarretar reflexos, muitas vezes, destruidores da sua própria autonomia.

Em suma, verificamos que ao longo dos anos que se passaram, muitos teóricos importantíssimos serviram de base para subsidiar estudos sobre as práticas pedagógicas e sua fundamental importância, nos inspirando a pensar diferente, e a colocar em ações o que de fato a criança necessita para a compreensão dos saberes.

Nesta vertente, como contribuintes deste estudo, conhecimentos teóricos de diversos autores foram primordiais, dentre os mesmos destacam-se: Brougère (2010), Freire (1996), Kishimoto (1996, 2006, 2011, 2016), Luckesi (2002), Nóvoa (2009), Piaget (1975), Santos (2002), Tardif (2003), Vygotsky (1984, 1988, 2001), entre outros, os quais apontam a importância do lúdico e das práticas pedagógicas no desenvolvimento do processo de aquisição do conhecimento, proporcionando novos conceitos e olhares sobre a perspectiva de abordagem metodológica e reflexiva.

Muitos estudos sobre as práticas pedagógicas de ensino são fontes inesgotáveis de debates, e que vem ao encontro do que o professor realmente necessita saber para melhorar a suas práxis pedagógicas. Estudiosos, como Behrens (1996) aponta que a figura do professor deve ser vista como articulador, desafiando e mediando conhecimentos por meio de recursos existentes, para que, dessa forma, possa fortalecer a construção dos saberes de maneira mais efetiva.

Considerando, analisar a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como influência no processo de desenvolvimento e aquisição de conhecimento, apresentamos nesta pesquisa uma dimensão de aparatos importantes a serem utilizados em sala de aula, como forma de contribuir para a formação humana, especialmente no ambiente escolar.

Na perspectiva de uma educação proposta com excelência, as interrogantes científicas tornam-se relevantes quando exploram: Qual a importância do lúdico como via metodológica na qualidade da educação? Quais contribuições o brincar trás para o processo de ensino? Quais são os resultados/avanços e desafios enfrentados, quando o lúdico é inserido no cotidiano da sala de aula?

Desta maneira, a presente pesquisa se propõe a compreender a relevância do lúdico como prática pedagógica no processo de ensinar e aprender frente aos desafios e as possibilidades do trabalho docente.

Com o intuito de alcançar o que foi apresentado no decorrer de todo percurso trilhado, para o, então, entendimento e proposta desta pesquisa, foram descritos os seguintes objetivos específicos:

- Identificar as contribuições das práticas pedagógicas inovadoras como via metodológica no processo de ensinar e aprender;
- Analisar em que medida as brincadeiras e os jogos, são inseridos no cotidiano das turmas pesquisadas;
- Investigar, junto aos (as) colaboradores (as), o nível de conhecimento dos (as) mesmos (as) acerca do lúdico e sua relação no processo ensino aprendizagem;
- Discutir as influências da ludicidade como via metodológica a ser utilizada no processo de construção do conhecimento.

Quanto à natureza desta investigação, trata-se de uma pesquisa aplicada, uma vez que possibilita conhecimento para aplicações de práticas dirigidas a solucionar problemas característicos (PRODANOV & FREITAS, 2013). A pesquisa justificou-se pela necessidade de entender a importância das práticas pedagógicas e a influência do lúdico como possibilidade de estratégias inovadoras na qualidade do ensino, de forma a contribuir significativamente para o desenvolvimento da criança.

A metodologia, assim, configurou-se por meio de pesquisa exploratória pois, esta abordagem “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vista a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses” (GIL, 2002, p. 41). No que diz respeito aos procedimentos técnicos, foi realizada a pesquisa bibliográfica configurada como estudo de caso. Gil (2002), enfatiza que a pesquisa bibliográfica tem como base material já elaborado, organizado através de livros e artigos científicos. Assim, a pesquisa constitui-se por meio de leituras, interpretações dos dados coletados e observações, explorando características pertinentes no que diz respeito à compreensão dos (as) colaboradores (as) em relação a temática pesquisada.

Quanto à abordagem da pesquisa a mesma classifica-se em pesquisa qualitativa, que segundo Gaskell & Minayo (2002), há fornecimento de dados que possibilita a compreensão das relações sociais vividas.

Outra importante variante que estruturou a pesquisa fundamenta-se na técnica de coleta de dados a ser utilizada, partindo da análise de conteúdo, (BARDIN, 2016; GIL, 2002 & MINAYO, 2013). Bardin (2016) estabelece que a análise é um conjunto de procedimentos metodológicos, ao qual possibilita o desenvolvimento que compõe o objetivo estudado, sendo este estudo realizado por meio da aplicação do instrumento questionário, formulado com 12 (doze) perguntas fechadas a 06 (seis) colaboradoras.

O desenvolvimento do estudo, aqui pautado, foi realizado juntamente com seis colaboradoras da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, que ministraram aulas, mesmo que de forma remota, devido a proporção tomada pela Pandemia do Novo Coronavírus (Covid-19), no ano letivo de 2020, na cidade de Jauru – MT. As “colaboradoras”, instigadas desta pesquisa que contrubuíram de forma intensa para a compreensão e reflexão do que foi proposto, são especificamente: 2 (duas) professoras atuantes nos primeiros anos (1º ano), 2 (duas) nos segundos anos (2º ano) e 2 (duas) nos terceiros anos (3º ano), dos anos iniciais do Ensino Fundamental I, tanto no período matutino quanto vespertino.

A análise dos dados produzidos se deu seguindo todos os critérios e sigilos em conformidade das respostas obtidas através da aplicação do questionário às colaboradoras desta pesquisa.

Desse modo, espera-se que viabilizados pelos resultados obtidos, o lúdico seja visto como via metodológica eficiente no processo de construção do conhecimento, possibilitando práticas inovadoras, para que dessa forma, o conhecimento se consolide a fim de que a aprendizagem seja significativa e ao mesmo tempo prazerosa.

Aspira-se, ainda, com a divulgação e publicação de todos os resultados obtidos com esta pesquisa, incitar uma leva significativa de educadores, em especial os da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, que contribuíram de forma sublime com esta pesquisa, para que despertem novos olhares para o processo de ensinar, uma vez que aprender com práticas inovadoras de ensino pode facilitar e despertar o interesse em adquirir o conhecimento, constituindo dessa forma, novas vivências, aguçando a criatividade, a imaginação, a percepção e a curiosidade.

De fato, por todo caminho percorrido, o lúdico deve ser visto como uma ferramenta que auxilie a aprendizagem da criança, propiciando a construção da própria autonomia. Assim sendo, a pesquisa torna-se imprescindível, pois, por meio do diagnóstico realizado com enfoque nas interrogantes científicas, torna-se possível subsidiar ações necessárias e fundamentais para complementar a execução do trabalho docente, como um todo, no ambiente escolar.

Assim, a construção dos saberes não se apresenta como tarefa fácil, pois, faz parte de um longo processo de estudos, baseado em diversas teorias e princípios, principalmente quando é o conhecimento da criança, no âmbito da escola é que está em pauta.

Neste propósito, a pesquisa estruturou-se em três capítulos imprescindíveis, que compuseram de forma norteadora este estudo, ganhando aspectos cada vez mais significantes ao longo da construção deste estudo. Desta maneira, apresentamos a seguir a estruturação dos capítulos.

No primeiro capítulo, denominado “A importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico no processo de ensinagem”, apresentamos e enfatizamos a perspectiva histórica sobre o lúdico; o lúdico no contexto histórico brasileiro; o lúdico na perspectiva dos teóricos e a importância das metodologias e práticas de ensino no processo de ensinagem.

No segundo capítulo, abordamos todo o “Percurso metodológico da pesquisa”, para que, assim, pudéssemos compor e estruturar o referido capítulo a partir do universo da pesquisa e colaboradoras, bem como os procedimentos metodológicos empregados, registrando todo o desenvolvimento da investigação. Neste capítulo encontra-se o detalhamento de todas as etapas deste trabalho, que mediou e concretizou a produção dos dados desta pesquisa.

Em sequência, no terceiro e último capítulo, demonstramos a “Análise e resultados dos dados produzidos”, bem como as discussões e a verificação desses resultados, que marcou e dirigiu a pesquisa ao qual enfatizou práticas pedagógicas e lúdico-estímulos e perspectivas; a ludicidade como viés metodológico, abordando aspectos cognitivo e emocional; o brincar como perspectiva de aprendizagem; a importância das práticas pedagógicas utilizadas no desenvolvimento da aprendizagem significativa; o lúdico e as práticas pedagógicas, avanços e retrocessos, desafios e possibilidades do lúdico enquanto prática emancipadora e, para finalizar, a ludicidade na escola, realidades e anseios.

Como encerramento de todo estudo proposto nesta pesquisa, nas considerações e recomendações, tornam-se explícitas as principais abordagens resultantes de tudo o que foi apresentado e debatido nos capítulos decorridos. Demonstramos que as práticas pedagógicas e o lúdico devem ser vistos como ferramentas que auxiliam e contribuem de forma significativa para a aprendizagem do estudante nas mais diversas etapas de vida.

1. A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E A RELEVÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINAGEM

As práticas pedagógicas são um dos desafios enfrentados pelos docentes nas ações da sala de aula, pois, é através das práticas que o fazer pedagógico se concretiza, necessitando, a todo tempo, repensar e refletir sobre elas no contexto escolar para que dessa forma, assegure e garanta o desenvolvimento do estudante, preparando-o para atuar criticamente no mundo em que está inserido.

Diante disso, Tardif (2002, p. 118) enfatiza que “[...] ao entrar em sala de aula, o professor penetra em um ambiente de trabalho construído de interação humana”. Assim, compreende-se que as práticas pedagógicas devem realizar transformações e mudanças curriculares, buscando atender o que o estudante necessita para consolidar a aprendizagem, por meio da interação e das trocas de experiências existenciais entre professores e estudantes.

Por assim ser, o professor, ao planejar suas práticas, deve buscar atentamente a melhor estratégia de ensino, na qual consolide o desenvolvimento, transformando o processo de aprendizagem da criança, no sentido da construção de sua autonomia para viver em sociedade. Gadotti (2012) acrescenta ainda que:

Neste processo o professor é fundamental como intelectual transformador e a escola como um espaço de contestação e de construção de uma visão crítica da sociedade, formando para o exercício da cidadania desde a infância. A educação pode ser entendida e praticada tanto como um processo de formação para manter a sociedade quanto para transformá-la [...] (GADOTTI, 2012, p. 241).

Neste sentido tão importante, faz-se indispensável abarcar o lúdico como perspectiva metodológica na aquisição do desenvolvimento, transformando ações educativas em práticas pedagógicas aplicadas, buscando alcançar, nos estudantes, os objetivos por meio do prazer em aprender com o brincar, pois o lúdico é algo constitutivo do ser humano.

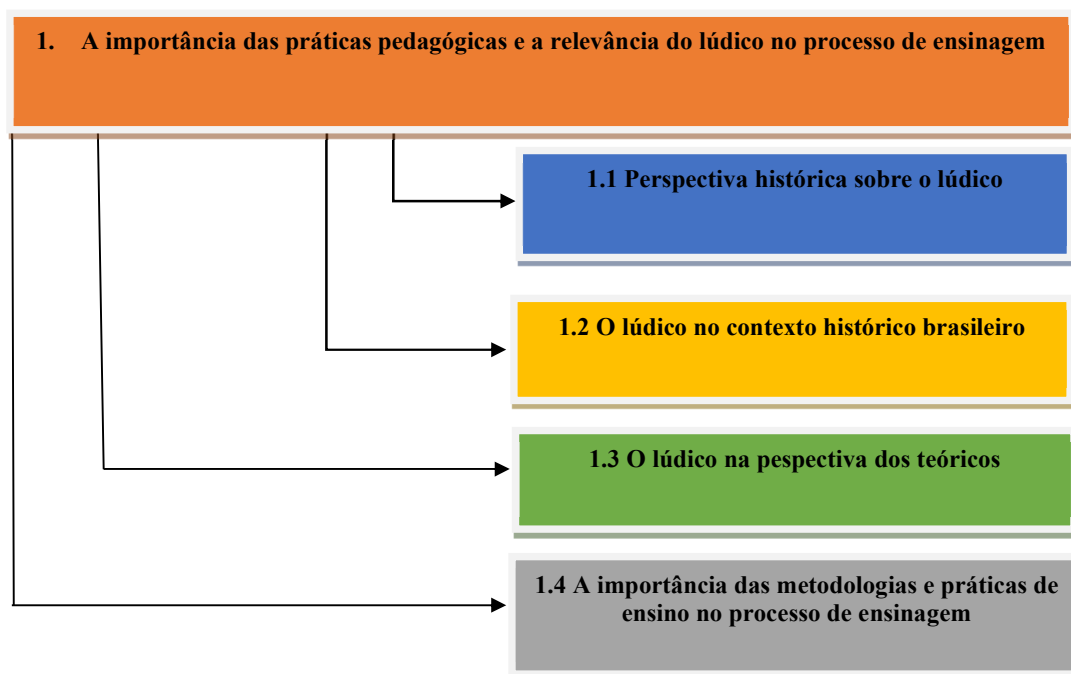
A prática do brincar possibilita construir conhecimento e ao mesmo tempo proporciona interação, construindo relações de reciprocidade que contribuem para o processo de desenvolvimento integral, intelectual, cognitivo e motor (NEGRINE, 1994). Dessa forma, o desenvolvimento da criança está atrelado aos resultados de todas as ações promovidas pelos docentes, por meio das práticas pedagógicas desenvolvidas em conjunto, comutando saberes e experiências, cujas reflexões sobre as práticas e sua importância interagem o fazer pedagógico.

Assim, as práxis pedagógicas, associadas ao lúdico, devem fazer parte do fazer pedagógico no dia a dia escolar, pois são extremamente importantes para o desenvolvimento da

criança no sentido de enriquecer e contribuir no processo de construção da aprendizagem. Desta forma, o “[...] brincar é a maior expressão do desenvolvimento humano na infância [...]” (FROEBEL, 2007, p. 7), pois, quando utilizado como recurso metodológico, possui uma eficácia extremamente relevante para o desenvolvimento cognitivo, despertando o interesse em aprender.

Para compreender a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico no contexto escolar como via metodológica, torna-se fundamental abordar as dimensões e influências decorrentes do processo de ensinagem, que de acordo com Anastasiou (2015, p. 8), o termo ensinagem utilizado pela autora “[...] é usado então para indicar uma prática social complexa efetivada entre os sujeitos, professor e aluno, englobando tanto a ação de ensinar quanto a de aprender [...]” a fim de contribuir para o desenvolvimento da criança no processo de construção do conhecimento escolar e das ações realizadas no contexto da sala de aula, para além dela Anastasiou (2015). Neste contexto, a estrutura do referido capítulo está apresentada no infográfico (Figura 1) abaixo:

FIGURA 1: Estrutura do capítulo I



Fonte: Produzido pela autora, 2021

1.1 PERSPECTIVA HISTÓRICA SOBRE O LÚDICO

A origem da palavra lúdico deriva do latim *ludus*, que significa brincar, logo, proporciona alegria e diversão. Neste conceito importante incluem-se os jogos e brincadeiras, que fazem dos momentos prazerosos, conhecimento para uma vida toda. Nas palavras de Almeida (2013) “o lúdico é o ato ou ação de brincar” (ALMEIDA, 2013, p. 17).

Neste sentido, precisamos entender as contribuições trazidas pelo lúdico no processo de ensinagem, ao qual a criança está inserida. Presente desde os tempos primórdios, o lúdico atravessou vários períodos, permeando diversos caminhos, desde a pré-história até os dias atuais e possibilitando, à criança, prazer e conhecimento, nos momentos dos jogos e das brincadeiras.

Sobre este aspecto, Teixeira (2012) corrobora:

Jogos, brinquedos e brincadeiras sempre ocuparam um lugar importante na vida de toda criança, exercendo um papel fundamental no desenvolvimento. Desde os povos mais primitivos aos mais civilizados, todos tiveram e ainda tem seus instrumentos de brincar. Em qualquer país, rico ou pobre, próximo ou distante, no campo ou na cidade, existe a atividade lúdica (TEIXEIRA, 2012, p. 13).

Assim, é extremamente importante ressaltar a importância do lúdico em toda a conjuntura educacional, contribuindo e caminhando junto aos grandes movimentos e acontecimentos de cada época, que foi marcada pelos diferentes momentos vividos pela humanidade.

Neste contexto, faremos um recorte importante, permeando por caminhos marcados por registros, para a compreensão de toda a história percorrida pelo lúdico. Faremos uma breve viagem no tempo, desde a Pré-história, passando pela Antiguidade, percorrendo a Idade Média e Idade Moderna, chegando a Idade Contemporânea.

Ainda na Pré-história, período marcado pelo surgimento do homem, na qual inicia-se o desenvolver das primeiras manifestações da escrita, por meio das pinturas rupestres, desenhos e simbologias realizadas em paredes de cavernas, seu habitat natural naquele dado momento, já se podia, por meio de registros, notar as marcas da expressividade e, a presença das brincadeiras na vida humana.

Como apontado por Huizinga (1971), “Nas sociedades primitivas as atividades que buscavam satisfazer as necessidades vitais, as atividades de sobrevivência, como a caça, assumiam muitas vezes a forma lúdica” (HUIZINGA, 1971, p. 07). Desta forma, ainda neste dado momento da história, a presença do lúdico aparece de maneira natural, como acrescenta Moyles (2002, p. 24), “o brincar é uma parte natural de nossa vida”, na qual traz contribuições importantes, exercidas naquele momento.

Em sequência a esse período da história, outros momentos, que também trouxeram relevantes e importantes contribuições, foram surgindo, pois, evoluções foram acontecendo, e com isso desencadeando, em outras épocas, outras expressões do lúdico.

Marcada por momentos expressivos, a Antiguidade ou Antiga Idade, se fez momentosa para a compreensão e busca de entendimento de alguns povos, pois as contribuições deixadas pelos mesmos resultaram em uma grandeza de significados e aprendizagens, dando início ao crescimento e fortalecimento inestimáveis dos jogos, das brincadeiras, do esporte e do lazer como meio de solidificar a presença, tão significativa, da expressão da corporeidade, vivida através das manifestações teatrais da Grécia antiga, por exemplo, estando, a ludicidade, presente de forma bastante expressiva, porém dirigida a uma pedagogia adulta, por assim dizer, na forma de catarse, nas tragédias e comédias do teatro grego.

Vygotsky (1998) reitera que o brincar se faz presente nas mais diversas culturas existentes, pois trata-se de uma característica de natureza do ser humano, algo tido como natural, que propicia importantes significados.

Após o explicitado momento mencionado, outros fatos marcantes tiveram seu legado iniciado. A exemplo disso configura-se, que na Idade Média, ficou evidenciado que o brincar seguia-se por paradigmas estabelecidos, resultantes de repetições dos adultos em seu cotidiano, desempenhando as crianças funções, como trabalho no contexto da sociedade, pois os momentos lúdicos neste período, era privilégio de poucos como exemplo a nobreza. Teixeira (2012) argumenta, ainda, que, “Na Idade Média, o brinquedo era um instrumento de uso coletivo e indistinto, mas sua principal função era estreitar os laços sociais e transmitir modos e costumes que deviam ser aprendidos pelas crianças” (TEIXEIRA 2012, p. 27).

Sendo assim, por intermédio do lúdico, foi possível perceber que as brincadeiras foram sendo aceitas de modo a permitir criar elos de afetividade, aparentemente, demonstrando e fortalecendo uma nova visão diante da importância dos aspectos sociais criados para aquela época da humanidade.

Do ponto de vista de Freire (1996) o mesmo compreende o homem como ser histórico e inacabado, cujo processo de ensinar vai além de um verbo, ou seja, que por meio de diferentes métodos é possível perceber que existem maneiras, outros caminhos de ensinar. Todavia, aprender foi se tornando viável através das experiências vivenciadas, e o brincar foi se destacando, criando autenticidade, que acabou por resultar em aprendizagens significativas.

Percorrendo, brevemente, algumas épocas que marcaram a história, mudanças significativas aconteciam com a humanidade a todo o momento, transformações surgiam, atestando modificações no cenário e âmbito vivido. O lúdico, assim, aparece, sendo notado cada

vez mais e com maior relevância, compondo mais um momento importante da história, apresentando características peculiares, enfatizando as brincadeiras no processo de aprender.

Percebido, então, que na Idade Média, a presença do lúdico é marcada e se faz presente no dia a dia das pessoas, o mesmo adentra aos muros das escolas, chegando às salas de aula. Friedman (2006) aponta que o brincar deve ser visto como ferramenta para o processo de aprendizagem dos conteúdos propostos nos ambientes de escolarização.

Após todas as evidências deixadas pelos momentos marcantes da historicidade, outro marco histórico significativo surge, passando a ser reconhecido como Idade Moderna. A sociedade “moderna” é marcada por grandes transformações, iniciadas no Renascimento, no qual veio para colaborar, ampliar e também revolucionar, marcando o período de transição da Idade Média para a Idade Moderna. Nesta dimensão, Kishimoto (2006) enfatiza que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao entender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem de conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos (KISHIMOTO, 2006, p. 28).

Nesta vertente, seguindo a mesma linha de pensamento, Almeida (2013, p. 44) complementa ainda que, “O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. O jogo apresenta-se como algo totalmente oposto à verbalização”.

Com esse novo marco, o desenvolvimento do capitalismo nessa sociedade se expande, visando lucros e almejando riquezas. A visão do lúdico, no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo da criança passa a ter maior importância, pois em tempos anteriores o ato de brincar era visto por muitos apenas como decorrência do processo de infantilização da criança, que ao longo dos anos foram tomando outro enfoque.

Vivendo em tempos de busca pela riqueza, as crianças, logo, eram condicionadas ao mundo adulto, sendo colocadas precocemente no mundo do trabalho, reduzindo, assim, a fase tida como uma das mais importantes para a criança, a infância. Apesar da irrelevância dada para o desenvolvimento da criança, as brincadeiras e os jogos não deixaram de existir, porém, reduzida, pois outros afazeres tomaram o espaço e lugar do brincar.

Assim, constatamos que o lúdico sempre esteve presente em todas as culturas e momentos sociais, sendo um elemento de apoio para o processo de civilização e construção das sociedades. Neste aspecto, “[...] o lúdico está intrínseco no brincar e garante que a capacidade de brincar se manifeste em toda a vida do ser humano” (HUIZINGA, 2001, p. 124).

Contudo, na modernidade, devido à expansão do mercado e os avanços econômicos, muitos brinquedos surgiram, jogos passaram a fazer parte da sociedade e as crianças, miniaturas dos adultos, construíam seus próprios brinquedos, espelhando-se num mundo imaginário dos homens. Na visão de Kishimoto (2006) “[...] quando brinca, a criança toma certa distância da vida cotidiana, entra no mundo imaginário” (KISHIMOTO, 2006, p. 24).

A prática do brincar é característica do ser humano, e é, principalmente, na infância, a maior decorrência desse ato, apresentando espontaneidade, tendo seu próprio corpo o marco para as atividades lúdicas.

Em um outro momento, tão quão importante como os já expostos, a Idade Contemporânea, iniciou seu legado ainda no século VXIII, tendo como marco as Revoluções Industriais e o grande salto do desenvolvimento econômico no mundo contemporâneo. O surgimento de novas máquinas, substituindo ferramentas manuais, a chegada de grandes indústrias, as ampliações de conhecimento científico, entre outros, marcaram esse momento.

Todavia, tais transformações ocorridas neste momento, ocasionaram a locomoção de muitas famílias que compunham o cenário rural para o cenário urbano. Com isso, todos os membros, incluindo as crianças, passaram a oferecer mão de obra para ajudar no sustento familiar, embora ainda com distinção de ganhos, que eram inferiores aos dos homens adultos.

As crianças, por fim, nunca deixaram de serem crianças, mesmo com tantas mudanças sofridas, utilizavam do imaginário, no decorrer dos afazeres, para elucidar o momento que não era vivido com tanta intensidade como deveria.

O brincar, o jogo e o faz de conta, compunham o cenário, fortemente interrompido pela necessidade de ajudar as famílias e, sucessivamente, adiar o ato de ser criança, no ápice mais significativo de sua vida. Segundo a visão importante de Almeida (2013) o mesmo enfatiza que o ser humano, a todo tempo aprende com seu semelhante e continua a aprender enquanto perdurar a sua presença.

Devido à expansão das indústrias e seu forte crescimento, aparece também às desigualdades sociais famílias e crianças menos favorecidas não frequentavam os mesmos espaços que as tidas como ricas, acarretando então, na exclusão das mesmas.

Tão logo, esses e todos os contrapontos vividos pelas marcas deixadas ao longo da historicidade não perduram a vida toda. A criança passa a ser notada a partir da ascensão do capitalismo, visto que o modelo socioeconômico vigente se organiza em trono da criação de demandas, sustentadas pela burguesia. Assim, movidos por uma sensação de evolução social, a aristocracia passou a olhar as crianças como seres indefesos e frágeis, carentes de uma educação

formal, vislumbrada por grandes estudiosos e influenciadores teóricos, que percebem no ato do brincar uma nova ferramenta, passível de contribuição no processo de aprendizagem.

Para Antunes, “Jogos bem organizados ajudam a criança a construir novas descobertas, a desenvolver e enriquecer sua personalidade, e é jogando que se aprende a extrair da vida o que a vida tem de essencial” (ANTUNES, 2014, p. 11).

A imaginação das crianças vai compondo cenários que, por tempos, foi se voltando a novas invenções e engenhosidades, construindo, assim, novos significados e ressignificando outros instantes importantes deste atual período, pois, quando colocados em prática, o que está no imaginário da criança constrói uma identidade, proporcionando autonomia e criatividade ao fenômeno do aprender.

Neste contexto, por meio do imaginário e da fantasia, consideráveis e necessárias foram as contribuições deixadas, para compreendermos a relevância que a criança teve, ainda quando vistas como meras miniaturas dos adultos, no processo de desenvolvimento de toda uma sociedade.

Por meio de seus estudos e apontamentos, Almeida (2013) enfatiza ainda que “Em todas as fases da vida, o ser humano descobre, aprende e conhece coisas novas no contato com seus semelhantes e com o meio em que vive. Nasceu para aprender e continua aprendendo durante todas as fases de sua existência” (ALMEIDA, 2013, p. 15).

Entende-se, então, que o lúdico percorreu momentos marcantes da história, desde os povos mais primitivos aos que compõem o cenário atual, perpassando por todas as fases da vida, ganhando destaque e forças cada vez mais significativas, criando elos de empoderamento no que diz respeito ao desenvolvimento da criança. Froebel (2001) contribui argumentando que é por meio do jogo que a criança manifesta seu desenvolvimento, de forma natural e espontânea, pois, quando a criança brinca, cria-se um universo de satisfação e alegrias que possibilitam o seu desenvolver em toda a magnitude e esfera do conhecimento.

Outrossim, percebemos que o lúdico é concebido como um instrumento facilitador, que contribui para o processo de desenvolvimento da criança, ficando evidente no auxílio e suporte da cognição, da imaginação e afetividade da criança, tanto no contexto do âmbito escolar, para além dele. Antunes (2014) aponta que a educação por meio do lúdico apresenta significados muito marcantes e se faz presente em todas as etapas da vida.

1.2 O LÚDICO NO CONTEXTO HISTÓRICO BRASILEIRO

Ainda sobre a forte influência do lúdico no processo de desenvolvimento da criança em todas as etapas da vida, entender a plenitude dos diferentes momentos marcados na história, torna-se essencial, pois o lúdico ganha destaque e popularidade em todo o mundo, inclusive no Brasil.

Como muitos países, o Brasil passou por inúmeros momentos de transformações sociais, políticas e culturais que adentrou por décadas e séculos. Muitos acontecimentos deixaram marcas, surgindo um emaranhado de interesses retóricos, principalmente no contexto da educação.

Desta forma, cada contexto histórico e social foi construindo uma imagem das diferentes maneiras de se ver a figura do brincar, principalmente os valores atribuídos a esse elemento, tão importante e essencial para a criança. “Brincando e jogando, desde muito cedo, a criança passa a entender o mundo e a si mesma em atividades que parecem corriqueiras e despreziosas” (ALMEIDA, 2013, p. 20).

Salientando a importância dada para a construção da autonomia e conhecimento da criança, muitos paradigmas obsoletos e ultrapassados que evidenciavam irregularidades no atendimento educacional da criança sofreram mudanças, dando lugar à promoção e efetivação da criança como sujeito participante de uma sociedade, cujos direitos à aprendizagem passam a ser assegurados.

Fazendo uma busca no tempo, percebemos que, ao longo da história a infância da criança brasileira, desde os tempos da colonização é marcada por brincadeiras, alegrias e jogos, que motivaram a consagração de novos olhares, principalmente no campo da educação, que antes, não representavam fortes influências nos ambientes escolares, se tornando, com o tempo um campo inspirador e inovador para a aprendizagem por meio do brincar. Conforme as palavras de Antunes (2014):

A aprendizagem é tão importante quanto o desenvolvimento social e o jogo constitui uma ferramenta pedagógica ao mesmo tempo promotora do desenvolvimento cognitivo e do desenvolvimento social. Mais ainda, o jogo pedagógico pode ser um instrumento da alegria. Uma criança que joga, antes de tudo o faz porque se diverte, mas dessa diversão emerge a aprendizagem [...] (ANTUNES, 2014, p. 14).

Diante disso, intensificam-se as buscas por meio de registros e estudos, no intuito de compreender a influência trazida através do brincar para a criança, em sua totalidade, assim como o papel exercido pelo lúdico em meio à sociedade brasileira.

Sob forte influência de importantes teóricos e de estudos dirigidos, principalmente no campo da educação, percebe-se, então, que a ludicidade ultrapassa cada vez mais feitos, ganhando espaços, no que diz respeito ao processo de desenvolvimento da aprendizagem.

Incessantes mudanças conceituais, ao longo da história, aconteceram, dando destaque a um novo cenário no atendimento à criança, principalmente no que tange à fase de escolarização e reconhecimento de seu papel na sociedade.

Dessa forma, um novo e importante elemento passa a dar relevância à aprendizagem da criança, um renovado e atual cenário se institui. Desde que o Brasil passou a ser um país autônomo, transitou por sete alterações significativas em sua Constituição, criando leis fundamentais, cada uma com sua especificidade, inspirando modificações e auxiliando no desenvolver de uma sociedade em que a criança se torna um ser pertencente com uma identidade definida.

Finalmente, após estas sucessivas alterações nas Constituições Federais no Brasil, desde a década de 1990, a criança ganhou atenção merecida no sistema educacional, pois implementações de novas políticas públicas culminaram no reconhecimento e importância da educação. Isso só se tornou possível através da Constituição Federal (CF) de 1988, que passou então a assegurar os direitos básicos das crianças. Diante do exposto no artigo 227, o mesmo enfatiza que:

É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança, ao adolescente e ao jovem, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária, além de colocá-los a salvo de toda forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão (CF/88, art. 227).

A partir desses preceitos articulados e elaborados, as crianças passam a ser notadas e sua importância assumida como um ser social, passível de desenvolver habilidades marcantes ao longo da sua vida.

Em meio a tantas mudanças ocorridas, é aprovada também, no Congresso Nacional, em 13 de julho de 1990, sob a Lei nº 8.069/90, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), marco que reuniu números imensuráveis de reivindicações através dos movimentos sociais daquela época, que trabalhavam em virtude dos direitos e necessidades das crianças e adolescentes, principalmente o de acesso às escolas e a educação de qualidade promovendo avanços significativos no campo educacional (BRASIL, 1990).

Por todo processo e embasamento teórico sobre o olhar crítico do direito da criança, em dezembro de 1996, a Lei 9394/96 é aprovada, instituindo a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Brasileira (LDB), que regulamenta o sistema educacional, tornando-se uma referência de suma importância para a educação das crianças, (BRASIL, 1996).

A partir desta legislação, que passou a vigorar uma nova concepção de educação, passa também a existir modificações que priorizaram a aprendizagem da criança. No que se refere ao lúdico, documentos oficiais são criados pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC), que atribui a necessidade de criação e reorganização de espaços, principalmente na educação infantil, para o atendimento da criança, configurando, assim, o fortalecimento e a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem.

Outros dois importantes registros a serem destacados, que contribuíram fundamentalmente para a qualidade da educação básica, norteando e orientando na execução das práticas pedagógicas escolares, foram: os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) e as Diretrizes Curriculares Nacionais (DCNs).

A primeira versão dos PCNs, tida como “preliminar”, foi elaborada em dezembro de 1995, em seguida, encaminhada para que pudesse ser analisada por especialistas e representantes. Após toda a análise realizada e discutida sobre o documento, passa a vigorar no ano de 1997, com “a intenção de provocar debates a respeito da função da escola e reflexões sobre o que, quando, como e para que ensinar e aprender, que envolvam não apenas as escolas, mas pais, governo e sociedade” (BRASIL, 1988, p. 9).

As DCNs, são linhas gerais que foram assumidas como dimensões normativas da educação básica, cujo princípio baseia-se na orientação e organização do planejamento curricular em todo o processo de ensino dos sistemas educacionais (BRASIL, 2010).

Segundo Cury (2002) “[...] Nascidas do dissenso, unificadas pelo diálogo, elas não são uniformes, não são toda a verdade, podem ser traduzidas em diferentes programas de ensino e, como toda e qualquer realidade, não são uma forma acabada de ser” (CURY, 2002, p. 194).

Em meio a tantas reestruturações e propostas eis que emerge, mais um documento importante o Plano Nacional de Educação (PNE), ao qual foi elaborado, no ano de 1996, porém, somente tempos depois entrou em vigor. Este documento foi apresentado seguindo um plano decenal a ser desenvolvido, o que foi incumbido ao longo dos anos de 2001 a 2010, por meio do sancionamento de Lei nº. 10.172/2001, que visa estabelecer e alcançar metas para o sistema educacional brasileiro.

Assim, como muitos outros registros importantes sofreram alteração, em 2014 não foi diferente, um “novo documento” tido como “segundo PNE” passa a existir, partindo da

necessidade de rever documento anterior, sob a Lei nº 13.005/2014, vigorando até 2024, perdurando por um período de dez anos, estabelecendo metas e estratégias na garantia da ampliação e a concretização do processo de construção do conhecimento no contexto da educação.

Neste importante documento, consiste em destacar a proeminência de se estruturar procedimentos que articulem a universalização de oferta à educação, elevando o nível de escolaridade entre todos os membros da população e desta forma, aumentar os níveis de alfabetização ao qual a criança desde de cedo constrói relações com o mundo e ao mesmo tempo aprende.

Por essa razão, é imprescindível e evidente, por meio das leis e dos documentos oficiais, garantir a aprendizagem da criança, percebendo que o lúdico no espaço escolar se torna um aliado, de forma a proporcionar grandes avanços no processo de aprendizagem.

Desse modo, no contexto educacional no momento em que a criança é estimulada a brincar, ela aprende e ao mesmo tempo ensina, ela explora seu corpo, o espaço, conhece e se torna capaz de manipular objetos, socializa e cria autonomia para as tomadas de decisões, seguramente. Nesse intuito, Chateau (1987, p. 3) argumenta: “O homem só é completo quando brinca”.

A despeito de todos esses documentos e leis formulados até o momento, muito ainda necessita ser revisto e realizado para que realmente se alcance o que foi proposto. Após os direitos concedidos pela Lei das Diretrizes e Base da Educação Nacional (LDBEN) serem estabelecidos, foram criadas as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (DCNEI), por meio da Resolução nº 1/99, do Conselho Nacional de Educação (CNE) e assegurada pelo Parecer nº 22/98 do CNE¹, com o propósito de articular nas instituições escolares a organização e desenvolvimento das atividades pedagógicas.

Todos os documentos criados e apresentados visam exhibir uma nova fase, abordando tanto a Educação Infantil quanto os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, que preconiza a infância da criança, traçando um novo ciclo para o acesso e permanência da criança no ambiente escolar, consolidando o processo de aprendizagem.

Em virtude das reformulações e ampliações de leis, novas concepções em torno da educação se apropriam, objetivando a descentralização postulada e vivida por longos anos. Com isso, novos currículos são apresentados, trazendo compreensão do que é necessário para promover as práticas e ações pedagógicas no ambiente educacional, pois, segundo Almeida

¹ CNE. Resolução CP 1/99. Diário Oficial da União, Brasília, 7 de outubro de 1999. Seção 1, p. 50.

(2013), é na instituição de ensino que a criança busca representação para a sua formação, incorporando novos saberes e conhecimentos.

Desta forma, é pertinente pensar em um currículo que efetivamente contribua para uma formação emancipadora e que assuma o importante papel no campo da educação, pois, este deve aprofundar e definir um conjunto de práticas a serem executadas, que correspondam a existência de trocas de experiências e conhecimentos, propostos pelas instituições de ensino a todos os estudantes. Como afirma Sacristán (1995, p. 125) “[...] a escolaridade é um percurso para os alunos, e o currículo é seu recheio, seu conteúdo, o guia de seu progresso pela escolaridade”.

Neste sentido, o currículo deve ser visto como aliado na construção da aprendizagem e deve também ser pensado e adaptado à realidade da comunidade escolar, sendo necessários, critérios para serem elaborados, e a reflexão da construção dos objetivos a serem alcançados, de modo a propiciar saberes e conhecimentos. Veiga (2002) argumenta que o currículo é:

[...] uma construção social do conhecimento, pressupondo a sistematização dos meios para que esta construção se efetive; a transmissão do conhecimento historicamente produzida e as formas de assimilá-los, portanto, produção, transmissão e assimilação são processos que compõem uma metodologia de construção coletiva do conhecimento escolar, ou seja, o currículo propriamente dito (VEIGA, 2002, p. 7).

Assim, é fundamental a reflexão da interferência da relação entre o que é estabelecido nos currículos e as práticas pedagógicas, pois, o desenvolvimento da criança está relacionado com a aquisição de conhecimentos, de forma a ocorrer significadamente, caminhando num sentido pleno de construção da autonomia, da identidade e criticidade.

O currículo deve ser visto como um complexo conjunto de práticas pedagógicas, e nele deve ser acrescentado o lúdico como proposta de construção dos saberes das crianças, pois, é por meio da ludicidade que se enfatiza o que de fato necessitam para a compreensão do conhecimento sistematizado. Nesse intuito, Brasil (2009) trata da garantia de:

[...] que as crianças tenham experiências variadas com as diversas linguagens, reconhecendo que o mundo no qual estão inseridas, por força da própria cultura, é amplamente marcado por imagens, sons, falas e escritas. Nesse processo, é preciso valorizar o lúdico, as brincadeiras e as culturas infantis (BRASIL, 2009, p. 15).

Nesta conjuntura, ao propor a elaboração de um currículo, é extremamente necessário assumir critérios, pois o mesmo é tido como fundamental e importante no desenvolvimento da aprendizagem, devendo ser construído pensando na magnitude de uma instituição de ensino,

uma vez que o currículo, quando bem estruturado, buscando princípios para novos percursos e metodologias, proporciona qualidade no ensino.

Com isso, vale ressaltar que há pontos a serem destacados, que estruturam e norteiam as atividades educacionais. Neste propósito, destaca-se o brincar e as interações das crianças junto ao mundo que as rodeia, estando os professores atentos, a fim de mediar, por meio do brincar, os espaços, as trocas de experiências, a criatividade e a imaginação. Neste sentido, Almeida (2013) argumenta que:

O jogo e a brincadeira passam a ser considerados atividades indispensáveis ao desenvolvimento das capacidades e à aquisição de competências essenciais para a vida em sociedade, pois mantêm em seu caráter lúdico a possibilidade de fornecer subsídios para o desenvolvimento do homem (ALMEIDA, 2013, p. 20).

O professor, quando atua neste importante contexto, de forma a intervir na busca pelo conhecimento proporciona à criança para que “[...] lhes possibilitem construir saberes, fazer amigos, aprender a cuidar de si e a conhecer suas próprias preferências e características” (BRASIL, 2009, p. 14).

Ao analisar a figura marcante do professor no processo de ensinagem, deve ser levada em consideração a proposta da educação por meio do lúdico, em busca de novos saberes, abrindo horizontes, numa perspectiva de procura pelas múltiplas capacidades que a criança possui. Há de se considerar, portanto, “[...] que uma educação que se revista de ludicidade carece de profissionais conscientes de sua importância e sabedores de suas metodologias e idiossincrasias” (ALMEIDA, 2013, p. 86).

Em meio a uma diversidade de estudos, reformulações e reorganizações educacionais, em busca de uma educação eficiente a todos os estudantes que compunha o cenário da educação, no ano de 2015, inicia-se a elaboração da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), sendo está a primeira versão do documento. O documento possui caráter normativo, cujo intuito é nortear os currículos em todas as etapas e modalidades da Educação Básica, na qual estão previstos na LDB 9394/96, e com isso, buscar a garantia à aprendizagem e o pleno desenvolvimento de todos os estudantes, contribuindo, dessa maneira, para a construção de uma sociedade democrática, inclusiva e justa, em todo o sistema de ensino.

O documento BNCC, foi proposto como forma de referenciar os objetivos da aprendizagem em cada uma das etapas formuladas em concordância com a legislação existente. A observação realizada a cerca da elaboração da BNCC, se deu em um momento ao qual

envolveu confrontos de posicionamentos e ideias abordando aspectos preponderantes e divergentes de opiniões, que repercutir a todo momento em debates e incongruência.

A construção assim da BNCC, foi mediada por meio de etapas, ao qual se deu a reestruturação de cada fase da elaboração. Após análise realizada através de consultas públicas, participações da população na construção do documento, eis que emerge, em 2016, a segunda versão da BNCC, versão esta que gerou a todo momento discussões e ao mesmo tempo contribuições, principalmente por parte dos educadores.

Já em 2017 surge a terceira versão da BNCC, que passou a ser considerada como documento de ordenamento oficial dos currículos do contexto educacional brasileiro. Assim, o MEC, após a aprovação, conclusão e estruturação do documento para as etapas da Educação Infantil e Ensino Fundamental, encaminha a última versão para o CNE, que, por sua vez, é responsável em regulamentar, e o Sistema Nacional de Educação (SNE) implementa a BNCC.

No entanto, para a implementação definitiva do documento, ocorreram grandes mobilizações em prol de debates e estudos, incluindo o intitulado “Dia D”, discussões nas escolas, envolvendo a participação de especialistas e profissionais da educação do Brasil inteiro, por meio de audiências e consultas públicas.

Toda a mobilização e empenho na construção e consolidação do documento teve como princípio orientar o ensino nas escolas em todas as redes, a fim de assegurar o desenvolvimento das habilidades e das competências expostas na BNCC, de que tanto o estudante necessita. “Nesse sentido, espera-se que a BNCC ajude a superar a fragmentação das políticas educacionais, enseje o fortalecimento do regime de colaboração entre as três esferas de governo e seja balizadora da qualidade da educação” (BRASIL, 2017, p. 8).

Diante disso, coube a reflexão sobre a importância de implementar a BNCC como propostas curriculares, no decorrer do ano de 2018, em todas as redes de ensino, principalmente no que tange a alcançar as competências e habilidades orientadas pelas contemplações do documento, que se torna efetivo, estabelecendo, dessa forma um novo entendimento de educação.

Entre os marcos legais estabelecidos na Constituição Federal de 1988, que promoveu e fundamentou a BNCC, o artigo 205 exalta a educação como um direito fundamental, no qual determina que: “[...] a educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho”.

Com a proposta de promover uma educação de equidade a todos os estudantes, a BNCC (2018) preconiza no Ensino Fundamental, especificamente nos anos iniciais, a valorização do

lúdico como proposta de aprendizagem, pois, quando o brincar é colocado em pauta, articulam-se novas aprendizagens, cuja intenção é desenvolver nas crianças habilidades, e, conseqüentemente novas possibilidades passam a existir, de tal forma a promover mudanças significativas de leituras, formulação de hipóteses, elaboração de suas próprias conclusões, buscando romper todas as barreiras que, inúmeras vezes, impedem as crianças de prosseguir no processo de ensino aprendizagem.

Ao propor a ludicidade nas práxis pedagógicas a serem utilizadas pelos professores no ambiente escolar, principalmente assumindo um caráter construtivo de conhecimento, amplia-se a autonomia intelectual da criança, pois o uso da imaginação, a compreensão das regras e outros aspectos relativos promovem a integração e participação, nas quais estão estruturadas a dinâmica do desenvolvimento da criança. Conforme salienta Oliveira:

[...] apoiar as crianças, desde cedo e ao longo de todas as suas experiências cotidianas, no estabelecimento de uma relação positiva com a instituição educacional, no fortalecimento de sua autoestima, interesse e curiosidade pelo conhecimento do mundo, na familiaridade com diferentes linguagens, e na aceitação e acolhimento das diferenças entre as pessoas (OLIVEIRA, 2010, p. 9).

Ao assumir uma postura de ensinar, partindo das designações articuladas e propostas na BNCC, a criança passa a ser notada, não mais como um ser receptora de conhecimento, ao contrário, passa ser vista como protagonista do seu conhecimento, atuando e interagindo com o mundo que a cerca.

Nessa amplitude, envolve as práticas pedagógicas a serem executadas pelos docentes, no intuito de dar prosseguimento no processo de desenvolvimento das competências e habilidades das crianças, tendo como proposto na BNCC, estabelecendo e consolidando as expectativas do processo de ensinagem em que a criança está inserida.

Constitui-se, assim, que sob a vertente de tantos documentos importantes que têm como princípio orientar a educação em todas as etapas e modalidades de ensino, que ao professor cabe o papel fundamental de articular, por meio dos conhecimentos estabelecidos e compreender sua função, para que de fato materialize suas ações. Freire (1996) com suas sábias palavras argumenta: “[...] quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender” (FREIRE, 1996, p. 23).

Portanto, ensinar exige, do professor, criar oportunidades, ao mesmo tempo de aprender, criando estratégias de ensino que contribuirão para o progresso e desenvolvimento da criança em toda a sua plenitude.

1.3. O LÚDICO NA PERSPECTIVA DOS TEÓRICOS

Reconhecer a importância do lúdico como abordagem metodológica no processo de desenvolvimento e da totalidade da criança, sem dúvida, levou vários e relevantes teóricos a muitos estudos e discussões a respeito do tema. Sob muitos olhares e diferentes opiniões, principalmente no campo da educação, as atividades envolvendo o lúdico foram ganhando espaços, abarcando reflexões, especialmente no processo de ensinagem em que a criança está inserida.

Neste contexto tão relevante, no qual o lúdico se faz presente desde os tempos mais primitivos até os dias atuais, passamos a compreender os conceitos que foram ao longo dos tempos ganhando notoriedade. Importantes e renomados estudiosos e pesquisadores contribuíram de forma enriquecedora para que, assim, pudéssemos entender a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, principalmente no ambiente escolar.

Ao longo dos anos, o lúdico foi tema de muitos debates, visto por diferentes prismas. Neste intuito, discutiremos os princípios norteadores do lúdico, sob a ótica de alguns importantes teóricos e influenciadores, que contribuíram de forma significativa para o entendimento do processo de ensinar e aprender, em que a criança se insere.

Autora de várias obras conceituadas, Tizuko Morchida Kishimoto (2006) defende que a melhor forma de ensinar uma criança é quando se utiliza das diversas brincadeiras como prática educativa, pois, por meio do brincar a criança utiliza de vários recursos próprios, contribuindo com o processo de desenvolvimento. Em suas palavras, Kishimoto corrobora:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento pra situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (KISHIMOTO, 2006, p. 36).

O lúdico, quando proposto como atividade, além de mediar a aprendizagem da criança, estimula a criatividade e a imaginação, tornando-se fonte inesgotável de aquisição de conhecimento, de maneira a apropriar-se das representações trazidas pelo ato de brincar. “Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” (KISHIMOTO, 2006, p. 36).

Ao professor, neste contexto, cabe o papel importante de planejar suas práticas pedagógicas com o objetivo de mediar às atividades lúdicas, com a intencionalidade de

construção do processo de aprendizagem da criança, aprimorando cada vez mais a imaginação e a autonomia. Freire (1996, pp. 26-27) argumenta que “Percebe-se assim, a importância do papel do educador, o mérito da paz com que viva a certeza de que faz parte de sua tarefa docente não apenas ensinar os conteúdos, mas também ensinar a pensar certo”.

Kishimoto (1996) ressalta, ainda, que por meio das ações pedagógicas do professor, o brincar deve se fazer presente, condicionando as crianças a enfrentarem as dificuldades impostas no processo de construção do conhecimento, de maneira a superar tais dificuldades, pois é por meio das atividades lúdicas que se criam oportunidades, restabelecimento e adquirindo conhecimentos de forma satisfatória.

Quando são apresentadas as crianças, atividades por meio da ludicidade, as mesmas são estimuladas a explorar com êxito os movimentos e o corpo trilhando, num elo de prazer e criatividade ao mesmo tempo, em que a criança passa a ser protagonista da sua própria identidade.

De acordo com Kishimoto (1996), no que diz respeito ao ato de ensinar, o jogo não deve ser percebido como mero lazer, ao contrário, deve ser observado como propulsor da aprendizagem. O brincar por meio de jogos e brincadeiras, em sua magnitude, se torna um elemento facilitador do processo de desenvolvimento da criança. Ainda para Kishimoto (1996, p. 95), “O jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”.

Os jogos pedagógicos devem servir como estímulos para o progresso educativo da criança, se tornando indissociáveis para a formação e construção do seu próprio conhecimento. Kishimoto (1996) acrescenta que na busca pelo conhecimento, o brincar, por meio da interação dos jogos, proporciona o desenvolvimento das diversas habilidades e competências que a criança possuiu, enriquecendo a criatividade e a sociabilidade presente no mundo de fantasias em que as crianças se encontram.

Desse modo, é de extrema importância, o professor, traçar ações e estratégias de ensino que venham a contribuir com o desenvolvimento da criança em todos os aspectos. Como apontado pela autora supracitada, em suas obras, o brincar em todas as etapas da vida atua como impulsionador da aprendizagem.

Segundo Brasil (1998) a aprendizagem proposta através da natureza lúdica dos diferentes tipos de jogos é tida como pressuposto importante, fortalecendo a concepção de que é possível aprender brincando.

A teoria postulada pelo psicólogo russo Lev Semenovich Vygotsky (1998) nos apresenta pressupostos teóricos de extrema importância, que enfatizam a relação do jogo, do brincar com

o desenvolvimento e aprendizagem da criança, sendo, o professor, a figura fundamental dos diversos saberes, apresentando-se como intermediário entre a criança e o conhecimento na qual tanto necessita.

Vygotsky (1998) aborda que a interação humana por meio das relações interpessoais ocupa um papel fundamental para o desenvolvimento infantil da cognição, funções psicológicas e aprendizagem. Segundo Tardif (2003) “O ensino é uma atividade humana, um trabalho interativo, ou seja, um trabalho baseado em interações entre as pessoas” (TARDIF, 2003, p. 5). Para tanto, o desenvolvimento está atrelado ao trabalho constituído pela interação social e ocorre no decorrer da vida, construindo perspectivas de aprendizagens no processo de desenvolvimento.

Nesse contexto, para Vygotsky o jogo se torna uma ferramenta importante que contribui de forma significativa para o desenvolvimento humano, pois os jogos constituem-se de regras, usa o imaginário, e criam elo com a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), que é defendida pelo autor supracitado e descrita como a distância entre o nível de desenvolvimento real, que determina a capacidade de desenvolver tarefas de forma independente e o nível de desenvolvimento potencial, estabelecido por desempenhos possíveis, com apoio de adultos ou até mesmo colegas mais desenvolvidos².

De acordo com Vygotsky (1984):

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (VYGOTSKY, 1984, p. 97).

Quando o jogo e o brincar são colocados em práticas, possibilita o uso da imaginação, proporcionando desafios, estimulando a criança a pensar e, principalmente ensinando a identificar objetos, valores e seus significados.

O jogo e as brincadeiras, quando inseridos no universo da criança, propiciam criar, reinventar, colaborando com a criatividade e autoestima do sujeito, que vai além de suas limitações e da própria representação. Nas palavras de Saraiva (2011), “[...] o que transfere à essência do jogar ou brincar um elemento não material, não perceptível que ganha forma no plano da imaginação” (SARAIVA, 2011, p. 24).

²<http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/zona-de-desenvolvimento-proximal>

Segundo Vygotsky (2007) em muitas situações há um equívoco quando o brinquedo é visto apenas como meramente arte de prazer, pois existem tantas outras atividades que possibilitam essa sensação prazerosa. Assim, sob a ótica de Vygotsky (2007), “brinquedo preenche necessidades da criança” (VYGOTSKY, 2007, p. 107). Dessa forma, o brinquedo e as manifestações decorrentes do ato de brincar originam as ações que envolvem e estimulam a todo momento a criatividade e a imaginação. Assim, salienta Pereira (2005):

As atividades lúdicas são muito mais que momentos divertidos ou simples passatempos e, sim, momentos de descoberta, construção e compreensão de si; estímulos à autonomia, à criatividade, à expressão pessoal. Dessa forma, possibilitam a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a construção da aprendizagem. Possibilitam, ainda, que educadores e educandos se descubram, se integrem e encontrem novas formas de viver a educação (PEREIRA, 2005, pp. 19-20).

Atividades que envolvem o jogo e as brincadeiras são exemplos de caminhos a serem percorridos para o êxito na aprendizagem da criança, principalmente ZDP, tornando possível a independência nas atividades, para além da sala de aula. Vygotsky (1988) menciona:

[...] O brinquedo promove o desenvolvimento da criança, criando o que chama de zona do desenvolvimento proximal, no qual a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além do seu comportamento diário, no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade (VYGOTSKY, 1988, p. 117).

Neste sentido, o autor esclarece que “[...] as teorias que ignoram o fato de que o brinquedo preenche necessidades da criança, nada mais são do que uma intelectualização pedante da atividade de brincar” (VYGOTSKY, 2001, p. 105). Desta maneira, é possível compreender a importância do lúdico na vida da criança, pois, o brincar motiva e promove o desenvolvimento, perdurando praticamente ao longo de toda a vida, se relacionando com a fantasia e o imaginário, criando condições de afetividade e ao mesmo tempo, aprendizagem.

Portanto, podemos compreender que o ato de brincar, na perspectiva de Vygotsky (2001) é analisado perante a relação existente entre o significado e a percepção existente, criando caminhos que se tornam passíveis de entendimento do mundo em que a criança está inserida.

Trazendo outras contribuições importantes para o entendimento do processo de desenvolvimento da aprendizagem da criança, Jean William Fritz Piaget, em seus estudos e teorias, inovou o modo de observar a construção da aprendizagem da criança criando um modelo investigativo que passou a ser chamado de epistemologia genética, no qual o

egocentrismo faz parte de uma teoria centrada no desenvolvimento e pensamento da criança. Piaget (1999) afirma:

[...] toda ação, isto é, todo movimento, pensamento ou sentimento, corresponde a uma necessidade. Toda criança ou adulto só executa alguma ação exterior ou mesmo inteiramente interior quando impulsionada por um motivo e este se traduz sempre sob a forma de uma necessidade (uma necessidade elementar ou um interesse, uma pergunta, etc) (PIAGET, 1999, p. 16).

O autor, em suas diversas obras, apresenta inquietude no que diz respeito ao desenvolvimento cognitivo da criança, pois enfatiza que cada criança se desenvolve em seu determinado tempo e espaço, se tornando criativas e ao mesmo tempo ativas de conhecimento. Piaget (2011) defende que “[...] o que se pretende, para o futuro, é moldar indivíduos capazes de produzir ou de criar, e não apenas de repetir” (PIAGET, 2011, p. 27).

Para Piaget (2011), a criança desenvolve o cognitivo por meio de quatro estágios importantes, que perduram desde o nascimento, passando por todas as fases até atingir a capacidade de pensamento a ser concretizado, nos quais formam a pilar para o pensamento científico.

O primeiro estágio, na concepção do autor, passou a ser chamado de sensório-motor, que vai do nascer até os 02 (dois) anos. Esse estágio é um período que antecede a linguagem, fase em que a criança passa a adquirir capacidades e habilidades próprias, desenvolvendo percepções de si mesma e do que está à sua volta.

Piaget (1975) enfatiza que nesse estágio é “[...] possível uma organização sensório-motora que irá promover a constituição do pensamento e de seus instrumentos simbólicos, que implicam a construção de uma nova lógica, que se defronta com novos problemas e o ciclo se repete” (PIAGET, 1975, p. 97).

O pré-operacional se caracteriza como segundo estágio, e está relacionado com a idade cronológica dos 02 (dois) aos 07 (sete) anos. Nesta fase, de acordo com Piaget (1977), a criança já é capaz de coordenar a linguagem e imagens mentais por meio de representações semiotizadas, porém, o egocentrismo ainda se faz presente, não sendo possível, ainda, se ver no lugar da outra criança ou indivíduo.

Já o terceiro estágio, recebe o nome de estágio das operações concretas, que vai dos 07 (sete) aos 11 (onze) anos, inicia a fase da noção dos sentidos e suas ações, principalmente as habilidades e competências estabelecidas pelos processos mentais, “atos de criatividade intelectual” (PIAGET, 2001, p. 15). Em suma, este estágio é imprescindível para o desenvolver do pensamento lógico, estando atrelado à criatividade e as percepções intelectuais da criança, no processo de desenvolvimento.

O último estágio, tido como estágio das operações formais, inicia-se por volta dos 12 (doze) anos e percorre ao longo da vida em relação ao cognitivo. Nesta fase, marcado pelo início da adolescência torna-se possível dominar o pensamento, correlacionando conceitos importantes, abstratos e concretos, sob a visão e distinção de hipóteses. Para Piaget (1971):

O adolescente começa a raciocinar lógica e sistematicamente. Esse estágio é definido pela habilidade de engajar-se no raciocínio proposicional. As deduções lógicas podem ser feitas sem o apoio de objetos concretos. O pensamento hipotético-dedutivo é o mais importante aspecto apresentado nessa fase de desenvolvimento, pois o ser humano passa a criar hipóteses para tentar explicar e sanar problemas (PIAGET, 1971, p. 77).

Neste contexto, a teoria de Piaget nos conduz ao entendimento de que, para ensinar as crianças, o olhar do educador deve estar pautado no planejamento de suas ações e principalmente na visão dos estágios em que cada criança se encontra, observando suas particularidades e habilidades no processo de construção do conhecimento, e não somente estar vinculado à transferência de conteúdos, sem que se estimule a mente da criança.

Piaget (2011) argumenta que os olhares devem estar atentos, principalmente no que se pretende para o futuro, em relação ao desenvolvimento e aprendizagem da criança, devendo ser proposto, a todo o momento, condições de criar e produzir a partir de seus próprios pensamentos, e não apenas repetir o que lhe é apresentado.

Na concepção de Huizinga (1980), "[...] é modificar as estratégias relacionais do indivíduo e levá-lo a desenvolver o mais plenamente possível sua capacidade de ação inteligente e criadora, seja seu potencial íntegro ou esteja ele afetado por deficiências" (HUIZINGA, 1980, p. 17). Assim, é fundamental observarmos a importância de propor ações e estratégias de ensino que propiciem, além de estímulos, prazer em aprender.

Nesse viés, o lúdico se torna um instrumento capaz de favorecer e melhorar a forma de como é concedida a aprendizagem à criança. O processo de aprendizagem pode ser proposto a partir da ação da criança sobre o objeto que lhe é apresentado, tornando-se capaz, segundo Piaget (1975, p. 72) de “deslocá-los, ligá-los, combiná-los, dissociá-los e reuni-los novamente”. Neste propósito, o pensamento é estimulado, surgindo invenções e reinvenções a partir das vastas experiências por meio do lúdico.

No que diz respeito ao desenvolvimento e aprendizagem da criança, outro importante autor e pesquisador, Gilles Brougère, em sua obra *Brinquedo e Cultura*, nos convida a compreendermos o papel importante do lúdico na vida das crianças e as várias maneiras de sua utilização no processo de ensinar em instituições de ensino.

Com um conhecimento empoderado, Brougère (2010) conceitua que o brincar é um elemento próprio da infância e que está interligado à cultura humana, sendo um aliado importante para o processo de construção da aprendizagem. “A brincadeira aparece como a atividade que permite à criança a apropriação dos códigos culturais e seu papel na socialização foi, muitas vezes, descartado” (BROUGÈRE, 2010, p. 65).

Sob uma nova lógica de pensamentos e conceitos, Brougère dissemina concepções ponderosas sobre a função da ludicidade, abarcando a maneira como a criança aprende e se desenvolve.

A brincadeira, quando proposta com finalidade e planejada para alcançar um objetivo, envolve uma vasta aprendizagem, principalmente, socializa com o que está ao redor da criança, possibilitando trocas de experiências e convivências, atribuindo princípios de valores que serão levados para uma vida toda.

Nas palavras relevantes, Brougère (2010, p. 82) acrescenta “[...] A apropriação do mundo exterior passa por transformações, por modificações, por adaptações, para se transformar numa brincadeira: é liberdade de iniciativa e de desdobramento daquele que brinca, sem a qual não existe a verdadeira brincadeira”.

No entanto, as atividades propostas por meio do lúdico não devem ser impostas, pois se assim for, perde a sua essência, transformando-se em algo que reprime e pode desconstruir a figura do lúdico no ato de ensinar. Nos comentários de Brougère (2010):

[...] A brincadeira é um processo de relações interindividuais, portanto de cultura. É preciso partir dos elementos que ela vai encontrar em seu ambiente imediato, em parte estruturado por seu meio, para se adaptar às suas capacidades. 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, 2010, p. 104).

Para tanto, a ludicidade é uma proposta de interação do aprender com o prazer em aprender, por meio dos jogos, das brincadeiras e das atividades livres, possibilitando que o desenvolvimento aconteça por meio de preferências e, fundamentalmente, que a criança expresse interesse e liberdade de escolha. Brougère (2010) complementa que a brincadeira não deve ser originada de nenhuma obrigação imposta, pois, dessa forma, não obterá nenhum êxito.

Na perspectiva do autor:

Consequentemente, embora a impropriação cultural passe pela brincadeira, não se deve entender isso como uma simples impropriação dos conteúdos simbólicos do brincar. Trata-se de um processo dinâmico de inserção cultural sendo, ao mesmo

tempo, imersão em conteúdos preexistentes e apropriação ativa (BROUGÈRE, 2010, p. 51).

Assim sendo, entende-se a relevância do brincar, do brincar e dos jogos para a criança em todo o processo de ensino aprendizagem, possibilita, por meio da ludicidade, desenvolver a linguagem e a escrita, que estão atreladas à cultura em que a criança é inserida, e principalmente contribuir para o seu desenvolvimento social e intelectual, que em tempos anteriores, infelizmente eram observados sem acréscimos para o desenvolvimento infantil. Como corrobora Brougère (2010, p. 96) “[...] antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre, como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio (daí o papel delegado à recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam-na nefasta”.

Por essa razão, sob o ponto de vista de teóricos importantes como Kishimoto (1996, 2006), Vygotsky (1984, 1998, 2001, 2007), Piaget (1971, 1975, 1977, 1999, 2011) e Brougère (2010), fomentadores de conhecimentos, a concepção desses autores é desmistificar uma ideia que perdurou há anos sobre o lúdico, imposto pela sociedade.

Por meio da ludicidade, a criança é influenciada a criar, recriar, pensar e desenvolver suas potencialidades. Segundo Vygotsky (1984), “[...] A essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual – ou seja, entre situações no pensamento e situações reais” (VYGOTSKY, 1984, pp. 112-124). As experiências de aprendizagens, quando induzidas por meio do brincar, atraem olhares de enriquecimento dos saberes, assim, se torna eficaz a aprendizagem, trazendo, a partir do mundo imaginário, concepções reais para que o desenvolvimento aconteça.

Na mente de qualquer ser humano, encontram-se lembranças de tempos marcados por brincadeiras, nas quais predominam um vasto aprendizado. Teóricos como os já mencionados têm nos mostrado que o lúdico é visto como instrumento fundamental e metodológico, que enriquece o processo de construção da aprendizagem, propiciando condições de conceber relações que serão eternizadas e que contribuirão para a vida.

Nesta perspectiva, Canda (2004, p. 128), argumenta: “Uma possibilidade de conduzir as práticas educativas de maneira que o ensinar e o aprender se tornem ações interligadas é a ludicidade, aspecto fundamental ao desenvolvimento integral do ser humano [...]”.

Desta maneira, os autores aqui citados, por meios de seus estudos, nos trouxeram uma vasta gama de conhecimentos relevantes, assim como outros teóricos, que nos proporcionaram aprendizagens significativas para a compreensão de preceitos importantíssimos, os quais necessitamos entender, para que, dessa forma, possamos ensinar e compreender como acontece

o desenvolvimento da criança, podendo ajustar e propor aprendizagens que verdadeiramente possam contribuir para que a criança realmente necessita, respeitando o desenvolvimento de cada uma.

Compreender a relevância e a necessidade do lúdico como via metodológica impulsora da aprendizagem, é, sem dúvida alguma, lutar pela educação de qualidade e ao mesmo tempo prazerosa, buscando, por meio desse método, transcender paradigmas ultrapassados, que por muito tempo se fizeram presente no processo de construção do conhecimento e desenvolvimento da criança.

1.4. A IMPORTÂNCIA DAS METODOLOGIAS E PRÁTICAS DE ENSINO NO PROCESSO DE ENSINAGEM

A educação é o princípio norteador para que as transformações sociais ocorram de maneira satisfatória, propiciando compreensão e aprendizagem para além da sala de aula. Sendo assim, Menezes (2003) argumenta que, “educar para a vida é ensinar o que faz sentido” (MENEZES, 2003, p. 20).

Para tanto, Brandão (2005) reitera que a educação é sem dúvida uma prática social que tem por finalidade o desenvolvimento humano, possibilitando transformações, pois configura-se um dos meios de realização da mudança social tão almejada.

Ainda ressaltando a relevância da educação e toda a sua amplitude, necessitamos colocar em pauta a importância das metodologias e as práticas pedagógicas, pois quando bem planejadas e executadas pelos educadores, cria-se a possibilidade de aquisição de conhecimento e saberes que serão utilizadas ao longo da vida. Como assegura Veiga (1992, p. 16) a prática pedagógica é “[...] uma prática social orientada por objetivos, finalidades e conhecimentos, e inserida no contexto da prática social. A prática pedagógica é uma dimensão da prática social [...]”.

Desta forma, a prática pedagógica se torna eficaz quando engloba todo o contexto social da comunidade em um sentido pleno, propulsor do conhecimento e desenvolvimento da educação escolar da criança. Diante da abordagem, ressalva que:

O processo educacional e, conseqüentemente, a formação de educadores, são vistos quase que exclusivamente como uma dinâmica de interação humana, uma organização sistemática e intencional de diferentes componentes de um sistema ou da linha de conscientização, com características eminentemente políticos sociais (CANDAU, 2003, p. 55).

Neste contexto, ao professor incube o papel de criar novas situações que se adequem e configurem as práticas pedagógicas, aguçando a curiosidade e a busca do estímulo próprio para assumir uma nova postura de ensino, ou seja, uma forma inovadora de possibilitar à criança chegar ao conhecimento, abordando aspectos metodológicos e criativos em sala de aula. Segundo Freire (1996, p. 47) “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção”.

Assim, como via metodológica a ser desenvolvida por meio das práticas pedagógicas inovadoras, a ludicidade deve fazer parte deste contexto, tornando-se um elemento essencial para que a criança possa desenvolver suas habilidades cognitivas, motoras e intelectuais.

Portanto, cabe ao professor um papel importante no processo de construção do conhecimento da criança, apropriando-se de planejamentos de suas práticas pedagógicas com objetivos a serem alcançados. Nas palavras de Behrens (1996):

A figura do professor poderia simbolicamente ser comparada com a de um maestro criativo que exigiria dos componentes da orquestra: organização, iniciativa própria, envolvimento, dedicação e, principalmente, ações coletivas desencadeadas por processos participativos. Sendo criativo, articulador, mediador e desafiador, o professor apostaria em todos os meios e recursos existentes para consolidar a construção do conhecimento (BEHRENS, 1996, p. 64).

Neste contexto tão importante, o professor deve ser colaborador da aprendizagem da criança. Nas palavras de Freire (1996, p. 28) “O saber não é algo imutável ou uma cópia acabada”. A utilização de metodologias e práticas de ensino, quando inseridas na sala de aula possibilita que o professor e a criança aprendam juntos, mediando conhecimentos, proporcionando curiosidade, inquietação, vontade de querer encontrar respostas em situações desconhecidas, visando à construção de uma postura crítica diante do que lhe é apresentado.

A aplicação das e práticas pedagógicas e metodologias coerentes interferem positivamente na formação integral da criança, assim como a falta delas podem fazê-la um mero repetidor de conceitos, sem significado algum. Moran (2007, p. 61) enfatiza que, “Na sociedade da informação, todos estamos reaprendendo a conhecer, a comunicar-nos, a ensinar; reaprendendo a integrar o humano e o tecnológico; a integrar o individual, o grupal e o social”.

Neste sentido, o empenho e a formação do professor dizem muito sobre como o mesmo conduz as suas práticas, pois não basta saber o conhecimento científico, é imprescindível entender como ele deverá ser apresentado à criança no contexto educacional. Luckesi (2000, p. 96) acrescenta que “[...] é a experiência de plenitude que ele possibilita a quem o vivencia em seus atos”.

Portanto, entende-se, assim, que as práticas pedagógicas devem efetuar mudanças curriculares quando necessárias, a fim de propor uma dinâmica de ensino em consonância com que a criança necessita aprender para a construção da sua autonomia, de forma a adquirir conhecimento dos conteúdos por meio dos saberes e das experiências a serem ensinadas e aprendidas.

Os saberes, segundo Perrenoud (1997) são transformados em conhecimentos, que serão ensinados através dos professores, por meio das metodologias de ensino. No atual cenário das instituições educacionais, novas abordagens e metodologias vêm surgindo, desafiando implicações e rupturas de paradigmas que ao longo do contexto educacional foram se perdendo, dando lugar a novos conceitos e abordagens de ensino.

Neste contexto, grandes são as reflexões realizadas acerca do fazer pedagógico a ser inserido no contexto educacional. Verdum (2013, p. 95) em suas palavras, acrescenta que “O professor aprende com o aluno, ao pesquisar sua realidade, seu desenvolvimento cognitivo e afetivo, enquanto o aluno aprende, por meio de um processo de reconstrução e criação de conhecimentos daquilo que o professor sabe e tem para compartilhar”.

Portanto, as instituições educativas, na perspectiva de contribuir para o processo de ensinagem, deverão assumir aspectos que busquem a interação e a participação das crianças, a fim de propor metodologias, mantendo-as sempre em processo de formação social e construção do seu conhecimento.

Freire (1996) destaca a importância de que:

O bom professor é o que consegue, enquanto fala, trazer o aluno até a intimidade do movimento do seu pensamento. Sua aula é assim um desafio e não uma cantiga de ninar. Seus alunos cansam, não dormem. Cansam porque acompanham as idas e vindas de seu pensamento, surpreendem suas pausas, suas dúvidas [...] (FREIRE, 1996, p. 96).

Com o intuito de garantir a interação e a formação das crianças, por meio das práticas pedagógicas exercidas pelo professor, presume que deixemos no passado a ideia que por muito tempo, ao longo dos retrocessos educativos, afirmava que educar se resumia apenas em mera transmissão de conhecimento. Moran (2007, p. 12) reitera que, “Ensinar e aprender são os desafios maiores que enfrentamos em todas as épocas e particularmente agora [...] pela transição do modelo industrial para o da informação e do conhecimento”.

Nos dias atuais, com tantos estudos e formações docentes, torna-se possível criar relações características de trajetórias que envolvem percursos formativos que constituem a maneira e o modo de atuar e ressignificar a prática docente.

Ser professor é enfrentar desafios diários, com o comprometimento de ensinar, buscando metodologias para que de fato a sua prática se consolide. Antunes (1996) acrescenta que o professor ao assumir aulas e acreditar que os estudantes não são capazes de aprender, certamente o mesmo terá obstáculos e dificuldades. Porém, se ele, por meio de suas práticas, crê no desempenho de sua turma, conseqüentemente o desempenho acontecerá.

Todo método de ensino implica em planejamento do que queremos, a maneira como será proposto e a execução do que está planejado, para que assim a criança aprenda, por meio dos saberes do professor, se tornando esse, um mediador de conhecimentos através de suas práticas, reformuladas e repensadas para o bem comum da criança, e assim, inseri-la no contexto social. Conforme aponta Rios (2008, p. 89):

[...] Fazemos bem quando ensinamos o que é necessário ensinar, quando temos consciência do significado de nosso ensinamento no contexto social, quando procuramos conhecer aqueles com quem estamos envolvidos no processo, quando procuramos promover a construção da cidadania.

É necessário que as práticas docentes vão ao encontro do que a criança necessita, permitindo ter acesso a conhecimentos globais, a partir de metodologias aplicadas de ensino com objetivos de melhoria na qualidade da aprendizagem. Na concepção de Franco (2015), é necessário compreender que:

[...] as práticas pedagógicas incluem desde planejar e sistematizar a dinâmica dos processos de aprendizagem até caminhar no meio de processos que ocorrem para além dela, de forma a garantir o ensino de conteúdos e de atividades que são considerados fundamentais para aquele estágio de formação do aluno, e, através desse processo, criar nos alunos mecanismos de mobilização de seus saberes anteriores construídos em outros espaços educativos (FRANCO, 2015, p. 606).

O professor ao entender todo o processo de construção do desenvolvimento infantil, contribuiu para o sucesso da independência e autonomia da criança, e neste sentido as práticas pedagógicas são primordiais para a concretização do conhecimento.

2. PERCURSO METODOLÓGICO DA PESQUISA

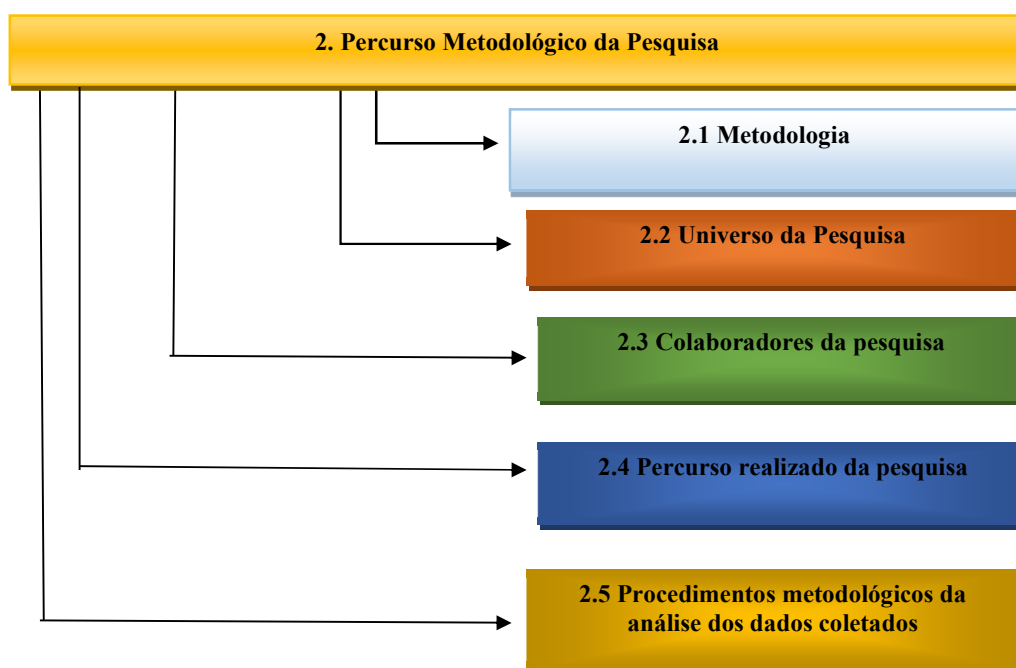
Neste capítulo intitulado percurso metodológico da pesquisa será apresentado o universo da pesquisa e toda trajetória percorrida, com a finalidade de conceber, segundo Minayo (2002, p. 16), os “[...] caminhos do pensamento e a prática exercida na abordagem da realidade”, assim como os instrumentos e procedimentos técnicos adotados, e os colaboradores envolvidos.

O referido capítulo faz menção ao processo de seleção metodológica da análise dos dados produzidos, bem como a verificação dos objetivos propostos, compondo, desta maneira, a fundamentação organizacional e metodológica da pesquisa.

De acordo com Minayo (2002, p. 16), a pesquisa é uma “[...] atividade básica da ciência na sua indagação e construção da realidade. É a pesquisa que alimenta a atividade de ensino e a atualiza frente à realidade do mundo”.

Portanto, apresentamos de forma estrutural as abordagens do capítulo, através do infográfico (Figura 2) abaixo:

FIGURA 2: Representação estrutural do capítulo II



Fonte: Produzido pela autora, 2021

2.1. METODOLOGIA

Esta pesquisa científica é proposta através de uma pesquisa exploratória, que de acordo com Gil (2002, p. 41), esse tipo de pesquisa “[...] tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou construir hipóteses. Pode-se dizer que esta pesquisa tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou descobertas de intuições”.

Coadunando ainda com o autor supracitado, o mesmo argumenta que quando envolve pesquisa exploratória em um estudo, as características apresentadas são bastante flexíveis quanto ao planejamento proposto, de modo a possibilitar reflexões dos mais variados aspectos abordados no estudo realizado Gil (2002).

Neste propósito, a pesquisa empregou a pesquisa exploratória com o intuito de alcançar o objetivo proposto, que foi o de compreender a relevância do lúdico como prática pedagógica no processo de ensinar e aprender frente aos desafios e as possibilidades do trabalho docente, possibilitando obter explicações dos fenômenos estudados e uma aproximação com o que está sendo pesquisado.

A metodologia, assim, configurou-se quanto aos procedimentos técnicos como uma pesquisa bibliográfica com o formato de estudo de caso (GIL, 2002; LAKATOS & MARCONI, 2003). A pesquisa bibliográfica foi concedida com base em material já elaborado, organizado através de livros e artigos científicos (GIL, 2002). Assim, a pesquisa constitui-se por meio de leituras, interpretações dos dados coletados e observações, explorando características pertinentes no que diz respeito à compreensão dos (as) colaboradores (as) em relação a temática pesquisada.

Lakatos & Marconi (2003, p. 183) acrescenta ainda que a pesquisa bibliográfica tem por finalidade “[...] colocar o pesquisador em contato direto com tudo o que foi escrito [...]”. Em relação ao estudo de caso, (MEDEIROS, 2019, p. 71) justifica que “o estudo de caso implica a utilização de múltiplas técnicas de coleta de dados”.

A pesquisa caracteriza-se numa perspectiva de abordagem qualitativa, pois, conforme Gaskell (2002) enfatiza, por meio desse método há o fornecimento de dados básicos para a compreensão das relações sociais e sua situação. Considerando, os fundamentos teóricos e o método abordado, tornou-se possível entender o contexto da pesquisa e o processo de desenvolvimento em que os colaboradores participaram.

A abordagem qualitativa, como destacado por Minayo (2002) estabelece relações entre indivíduos e é proposta como “[...] tarefa central das ciências sociais a compreensão da

realidade humana vivida socialmente” (MINAYO, 2002, p. 23). Desta maneira, a pesquisa apresentada teve a intenção de proporcionar a todos os profissionais da educação em especial os professores entendimento e busca pela compreensão metodológica abarcado neste estudo.

Quanto à natureza da pesquisa, a mesma classifica-se como aplicada, pois, por sua vez possibilita “[...] gerar conhecimentos para a aplicação prática dirigida à solução de problemas específicos” (PRODANOV & FREITAS, 2013, p. 51). Desta forma, para conduzir a pesquisa, foi realizada a investigação científica, que ocorreu por meio das interrogantes propostas e aplicadas aos colaboradores (as) desta investigação, associada à análise dos dados produzidos, que possibilitou ampliação e desenvolvimento do referido estudo.

A elaboração das interrogantes científicas, na perspectiva de Mattar (2001) exige do pesquisador conhecimento do que está sendo proposto e investigado. “O pesquisador precisa saber exatamente o que pretende com a pesquisa, ou seja, quem (ou o que) deseja medir, quando e onde o fará, como o fará e por que deverá fazê-lo” (MATTAR, 2001, p. 23).

Neste estudo, optamos, primeiramente, por delimitar o tema da pesquisa e, em seguida, buscar, através das interrogantes científicas, respostas e informações necessárias para subsidiar todo o desenvolvimento da pesquisa.

Todos os procedimentos científicos adotados que fundamentaram este estudo contribuíram imensamente para delinear pontos estratégicos, que configuraram o percurso da pesquisa, desde os aportes teóricos até os dados coletados. Minayo (2002, p. 21) contribui e argumenta que, “[...] o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

Para conceber esta investigação científica, realizamos a análise de dados por meio da técnica adotada de coleta com aplicação do instrumento, sendo este um questionário formulado com 12 (doze) perguntas fechadas, a 06 (seis) professores (as), com o intuito de compreender como as práticas pedagógicas e a relevância do lúdico contribuem para a aprendizagem e o desenvolvimento da criança. De acordo com Cervo & Bervian (2002, p. 48) o uso do questionário “[...] refere-se a um meio de obter respostas às questões por uma fórmula que o próprio informante preenche”.

A pesquisa fundamenta-se por meio da técnica adotada para a coleta de dados, partindo da análise de conteúdo, de autores como (BARDIN, 2016; GIL 2002; MINAYO, 2013). Segundo a perspectiva teórica de Bardin (2016), a autora estabelece que a análise é um conjunto de procedimentos metodológicos, ao qual possibilita o desenvolvimento que compõem o objetivo estudado.

Portanto, através desta pesquisa aumentam-se os debates a respeito do que foi questionado diante do problema apresentado, enfatizando o processo e o desenvolvimento de ensino aprendizagem em que a criança está inserida. Assim, a pesquisa científica é de extrema importância para que, desta forma, possamos compreender o contexto educacional e possibilitar novas perspectivas de aprendizagem, sobretudo, entender o lúdico como uma eficiente via metodológica para o ato de aprender e ensinar.

2.2. UNIVERSO DA PESQUISA

O universo da pesquisa foi a Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, situada na cidade de Jauru-MT. De acordo com o site da Prefeitura Municipal de Jauru-MT (JAURU, 2021/2024), a cidade fica localizada na região sudoeste do Estado de Mato Grosso, à uma latitude 15°20'31" sul e a uma longitude 58°51'59" oeste, com uma altitude em média de 390 metros.

Segundo a estimativa de dados fornecidos pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2020)³, a cidade consta com uma população de 8.582 (oito mil, quinhentos e oitenta e dois) habitantes e é composta principalmente por mineiros, com significativa participação de paulistas, com base econômica voltada para a agropecuária (JAURU, 2020).

A cidade de Jauru-MT, como ilustrada na (Figura 3), é marcada pela sua origem histórica, que de acordo com o Plano Municipal de Educação – PME (2015)⁴, a cidade “Jauru tem dependência genealógica, ou seja, foi originado do município de Cáceres. Tem seu nome originado na cultura indígena, que significa “Peixe Grande” (JAURU, 2015, p. 18).

Em relação ao clima da referida cidade é tido como tropical quente e sub-úmido com predominância de seca de quatro meses, que segue dos meses de junho a setembro.

³<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/mt/jauru.html>

⁴ Plano Municipal de Educação (PME) 2015/2025, Lei N° 644/2015 Site - www.jauru.mt.gov.br.

FIGURA 3: Vista aérea da cidade de Jauru-MT

Fonte: Produzido pela autora, 2021

De acordo com o PME (2015), o território do município é banhado pelo Rio Jauru que faz referência ao nome da cidade e desagua no Rio Paraguai, estando, seu nome, inscrito na história da América.

A cidade de Jauru-MT possui 04 (quatro) escolas que atende a população local, porém o critério de escolha usado para o desenvolvimento desta pesquisa partiu de um único requisito, ou seja, de ser a única escola urbana que atende crianças do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental I.

Conforme, os dados encontrados no Projeto Político Pedagógico – PPP (2020), primeiramente, a Escola Municipal Lourdes Maria de Lima foi construída e criada através do Decreto da Lei Municipal Nº 042/91, na Rua Gonçalves Dias, Nº 126, Bairro Boa Esperança.

Segundo informações contidas no documento PPP (2020), a localidade escolhida para a implementação da referida escola se deu em virtude do atendimento às necessidades observadas pelos governantes da época. O Prefeito Municipal, na ocasião, Pedro Fidelis da Silva, que através das reivindicações da comunidade iniciou o processo de construção da escola com o propósito de atender a todos os integrantes pertencentes ao bairro Boa Esperança e demais municípios.

A imagem abaixo (Figura 4) mostra o primeiro prédio construído da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, que ocorreu com a finalidade de atender a demanda da população jauruense daquele dado momento.

FIGURA 4: Primeiro espaço construído para atender a demanda da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima



Fonte: Produzido pela autora, 2021

No entanto, no início do ano de 2020, a escola Escola Municipal Lourdes Maria de Lima foi convencionada entre estado e município, acontecendo o redimensionamento, em que alunos do 1º ao 5º ano (anos iniciais) do Ensino Fundamental I passaram, exclusivamente, a ser de responsabilidade do Município, e os alunos do 6º ao 9º ano (anos finais) Ensino Fundamental II, passaram a ser compromisso do Estado, PPP (2020).

Atualmente, a Escola Municipal Lourdes Maria de Lima (Figura 5) encontra-se situada na Rua Marechal Deodoro, N° 910, Bairro-Centro, Jauru-MT, e foi criada, como dito anteriormente, através do Decreto Lei Municipal N°. 042/91, sendo a mesma autorizada pelo credenciamento/Portaria n°. 425/2008-CEE-MT e Autorização/ Resolução: CEB n° 02/2020 - CEE-MT, cujo reconhecimento deve ser renovado a cada quatro anos, conforme determinações do Conselho Estadual de Educação/CEE-MT.

De acordo com o PPP (2020), o nome desta instituição de ensino foi uma homenagem póstuma à senhora Lourdes Maria de Lima, brasileira, nascida no dia 23 de fevereiro do ano de 1927, no município de Inhapim Estado de Minas Gerais, filha de Joaquim Balbino de Barros e Vitalina Faustino de Barros. Seu grau de escolaridade era mínimo, frequentou apenas um ano de escola com um professor que atendia em casa. Casou-se com 16 anos de idade no dia 11/09/1943, com o senhor José Tiago de Lima.

Desta união, tiveram 15 filhos e no ano de 1990, de forma violenta foi brutalmente assassinada. Alguns dos netos de Lourdes Maria de Lima já foram alunos desta instituição e outros ainda se encontram como estudantes.

A construção da escola teve como intuito atender a uma população muito especial. Desta forma, como apresentado no PPP (2020, p. 4), a escola, “[...] acredita na qualidade do ensino através da valorização do ser humano, através de projetos e incentivo à leitura, de forma reflexiva e crítica”. A escola considera o estudante como sujeito de sua própria aprendizagem, construindo conhecimento de forma progressiva e mediada pelo professor (PPP, 2020).

FIGURA 5: Vista aérea do atual espaço da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima



Fonte: Produzido pela autora, 2021

Como apresentado pelo PPP (2020), atualmente a escola apresenta uma estrutura física mediana, pois não foi planejada para este fim e é composta por um total de 20 salas, das quais, 10 salas são de aulas e as demais salas administrativas, entre as mesmas: secretaria, direção, coordenação, laboratório de informática, biblioteca, sala dos professores e outras. Contém, ainda, refeitório pequeno, quadra coberta, cozinha, banheiros, laboratório de aprendizagem e sala de recurso multifuncional. A escola é uma unidade de ensino presencial e oferece atendimento nos períodos matutino quanto vespertino.

Todos os ambientes são climatizados e o atendimento inicial teve, em média, 480 estudantes e uma equipe de trabalho composta por 44 profissionais, na qual, a maioria é efetivo (PPP, 2020). A instituição de ensino aqui referenciada possui um quadro de professores, no qual todos possuem graduação em pedagogia e especialização voltada para área de atuação.

Nos dias atuais, o atendimento presencial aos estudantes deu lugar ao ensino remoto, devido ao cenário Pandêmico que estamos passando, com a Covid - 19, interrompendo o contato de proximidade e de afeto, contato que está sendo “suprido” pelo atendimento não presencial, mas que não deixa de ser tão importante quanto antes. Este momento vivido ficará na memória

inocente dos estudantes, assim como de toda a comunidade educacional.

A gestão da unidade é realizada de forma democrática com participação de toda a comunidade escolar. A autonomia e participação são as bases que fundamentam a gestão democrática. Segundo Petter e Marques (2011, p. 38), “a gestão democrática somente poderá ocorrer se houver uma conjugação de elemento que favorecem sua implantação”. Ambos os elementos favorecem processos de transparência dos aspectos administrativos, financeiro e pedagógicos do âmbito escolar.

Considerando os aspectos abordados, podemos afirmar que é de suma importância a gestão democrática se estabelecer no ambiente escolar, para que assim possa contribuir no que diz respeito às tomadas de decisões, respeitando as diferenças, opiniões e culturas, promovendo um espaço de convivência que favoreça a formação de um trabalho crítico e consciente. Petter e Marques (2011, p. 42) abordam que a “[...] participação vai sendo construída na relação entre os sujeitos, pois se trata de uma vivência coletiva e não individual”.

De acordo com o PPP (2020, p. 7), “A preocupação desta instituição é com a educação de qualidade para todos, garantindo o direito e a aprendizagem essencial para a formação de cidadãos conscientes de seu papel, na transformação da sociedade”.

Ainda, segundo o documento supracitado a instituição de ensino desenvolve alguns projetos, como: “Projeto Musicalizando com aulas de violão”; “Projeto de incentivo à produção de texto e Concurso de Produção Textual”, com premiação em várias categorias; “Projeto Biblioteca Ativa”, em que os alunos que mais participam das atividades da biblioteca são premiados em várias categorias; “Projeto Recreio Encantado”, em que os alunos do 5º ano auxiliam os profissionais a cuidar dos alunos menores no recreio, propondo a eles jogos e brincadeiras.

Neste sentido, através das informações obtidas por meio do (PPP) da escola e que nortearam o universo da pesquisa, pode-se perceber que na prática da instituição de ensino, esta busca exercer uma administração democrática pautada em transparência e autonomia. Petter e Marques (2011) reforçam que:

Pode-se afirmar por fim que, quanto maior for à autonomia conquistada pela escola, maior deverá ser o compromisso e o engajamento nas tomadas de decisão e nas ações por parte dos sujeitos que fazem a escola e nela participam. E é com a participação que a autonomia se constrói e internaliza (PETTER e MARQUES, 2011, p. 42).

Portanto, desde a sua fundação a Escola Municipal Lourdes Maria de Lima esteve voltada para o atendimento a todos os estudantes da cidade, contando sempre com a equipe de profissionais e o zelo pela qualidade de ensinar.

2.3. COLABORADORES DA PESQUISA

Com a finalidade de desenvolver esta pesquisa e alcançar os objetivos propostos desta investigação, a escolha dos colaboradores (as) da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima se deu através da integralidade e por atuarem nos primeiros anos do Ensino Fundamental I.

Foram convidadas 06 (seis) colaboradoras com o propósito elucidar esta investigação, sendo: 02 (duas) colaboradoras que ministram aulas nos Primeiros Anos, 02 (duas) colaboradoras atuantes nos Segundos Anos e 02 (duas) colaboradoras dos Terceiros Anos. Portanto, os critérios de inclusão das 06 (seis) colaboradoras estão interligados por apresentarem características e requisitos que contemplem o que está sendo proposto, ou seja, por estarem atuando nos 03 (três) primeiros anos do Ensino Fundamental I.

O critério de exclusão diante do que foi abordado, foi contextualizado mediante a atuação dos demais professores, ou seja, por não atuarem nos anos que constituem interesse desta proposta de investigação científica, portanto, não atendem aos critérios de produção pretendidos.

O procedimento técnico empregado nesta pesquisa foi à aplicação de questionário abordando 12 (doze) questões fechadas, aplicado a 06 (seis) professoras, intituladas como colaboradoras da pesquisa. De acordo com Severino (2007, p. 125), o questionário é “um conjunto de questões, sistematicamente articuladas, que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos acerca do assunto em estudo”.

Por meio de esclarecimentos às colaboradoras, foram informados todos os aspectos e percurso percorrido, abordando a finalidade da pesquisa, sua natureza, métodos e procedimentos, respeitando os olhares e ponto de vista de cada colaboradora.

Desta forma, esse foi o conjunto de professoras que contribuíram brilhantemente para a investigação desta pesquisa. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) é um documento de extrema relevância que foi devidamente preenchido e assinado pelos incluídos do referido estudo prevendo a ética e o sigilo individual.

Este documento resguarda os direitos e a integridade pessoal de cada ser envolvido no estudo e o modelo encontra-se no ANEXO “A”. A pesquisa aqui apresentada foi realizada pela pesquisadora sob a conduta da ética e do respeito, zelando por todas as informações e dados coletados.

Para o critério de sigilo do questionário aplicado as colaboradoras, essas foram identificadas pela letra inicial do nome da escola e uma sequência numérica de 1 a 6, assim denominado: LM1; LM2; LM3; LM4; LM5 e LM6.

Todas as professoras, colaboradoras desta pesquisa possuem formação acadêmica em pedagogia e especialização na área em que atuam.

As colaboradoras a todo momento, no decorrer da pesquisa, demonstraram interesse em participar e para responderem o questionário. Foi proposto as colaboradoras um tempo estipulado para responderem e encaminharem novamente, para que assim, após os dados coletados e analisados dar seguimento à pesquisa.

Diante dos dados produzidos através do instrumento de pesquisa e das interrogantes científicas, permitiu a compreensão das práticas pedagógicas no cotidiano da sala de aula, bem como a forma em que o lúdico é evidenciado e proposto como via metodológica de ensino.

2.4. PERCURSO REALIZADO DA PESQUISA

Todo percurso empregado com o intuito de alcançar o objetivo da pesquisa, que foi o de compreender a relevância do lúdico como prática pedagógica no processo de ensinar e aprender frente aos desafios e as possibilidades do trabalho docente, teve início desde a formulação do projeto, com etapas que foram alcançadas como:

1. Aulas ministradas de forma online;
2. Pesquisa de cunho bibliográfica, seleção de obras e autores para o aporte teórico e aprofundamento dos dados por meio do tema;
3. Levantamento do diagnóstico que faz menção ao lúdico na instituição de ensino, Escola Municipal Lourdes Maria de Lima;
4. Pré-análise do projeto; orientação e análise do orientador;
5. Aprovação do projeto pelo Comitê de Ética sob o número do Parecer: 4.122.031;
6. Realização dos procedimentos técnicos para coleta de dados: aplicação do questionário;
7. Apresentação do projeto de pesquisa em dois seminários e respectivos avanços obtidos;
8. Apresentação e participação de trabalhos em eventos;
9. Submissão de artigo em revista e periódicos;
10. Categorização dos dados;
11. Redação da dissertação;
12. Qualificação;

13. Defesa da dissertação.

2.5. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA ANÁLISE DOS DADOS COLETADOS

A análise dos elementos produzidos através da coleta de dados, sem dúvida foi uma etapa essencial que elucidou todo percurso metodológico desta investigação. Nesta fase obteve-se os primeiros contatos com as colaboradoras da pesquisa, no qual foi feito o convite para participarem de forma a enriquecer o estudo.

Todas as informações e apontamentos sobre a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como via metodológica de ensino, foram questionadas e as contribuições foram primordiais para a compreensão e desenvolvimento metodológico da pesquisa.

A aplicação do instrumento de coleta de dados se deu através do questionário com 12 (doze) questões fechadas, formuladas através do *Google Forms*, que foram encaminhadas através de *e-mails* de forma individual pela pesquisadora. Todas as questões propostas no questionário nortearam previamente os caminhos para a condução da pesquisa apresentada.

Quanto aos procedimentos de análise de dados, à pesquisa foi fundamentada seguindo conformidade de autores como (BARDIN, 2016; GIL 2002; MINAYO, 2013). Nesta perspectiva Minayo (2013) aponta que no processo de análise dos dados, o material é conduzido sob a ótica da busca lógica do grupo que está sendo investigado.

Para tanto, a análise por meio da abordagem qualitativa nesta vertente, buscou analisar os dados e não apenas assegurar a análise de opinião das colaboradoras. A procura pela compreensão dos dados coletados junto aos aportes teóricos auxiliou de forma significativa para a pesquisadora.

No que se refere à análise de conteúdos por meio dos dados coletados, Bardin (2016, p. 15) acrescenta que “[...] é um conjunto de instrumentos de cunho metodológico em constante aperfeiçoamento, que se aplicam a discursos extremamente diversificados”.

Ainda sob a perspectiva de Bardin (2016, p. 135), a verificação da análise se dá de acordo com a temática e “[...] consiste em descobrir os ‘núcleos de sentido’ que compõem a comunicação e cuja presença, ou frequência de aparição pode significar alguma coisa para o objetivo analítico escolhido”.

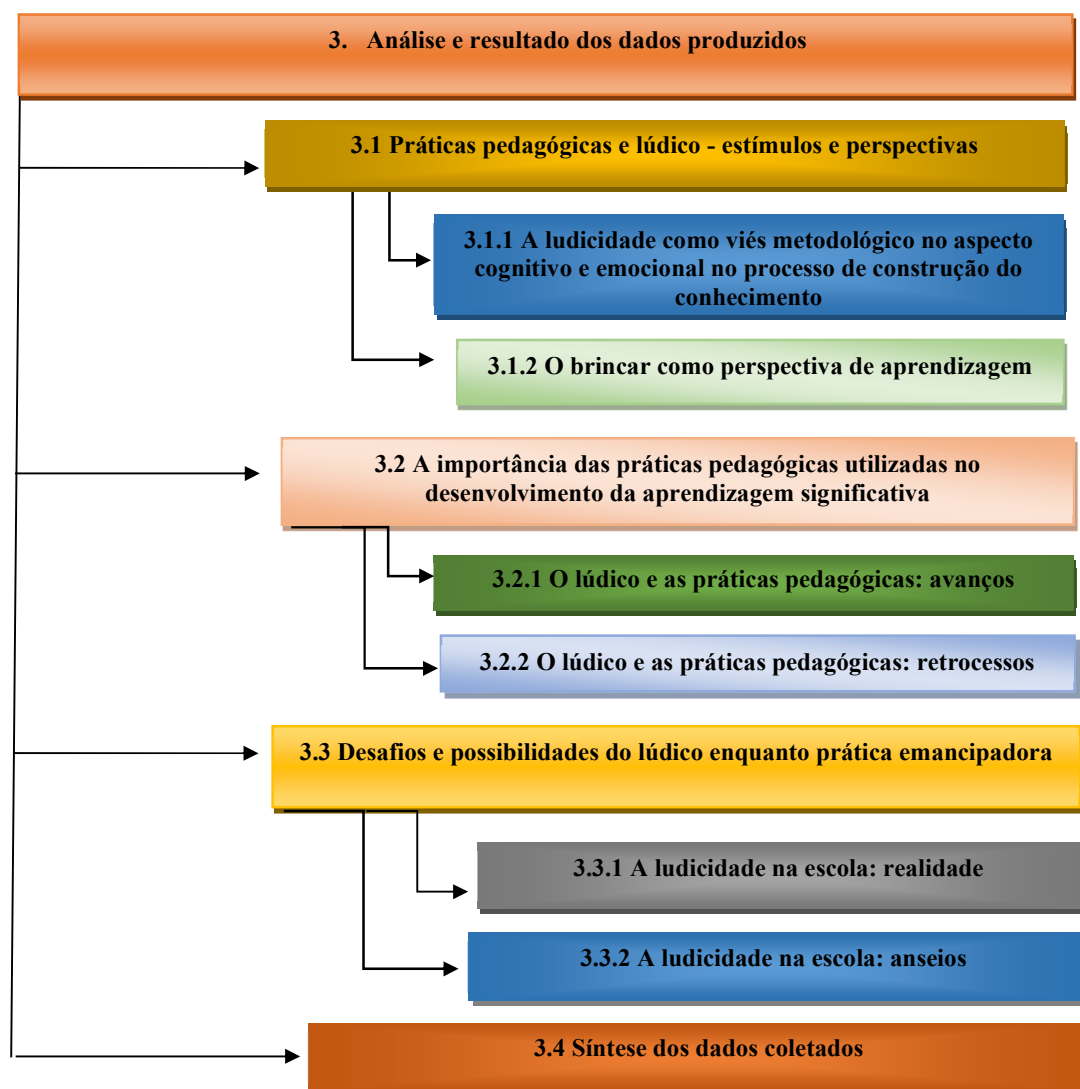
Portanto, diante desta técnica foi possível compreender os dados coletados e interpretá-los, buscando assim, encontrar nesse procedimento respostas para o que foi proposto de forma prévia, concisa e eficiente, e por vez, alcançar os resultados esperados.

3. ANÁLISE E RESULTADO DOS DADOS PRODUZIDOS

Neste capítulo apresentaremos os resultados dos dados coletados e produzidos, obtidos através da aplicação do instrumento questionário às colaboradoras da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima na cidade de Jauru-MT, no decorrer do segundo semestre do ano letivo de 2020.

A análise e resultados dos dados produzidos constituem-se como esclarecimento para dar prosseguimento legal entre os embasamentos teóricos e as informações obtidas por meio do levantamento das interrogantes científicas. O referido capítulo está estruturado de acordo com o infográfico (Figura 6) apresentado abaixo:

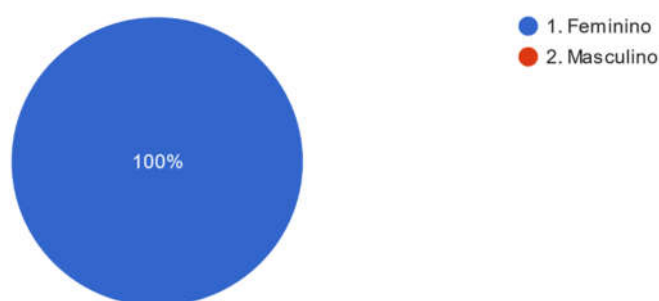
FIGURA 6: Estrutura do capítulo III



Fonte: Produzido pela autora, 2021

Desta forma, como já exposto no capítulo anterior, os dados coletados foram analisados através da aplicação do instrumento questionário. Os primeiros questionamentos propostos se deram em prol da caracterização quanto ao perfil dos (as) colaboradores (as). Como apresentado na (Figura 7), 100% dos participantes deste estudo são do sexo feminino e atuaram como professoras na Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, no ano de 2020, na cidade de Jauru-MT e que contribuíram significadamente para o estudo.

FIGURA 7: Caracterização do perfil das colaboradoras



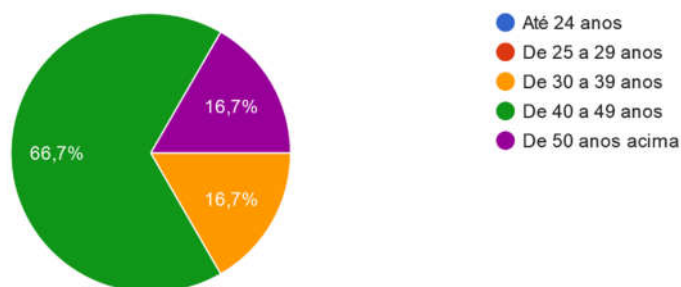
Fonte: Produzido pela autora, 2021

Este número confirma que mesmo estando no século XXI, há ainda uma preponderância das mulheres no campo educacional em relação ao sexo masculino, sobretudo na Educação Infantil e no Ensino Fundamental. Segundo informações do site do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira⁵ (INEP, 2020), as estatísticas do site nos revela que, dos 1.378.812 docentes atuantes no Ensino Fundamental, nos anos iniciais, cerca de 88,1% são do sexo feminino e 11,9% do sexo masculino.

Outro questionamento julgado importante para a compreensão do perfil das colaboradoras, diz respeito à faixa etária de cada uma, como evidenciado na (Figura 8), a seguir. Desse modo, podemos perceber que 04 (quatro) das colaboradoras deste estudo tem idade entre 40 a 49 anos, 01 (uma) corresponde a faixa etária de 30 a 39 anos e 01 (uma) de 50 anos acima. Ainda nos reportando ao *site* supracitado⁶, a faixa etária com maior estimativa de professoras correspondente tem idade de 40 a 49 anos, e de 30 a 39 anos.

⁵https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2020.pdf

⁶https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2020.pdf

FIGURA 8: Faixa etária das colaboradoras

Fonte: Produzido pela autora, 2021

Prosseguindo com a investigação, outro dado importante que nos foi revelado, diz respeito ao grau de escolaridade das professoras colaboradoras desta pesquisa. A nível de Brasil, segundo informações do *site* (INEP, 2020), 85,3% dos professores que atuam nos anos iniciais do Ensino Fundamental possuem nível superior completo, sendo, 81,8%, em nível de licenciatura⁷.

Desta forma, a (Figura 9) nos revela um número significativo no qual mostra que de acordo com o que foi investigado, 100%, ou seja, todas as 06 (seis) colaboradoras deste estudo possuem especialização, isto significa, que todas buscaram aperfeiçoar saberes ao longo da trajetória profissional, sendo, inclusive, um percentual superior à média nacional.

É notório que ao longo do percurso de vida, no campo educacional, o professor, por meio de estudos e experimentações, consegue adquirir saberes próprios, que são classificados por diferentes autores (TARDIF, 2010 & LIBÂNEO, 2007) como os saberes da experiência, que é originado da mediação pedagógica entre professor e aluno, juntamente com toda organização da equipe gestora.

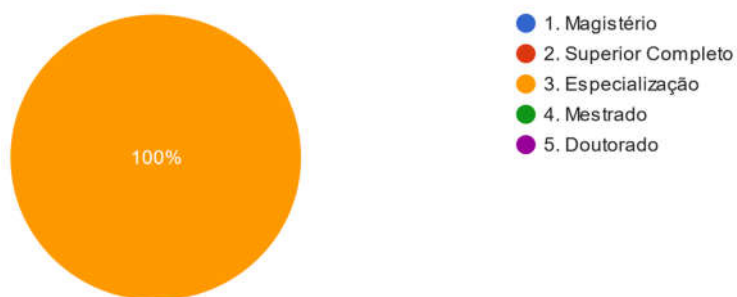
Para Libâneo (2007, p. 309) “[...] o grande objetivo das escolas é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”.

Portanto, o professor junto à escola, deve buscar sempre aperfeiçoar saberes, para que desta maneira atenda as necessidades das crianças, inovando o processo educacional com diferentes formas de aprendizagens, a fim de interação entre o ensinar e o aprender. Nóvoa (2009) nesta perspectiva, nos chama atenção para buscar o que realmente é coerente aos nossos

⁷https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2020.pdf

propósitos, ou seja, que o papel da docência é sempre buscar meios para materializar e elaborar aprendizagem, partindo do desenvolvimento profissional.

FIGURA 9: Grau de escolaridade das colaboradoras

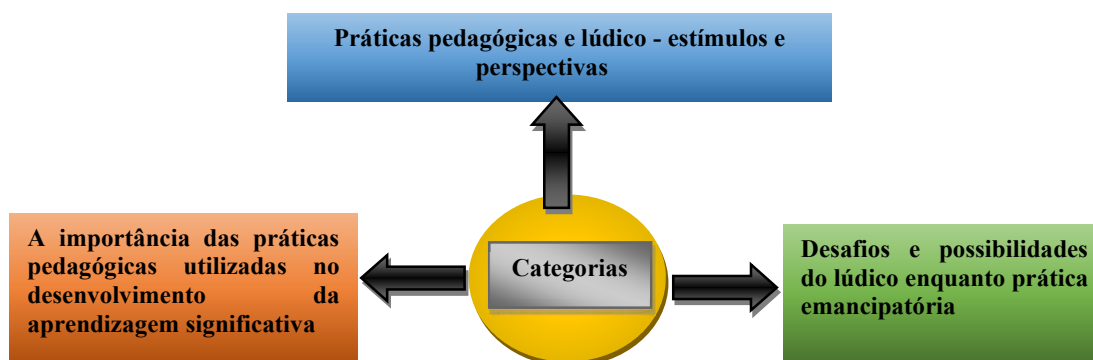


Fonte: Produzido pela autora, 2021

Com a finalidade de analisar e compreender os demais dados coletados através da aplicação do questionário às colaboradoras, optou-se por estruturar este estudo por meio de 03 (três) categorias, e estas em subcategorias, consideradas relevantes, pois, por meio deste método oportuniza-se discutir e organizar de forma adequada os dados coletados. Gil (2008), em seus apontamentos, acrescenta: “[...] as categorias devem ser organizadas de forma tal que não se torne possível colocar determinada resposta em mais de uma categoria do conjunto. Algo que tem mais a ver com a coerência interna do conjunto de categorias que com as respostas obtidas” (GIL, 2008, p. 158).

Por meio das categorias, é possível classificar aspectos fundamentais para a prática de análise de dados, através de características que se relacionam, pois, segundo Minayo (2002, p. 70), “Trabalhar com elas significa agrupar elementos, ideias ou expressões em torno de um conceito capaz de abranger tudo isso”. Bardin (2016), acresce que este método é utilizado como uma técnica didática que possibilita a sequência de tarefas a serem seguidas. As categorias e suas dimensões temáticas estão expostas abaixo, como apresentado na (Figura 10) a seguir:

FIGURA 10: Categorias de análise das dimensões temáticas

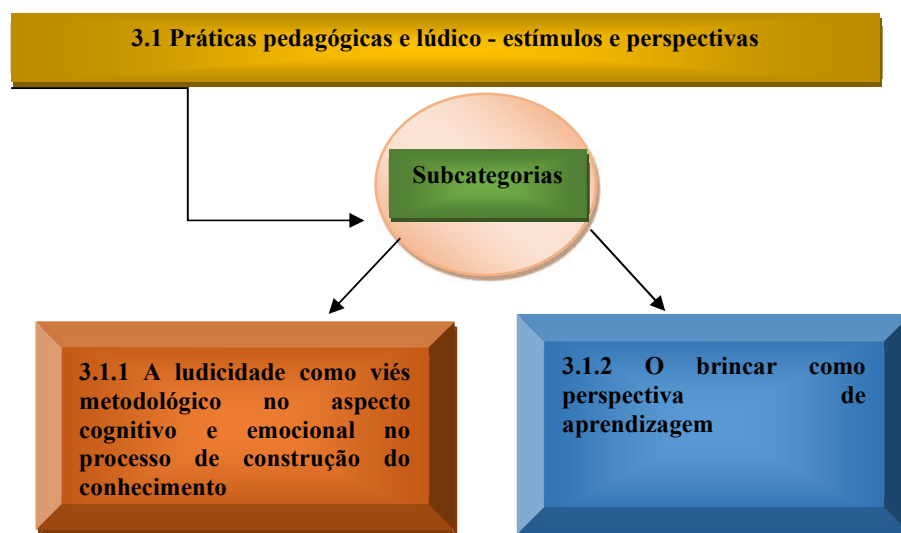


Fonte: Produzido pela autora, 2021

3.1. PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E LÚDICO - ESTÍMULOS E PERSPECTIVAS

Esta categoria traz como proposta apresentar as principais perspectivas encontradas no contexto do espaço escolar, a fim de contribuir com o desenvolvimento da criança. Considerando a importância de propor aprendizagem através das práticas pedagógicas e do lúdico, abordando aspectos relevantes que apresentam. Optamos por explorar esse tema organizando-o em subcategorias, conforme ilustrado na (Figura 11) abaixo:

FIGURA 11. Subcategorias de análise da dimensão temática do lúdico como prática pedagógica



Fonte: Produzido pela autora, 2021

3.1.1. A ludicidade como viés metodológico no aspecto cognitivo e emocional no processo de construção do conhecimento

Nesta subcategoria, discute-se a influência da ludicidade como via metodológica a ser utilizada no processo de construção do conhecimento, abordando aspectos cognitivos e emocionais das crianças.

A apreciação dos dados construídos no decorrer da pesquisa iniciou-se a partir dos levantamentos realizados por meio das interrogantes, que resultou em bases que fundamentaram este trabalho. Com o propósito de preservar a identidade das professoras colaboradoras deste estudo, as mesmas foram identificadas seguindo a ordem de retorno do questionário aplicado, da seguinte maneira: LM1; LM2; LM3; LM4; LM5 e LM6.

Desse modo, ao indagarmos às professoras: **Em sua opinião, quais contribuições o lúdico trás como via metodológica na qualidade da educação?** As respostas, em relação a este questionamento, foram estruturadas de acordo com a (Tabela 1), representada abaixo:

TABELA 1: Contribuições do lúdico como via metodológica

Categorias	Nº de Prof.	Muito Pouco	Pouco	Médio	Muito	Bastante
QT1	06	00	00	00	02	04

Fonte: Produzido pela autora, 2021

Através dos resultados obtidos, constatou-se que a maior parte das professoras, ou seja 04 (quatro) professoras, classificadas como LM2, LM3, LM4 e LM5, quando questionadas a este respeito, reconhecem como bastante as contribuições trazidas pelo lúdico na qualidade da educação, a ponto de ser visto como uma via metodológica que auxilia no processo de desenvolvimento da criança; 02 (duas) professoras LM1 e LM6 consideraram como muito relevantes, as contribuições do lúdico, ou seja, o lúdico é tido como um fator contribuinte de melhoria na eficiência dos processos educativos diante dos olhares das professoras colaboradoras.

Neste sentido, podemos chegar ao entendimento de que através das respostas obtidas, as atividades lúdicas devem ser inseridas nas práxis pedagógicas, no sentido de enriquecimento

e ampliação do universo cognitivo e emocional do processo de aprendizagem e formação social humana.

Como esclarecido no primeiro capítulo, junto à concepção de importantes teóricos, o aprender através do lúdico torna-se essencial para a formação da criança, a ponto de cooperar para o desenvolvimento e aquisição de habilidades e competências. Como apontado por Lima (1994):

[...] o desenvolvimento infantil depende do lúdico, a criança precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo... Portanto, a atividade escolar deverá ser uma forma de lazer para a criança... A criança aprende a melhorar brincando, e todos os conteúdos podem ser ensinados através de brincadeiras e jogos, em atividades, predominantemente, lúdicas [...] (LIMA, 1994, p. 33).

Nesta vertente, diante desse questionamento realizado pode-se identificar que o objetivo proposto para essa interrogante científica foi alcançado, pois, quando o professor utiliza as práticas pedagógicas inovadoras como viés metodológico, de forma concisa e alinhada ao planejamento, possibilita à criança criar, estimulando-a a explorar mais seus potenciais de forma a manifestar imaginações e criatividade.

Santos (2001, p. 14) retrata que “a educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado numa concepção de educação para além da instrução”, isto é, que o lúdico deve ser reconhecido como linguagem que capacita o estudante por meio dos estímulos a se situar no processo de ensinagem, favorecendo a todo momento a busca para a participação e concepção do real prazer em aprender.

Desta forma, é importante o professor ter compreensão do seu papel e das atribuições que lhes cabem, sendo possível atuar como mediador do conhecimento, e é através da ludicidade, o caminho metodológico para que, de fato, a criança possa aprender de modo a criar, através de estímulos próprios, percursos, para seu desenvolvimento cognitivo e emocional. Moyles (2002) acrescenta que o professor, por meio de suas ações, tem possibilidades de refletir a respeito de seus atos e reelaborar com maior propriedade suas práticas pedagógicas.

Quando se trata de desenvolvimento da criança no processo de ensinagem, exploramos, além de teóricos conceituados, documentos proeminentes que servem como base legal para entendermos a importância do lúdico na aquisição do conhecimento da criança.

Assim, como apresentado no último documento que norteia a educação, BNCC, reconhece que “A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças”

(BRASIL, 2017, p. 37). Desta forma, para que essa interação aconteça, é necessário criar condições para que a criança possa explorar, observar e participar, usufruindo da sua própria autonomia.

Portanto, as professoras demonstraram serem conhecedoras das contribuições trazidas pelo lúdico, quando por meio da interrogante científica proposta, as professoras apontaram serem bastante as contribuições do lúdico quando aplicado, no contexto de suas práxis, em sala de aula, buscando sempre alcançar eficácia na aprendizagem da criança, garantindo, assim, a participação e o despertar para um mundo de encantamento e descobertas, quando as atividades são propostas.

As brincadeiras podem ser consideradas como uma ferramenta de aprendizagem de suma importância, defendida por muitos teóricos que acreditam que, através do ato de brincar, as crianças são encorajadas a explorar e criar caminhos próprios que as estimulem a prosseguir no processo de construção do conhecimento. Por essa razão, outra importante indagação foi elaborada com a finalidade de identificar as contribuições das práticas pedagógicas inovadoras no processo de ensinar e aprender, em que a criança está inserida. Diante disso, foi elaborado o seguinte questionamento: **Quantas vezes por semana as atividades lúdicas são inseridas como prática metodológica de ensino no cotidiano da sala de aula?** Como mostra a (Tabela 2), os resultados foram:

TABELA 2: Quantidade de vezes por semana em que o lúdico é inserido nas aulas

Categories	Nº de Prof.	Pouco (1 vez por semana)	Médio (2 a 3 vezes por semana)	Muito (4 vezes por semana)	Bastante (todos os dias da semana)	Nenhuma
QT1	06	00	02	00	04	00

Fonte: Produzido pela autora, 2021

Dentre as respostas obtidas, 04 (quatro) professoras, sendo elas, LM1, LM3, LM4 e LM5, responderam que as atividades lúdicas são bastante inseridas no decorrer das suas práticas metodológicas, ou seja, que todos os dias da semana utilizam dessa proposta para o processo de ensino. Já, 02 (duas) professoras LM2 e LM6 apontaram que inserem o lúdico de forma mediana em suas aulas, de duas a três vezes por semana.

Neste contexto tão relevante ao qual esta sendo adordado essa indagação, cabe uma importante reflexão ao qual o professor tem que ter entendimento do que quer dizer lúdico, pois só é possível proporcionar aprendizagem por meio do brincar se houver ambiência para que de fato haja interação entre os envolvidos, provocando no estudante desejo em aprender, para que dessa forma, construa o desenvolvimento de suas habilidades.

Compartilhando dos dizeres de Selva (2020, p. 71) “O educador precisa ter clareza do que quer dizer “brincar” para ele. Só pelo fato de oferecer recursos lúdicos ou permitir o brincar livremente, não quer dizer que já estão oferecendo de forma eficiente o brincar na aprendizagem [...]”. Neste infortúnio, é extremamente reputado que todos os professores, estejam preparados para desenvolver estratégias didáticas que contemple o lúdico como uma metodologia de ensino, ao qual estimula e capacita para aquisição do conhecimento, e não somente apropriar-se dos momentos de contentamento proporcionado pelo lúdico sem uma ação prévia e planejada e um ambiente propício.

Nessa frente, um fato importante que nos chamou a atenção, diante do contexto abordado em relação aos dados analisados, foi à comparação e coincidência das respostas obtidas das professoras LM3, LM4 e LM5, quando questionadas anteriormente, ou seja, as respostas concidiram de forma autêntica, estando, as mesmas, em consonância, em relação às contribuições e a utilização do lúdico em suas práticas pedagógicas como via metodológica, justificando, assim, uma proposta de aprendizagem atualizada com perspectivas educativas reflexivas e críticas, a fim de propiciar estímulos e despertar o interesse da criança no processo de aquisição de conhecimento.

A partir desta perspectiva, tão considerável, ressaltamos aqui a importância do professor buscar sempre alternativas metodológicas, com o intuito de renovar e transformar suas práxis, para que, então, desperte o interesse da criança em aprender. Do ponto de vista de Brock (2011) o mesmo considera que:

Os educadores necessitam de uma base de conhecimento e compreensão das teorias psicológicas, socioculturais e ecológicas e a relevância dessas teorias para ir ao encontro das necessidades das crianças, assim como do conhecimento de como os educadores ensinam e de como as crianças aprendem (BROCK, 2011, p. 47).

Assim, ao analisar os dados obtidos com fundamentos que partem de importantes estudos, podemos inferir que o lúdico, quando proposto como prática metodológica, pode auxiliar e contribuir com aspectos consideráveis, demonstrando estímulos positivos nos momentos das aulas, interagindo sempre, se comunicando e despertando o raciocínio lógico. Neste sentido, Huizinga (2007, p. 33) considerando o jogo como uma alternativa lúdica,

observa-se que:

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Sendo assim, a visão concebida pelas colaboradoras em relação ao lúdico ser inserido como prática metodológica foi muito profícua e fica evidente que o mesmo é proposto em vários momentos e dias das semanas, ou seja, que o aprender por meio do brincar é, sim, uma forma de estimular e motivar as crianças a trabalharem em equipe, a terem espírito esportivo e principalmente a resolverem problemas, respeitando as regras existentes.

Neste contexto tão importante, o brincar deve ser explorado sempre que possível e de forma planejada, a fim de garantir que a criança aprenda através das brincadeiras e jogos, criando características próprias que a possibilite efetivar suas potencialidades.

Seguindo a proposta de buscar resultados que pudessem subsidiar essa pesquisa, mais um questionamento foi realizado: **Em relação à equipe gestora da unidade escolar, os professores têm apoio necessário quando inserem a ludicidade como via metodológica de aprendizagem para a criança?** Como uma forma de dar visibilidade às respostas que subsidiaram a análise dessa interrogante, foi organizado e estruturado na (Tabela 3), a seguir:

TABELA 3: Os professores tem apoio da equipe gestora quando o lúdico é proposto?

Categories	Nº de Prof.	Nunca	Raramente	Às vezes	Com frequência	Sempre
QT1	06	00	00	00	01	05

Fonte: Produzido pela autora, 2021

Como se pode observar, 05 (cinco) professoras, sendo elas, LM1, LM2, LM3, LM4 e LM5, responderam que sempre têm apoio da equipe gestora quando em suas práticas pedagógicas inserem a ludicidade, e apenas 01 (uma) professora LM6 afirmou que, com frequência, também, tem apoio quando em suas aulas o lúdico é proposto.

Neste sentido, o que se pode compreender e identificar é que a equipe gestora, segundo as respostas apresentadas pelas professoras, possui um olhar voltado para a aprendizagem,

acreditando que a ludicidade é uma via metodológica que possibilita instigar a criança a aprender por meio dos jogos e das brincadeiras.

Por essa razão, o papel da equipe gestora, principalmente o de coordenador pedagógico, nesta vertente, é essencial, pois percorre diversos caminhos no campo de atuação que se configura a aprendizagem, auxiliando no planejamento das práticas pedagógicas dos professores, com o intuito de possibilitar autonomia para mediar o conhecimento através de metodologias inovadoras. De acordo com o que é estabelecido na BNCC, que garante os direitos de aprendizagem, o brincar configura-se:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 38).

Desta forma, a equipe gestora deve caminhar ao lado do professor, auxiliando sempre e motivando-o na busca de melhoria por uma educação eficiente, apropriando-se de estímulos que facilitem enriquecer com metodologias inovadoras, novas abordagens de aprendizagem, devendo, o lúdico, se fazer presente no cotidiano do contexto escolar, percebendo, na importância das brincadeiras, novas dimensões que propiciem o desenvolvimento dos diferentes aspectos da vida da criança, aspectos estes que estão atrelados ao ato do brincar.

Portanto, à medida em que os dados foram analisados, pode-se estabelecer um paralelo com as temáticas relacionadas à investigação desta pesquisa, cuja finalidade foi de compreender a relevância do lúdico como prática pedagógica no processo de ensinar e aprender, frente aos desafios e as possibilidades do trabalho docente.

Aprimorando dos pensamentos de Nóvoa (2009, p. 18), o mesmo traz uma notável contribuição, reforçando que “É importante assegurar que a riqueza e a complexidade do ensino se tornem visíveis, do ponto de vista profissional e científico, adquirindo um estatuto idêntico a outros campos de trabalho acadêmico e criativo.

Diante disso, durante todo o processo de levantamento de dados realizados, surgiram conceitos significativos sobre as práticas desenvolvidas abordando a ludicidade e sua relevância na aplicabilidade do contexto da sala de aula. Ao longo do processo de investigação, as diversas interações dialógicas entre os autores centrais da pesquisa e as colaboradoras possibilitaram a construção de informações e reflexões sobre as práticas docentes realizadas e suas concepções acerca do lúdico no processo de ensinagem da criança.

Santos (1997) aborda ainda que a concepção de que, a educação, quando proposta através da ludicidade se propõe por intermédio de uma nova postura de ensinar, cujo paradigma associa-se a uma nova maneira de aprender, utilizando as brincadeiras como uma via metodológica na construção do conhecimento. Santos (1997) retrata, ainda, que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento (SANTOS, 1997, p. 12).

Deste modo, torna-se evidente a importância de propor a ludicidade como propulsora de conhecimento e desenvolvimento do processo de ensinagem. Nesta conjuntura, é primordial que o professor entenda a forma adequada de propor ações educativas por meio do brincar, pois, desta maneira, contribuirá para a construção do conhecimento pautado em um processo prazeroso e significativo para a criança.

3.1.2. O brincar como perspectiva de aprendizagem

Perceber a concepção que o professor tem em transpor aprendizagem por meio do brincar, é possibilitar à criança obter domínio de conhecimentos alicerçados em fontes importantes e inesgotáveis de oportunidades, através das práticas educativas aplicadas. Neste sentido, Rau (2007), argumenta que “[...] o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento” (RAU, 2007, p. 51).

Diante dessas considerações, compartilhamos com Moyles (2002) que, quando se utilizam recursos metodológicos necessários e apropriados, é possível, por parte do docente, criar condições para uma aprendizagem significativa.

Assim, através de estudos e de práticas reflexivas, o brincar é tido como instrumento importante para o processo de desenvolvimento da criança. Como já exposto e apresentado por meio de conceitos que, teoricamente, fundamentaram esta pesquisa, tornou-se indispensável refletir sobre as relações significativas que o lúdico propicia, possibilitando, dessa maneira, nortear todo percurso desta investigação e entender a relação do brincar com o processo de aprendizagem.

Neste contexto, o ato de brincar, no que diz respeito a aprendizagem, é apresentado por Brenelli (1996) referindo-se como:

[...] atividade que gera um espaço para pensar, onde faz avançar o raciocínio desenvolvendo o pensamento, já que a atitude lúdica –a brincadeira -justamente por pressupor ação e a articulação de pontos de vista, estimulando a representando e engendrando a operatividade. As interações que oportuniza, favorecem a superação do egocentrismo, desenvolvendo a solidariedade e a empatia (BRENELLI, 1996, p. 10).

Portanto, o brincar como perspectiva de aprendizagem, favorece e preenche necessidades do desenvolvimento da criança no processo de ensino, pois, como percebido, o ato de brincar, quando dirigido e com intencionalidade, ensina e possibilita enfrentar desafios, desenvolvendo capacidades que, muitas vezes, estão reportadas a fatores emocionais que são desvendadas no momento das brincadeiras.

Coadunando a ideia de Ferreiro (2001b, p. 31), que afirma: “Nenhuma prática pedagógica é neutra”, mas, ao contrário, toda prática educativa está ancorada no modo que melhor assegura a aprendizagem, buscamos confirmar esse pensamento quando questionamos as professoras com a seguinte questão: **Qual o nível de conhecimento, enquanto professor (a) sobre o lúdico na relação ensino aprendizagem da criança?** Os resultados estão apresentados na (Tabela 4), abaixo, os quais subsidiaram as análises a respeito dessa interrogante:

TABELA 4: Nível de conhecimento do professor (a) quanto ao lúdico

Categorias	Nº de Prof.	Nenhuma	Pouca	Indiferente	Boa	Muito Boa
QT1	06	00	00	00	03	03

Fonte: Produzido pela autora, 2021

Em síntese, 03 (três) professoras LM1, LM2 e LM6 responderam que o nível de conhecimento em relação ao ensinar através do lúdico é boa; outras 03 (três) professoras LM3, LM4 e LM5 apontaram ser muito boa, ou seja, todas as 06 (seis) professoras, quando indagadas, apresentaram uma acentuada compreensão da relevância do lúdico no processo de ensinagem, em que a criança está inserida.

Nesta perspectiva, conseguimos constatar, por meio da análise das respostas apresentadas pelas colaboradoras da pesquisa, que, mais uma vez, o lúdico é compreendido por estar como uma forma de conceber aprendizagem e que a relação existente entre o brincar e o

aprender possibilitada pelas professoras, em suas práticas pedagógicas, traz concepções e contribuições riquíssimas para o desenvolvimento da criança, estando, dessa forma, convictas e preparadas perante os dados obtidos por meio da interrogante científica para ensinarem e mediarem conhecimento através do brincar.

Por suma, “[...] é preciso que o professor tenha consciência de que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa” (BRASIL, 1998, p.29).

Enquanto professoras, com esta percepção, que apresentaram a respeito do lúdico, tornou-se possível considerar que as mesmas utilizam deste método para fortalecer a conexão do aprender e, ao mesmo tempo, de ensinar, assegurando a aprendizagem da criança.

Diante do exposto, Lopes (2006) acrescenta que o brincar é uma das atividades fundamentais porque cria possibilidades de desenvolver a imaginação e capacidades importantes, socializando, desde muito cedo, por intermédio da interação e da experimentação, respeitando as regras existentes que compõem uma sociedade.

É imprescindível associar as brincadeiras à formação integral da criança, pois, segundo Vygotsky (1984, p. 21):

O brincar gera um espaço para pensar, sendo que a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Compreendendo assim que o ato de brincar permite que aconteça a aprendizagem, o brincar é essencial para o desenvolvimento do corpo e da mente.

Nesta vertente, na qual considera-se o brincar como eixo norteador da aprendizagem, Oliveira (2010, p. 55) argumenta que “A riqueza do brincar decorre da capacidade de estimular a imaginação infantil”. Desta forma, a criança torna-se agente de seu próprio desenvolvimento, percebendo a contribuição efetiva do brincar, quando oferecido e instruído de maneira elaborada e planejada, propiciando criar, recriar e imaginar, encarando seus próprios desafios, no que tange ao processo de ensino aprendizagem.

Quando pensamos no ato de brincar e o que ele representa no processo de ensinagem em que a criança está inserida, ao professor cabe o papel fundamental de mediar e motivar, incitando, a todo tempo, por meio da aplicabilidade do lúdico, a criança a aprender, utilizando como proposta metodológica, o que é possível para melhor possibilitar conhecimento. Assim sendo, Moyles (2002, p. 29) complementa que, “[...] o professor tanto permite quanto proporciona os recursos necessários e apropriados”.

O simples ato de brincar, quando elaborado e associado ao planejamento das práticas

pedagógicas a serem executadas, contribuem de maneira favorável, criando perspectivas fundamentadas para a construção do conhecimento, desenvolvendo aspectos que garantem o desenvolvimento emocional, físico e cognitivo.

É, portanto, indispensável pensar no ato de aprender com o uso do brincar, pois, é através das brincadeiras e dos jogos que se cria o elo de percepção da criança para com o mundo, interagindo e compartilhando com outras crianças, momentos valorosos que favorecem a construção do conhecimento de conteúdos e de sociabilidade.

Desta maneira, nos reportamos a Santos (2001, p. 83) que, em seus estudos, afirma: “[...] se acreditarmos que nossos alunos são criativos, imaginativos em função das potencialidades de seu pensamento, podemos tornar possível o impossível, utilizando uma linguagem mágica, única e universal que é a linguagem da brincadeira”.

Através do brincar a criança interage com o mundo, adquirindo concepções de aprendizagens no qual desenvolve suas potencialidades, tornando o processo de ensino mais efetivo e prazeroso. Trazer o brincar para dentro do contexto das práticas pedagógicas é criar perspectivas de aprendizagens às crianças, tornando o processo de ensino mais encantador e atrativo. Nessa conjuntura, Moyles (2002) traz uma contribuição importante, quando expressa:

[...] brincar é um processo no caminho para a aprendizagem, mas um processo vital e influenciável, e é na implementação do currículo que o brincar [...] mantém a sua posição, pois é no desenvolvimento e muitos aspectos inatingíveis que o brincar se sobressai (MOYLES, 2002, p. 106).

A atuação constante das professoras em relação ao processo de ensino e o nível de conhecimento são elementos extremamente pertinentes que favorecem o desenvolvimento da criança, que se tornam mais suscetíveis a ser ensinada, aprimorando conhecimentos por meio da diversão, que se faz presente nos momentos de aprendizagem, tornando mais eficiente a construção de seu aprendizado e autonomia, seja ele de forma individual ou coletiva.

Desse modo, pelas posturas assumidas diante de todo aporte teórico, percebemos que a todo instante o lúdico é concedido como uma metodologia a ser assumida para desenvolver as capacidades intelectuais e motoras, inferindo assim, de modo extremamente assertivo na construção do conhecimento. O papel exercido pelo professor segundo Weisz & Sanches (2002, p. 118) é de “se tornar capaz de criar ou adaptar boas situações de aprendizagem, adequados a seus alunos reais, cujos percursos de aprendizagem ele precisa reconhecer”.

A partir desta perspectiva assumida por meio de autores, outro questionamento foi proposto, no qual careceu de respostas para dar sequência ao estudo, aqui apresentado. Por assim ser, perguntamos: **Você acredita que se atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos**

fossem mais exploradas em sua prática pedagógica o aprendizado das crianças poderia ter maior rendimento? De acordo com a (Tabela 5), abaixo, o resultado dessa pergunta foi:

TABELA 5: Exploração das atividades lúdicas

Categorias	Nº de Prof.	Nunca	Raramente	Às vezes	Com frequência	Sempre
QT1	06	00	00	02	01	03

Fonte: Produzido pela autora, 2021

A apreciação realizada a partir do que foi respondido, pode-se observar que 03 (três) professoras LM3, LM4 e LM5 consideraram que quando os jogos e as brincadeiras são propostos como prática pedagógica, as crianças sempre terão maior rendimento no processo de aprendizagem; 01 (uma) professora LM6 respondeu que, com frequência, as crianças, sim, teriam maior rendimento, maior ganho no desempenho em relação ao aprender; e 02 (duas) professoras LM1 e LM2 apontaram que, às vezes, poderiam ter maior rendimento, confrontando, assim, respostas anteriores, por elas mesmas, respondidas.

Nesse ensejo, o que se observa que em alguns momentos de respostas aos questionamentos, por parte de algumas professoras colaboradas – a exemplo disso a LM1 e LM2 –, divergem de outras respostas, que é o caso mostrado no levantamento de dados da tabela 04 (quatro), no qual, as mesmas responderam ser boa o conhecimento acerca do lúdico em relação ao processo de ensinagem das crianças. Estas controvérsias revelam talvez, uma certa insipiência em relação ao uso do lúdico como ferramenta metodológica, pois demonstram uma instabilidade de entendimento das potencialidades do lúdico, nesse processo.

Por essa razão, o professor necessita ter entendimento do seu papel e do seu fazer pedagógico, apresentando clareza em suas atribuições desde a sua formação acadêmica. O professor em qualquer momento de suas práticas pedagógicas deve ser visto como mediador do conhecimento, sendo determinado na aplicação de suas práticas, proporcionando intervenções convictas e seguras para alcançar êxito e realizar observações, diagnosticando o seu fazer pedagógico enquanto docente.

Nóvoa (2009) expõe que “[...] num contexto de responsabilidade profissional, sugerindo uma atenção constante à necessidade de mudanças nas rotinas de trabalho, pessoais, colectivas ou organizacionais. A inovação é um elemento central do próprio processo de formação”

(NÓVOA, 2009, p. 34).

Neste propósito tão relevante, no qual apontamos o papel do professor e suas atribuições, ao mesmo cabe estar atento ao desenvolvimento cognitivo da criança, para que o conhecimento possa ser ampliado e sua prática se evidencie cada vez mais. Neste intuito, deve ser constante a busca em melhorar as ações metodológicas aplicadas em sala de aula, registrando avanços que fortaleçam o processo de ensinagem em que a criança esta inserida, reestrurando com maior qualidade suas propostas e refletindo suas ações. Sob a perspectiva de melhor oferecer aprendizagem significativa, Silva (2008) corrobora:

Ainda há que se conscientizar os professores que para brincar é preciso planejamento, estudo e dedicação por parte dos educadores. Não é deixar brincar e pronto, por mais que em qualquer situação de brincadeira há sim, o desenvolvimento da criança, na escola essas situações precisam ser bem elaboradas (SILVA, 2008, p. 47).

Portanto, entendemos que, ao educador é dado o dever de explorar e orientar a construção do conhecimento através das mais variadas estratégias de ensino, utilizando como ferramentas atividades lúdicas em sua prática, a qual possa contribuir para que as crianças compreendam de maneira atrativa o desenvolver de todo o processo de ensinagem, possibilitando, desta forma, ao professor, refletir e analisar tais práticas e principalmente identificar as contribuições que as mesmas trazem, de forma a gerar a interação e participação da criança no processo de desenvolvimento da aprendizagem.

Ao nos referirmos sobre a importância das práticas pedagógicas, enfatizando o lúdico como via metodológica em relação ao ponto de vista das professoras, Tardif (2010) complementa que:

[...] um professor de profissão não seja somente alguém que aplica conhecimentos produzidos por outros, não é somente um agente determinado por agentes sociais: é um autor no sentido forte do termo, isto é, um sujeito que assume sua prática a partir dos significados que ele mesmo lhe dá, um sujeito que possui conhecimentos e um saber-fazer provenientes de sua própria atividade e a partir dos quais ele estrutura e orienta (TARDIF, 2010, p. 230).

Sendo assim, o professor deve ser motivado a buscar sempre mais, para que novas ideias possam surgir e, deste modo, complementar a necessidade da criança, sendo a todo instante criativo e inovador de sua prática docente. Neste sentido, ao se abarcar métodos que propicie aprendizagem por meio de práticas pedagógicas inovadoras, é o “[...] que leva os professores a se diferenciarem entre si e seus métodos de ensino” (FOSSATTI; SARMENTO; GUTHS, 2012, p. 71).

O aprender por meio das brincadeiras e dos jogos deve ser entendido como um recurso

didático utilizado a fim de garantir o desenvolvimento do processo ensino, sendo, as atividades propostas, antes de tudo, planejadas, estruturadas e orientadas pelo professor, visando à finalidade de construção de conhecimento da criança para além do contexto da sala de aula.

3.2. A IMPORTÂNCIA DAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS UTILIZADAS NO DESENVOLVIMENTO DA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Através de estudos e das práticas reflexivas, é possível compreendermos que ações pedagógicas funcionam como recursos didáticos que acompanham o cotidiano do professor no fazer educacional, cujo intuito é desenvolver trabalhos eficazes que possam garantir o desenrolar efetivo do processo de ensino.

Desse modo, compreendemos que ao longo da historicidade do contexto educacional no Brasil, a preocupação com a educação foi lentamente tornando-se tema de grandes debates e discussões, que por muito tempo ficou restrita a práticas tradicionais, cuja única e maior preocupação era a exorbitância de conteúdos a serem ensinados ou impostos, com regras e princípios a serem seguidos.

Segundo Luckesi (1999), as práticas tradicionais são expostas de tal modo:

A Pedagogia tradicional centra os procedimentos de ensino na exposição dos conhecimentos pelo professor; geralmente, exposição oral. [...] Para traduzir essa perspectiva metodológica, o direcionamento autoritário da formação do educando é fundamental e os procedimentos de exposição oral dos conteúdos e a exortação moral são os meios disponíveis mais eficientes para cumprir tais ditames (LUCKESI, 1999, p. 154).

Desta forma, através de muitos estudos e debates sobre a importância dos processos educativos eficientes, pode-se perceber mudanças que culminaram em progressos, em que o propósito passou a ser o de impulsionar o desenvolvimento da ensino. Porém, sabe-se que mesmo estando em meio a transformações e tentativas de buscas para a melhoria no campo educacional, há ainda muito a ser dialogado sobre o tema, pois grandes atrasos são perceptíveis quando se trata do contexto educacional.

Em meio a essa abordagem, tão relevante, um dos declínios educacionais que nos chama a atenção diz respeito à valorização da carreira profissional dos docentes, bem como os métodos e práticas utilizadas pelo professor em suas práticas diárias em sala de aula, pois, ambas deveriam ser tratadas como requisito fundamental para a ampliação da eficácia do processo ensino

aprendizagem da criança, uma vez que, em meio a mudanças sucessivas, na educação básica brasileira, há ainda a necessidade de buscar novas metodologias de ensino que contemplem a aprendizagem, efetivamente.

Embasados nos pressupostos teóricos, toda a ação didática pedagógica deve se pautar em conhecimentos que reflitam de forma significativa na vivência da criança, possibilitando criar e recriar meios facilitadores que contribuam para a sua aprendizagem. Logo, “[...] na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão sobre a prática” (FREIRE, 1996, p. 18).

Portanto, mesmo diante de tantos desafios o trabalho do professor deve ser aquele que define de forma positiva suas ações, propondo uma postura centrada no ato de ensinar e aprender, de maneira a organizar, delinear e analisar a influência de toda prática pedagógica na qual a criança esta inserida, experienciando, através do lúdico, novas propostas de desenvolvimento que possam favorecer a construção da aprendizagem. De acordo com Vieira (2009, p. 40), “[...] o professor tem o papel de mediador do processo de aprendizagem, é ele quem incentiva as crianças a experimentarem as formas de conhecimentos”.

Desse modo, podemos entender a função essencial exercida pelo professor na vida da criança, quando as práticas pedagógicas são necessariamente arquitetadas ao planejamento de suas atribuições, possibilitando, portanto, alcançar de forma significativa avanços no processo ensino-aprendizagem da criança.

Assim, Rios (2005) e Santos (2001) argumentam que para a melhoria dos processos educativos eficientes correspondentes a educação, o professor necessita ter domínio e conhecimento dos recursos apropriados, sendo, as atividades lúdicas, nesse sentido, detentoras desta finalidade, alcançando os objetivos propostos de forma autônoma e consciente do seu papel, aprimorando a presença marcante da sensibilidade, compromisso e criatividade.

Dentre as colocações realizadas, todo o processo de ensinagem se torna possível quando o professor está aberto a buscar novos caminhos e oportunidades para fazer com que na criança manifeste todo o desejo pelo despertar do conhecimento, potencializando seus saberes.

Tratando-se das práticas pedagógicas, o lúdico se apresenta como ferramenta de ensino importantíssima, como princípio metodológico que orienta o processo de desenvolvimento da criança. Nas palavras de Piaget (1975), sobre o papel do professor em relação à criança:

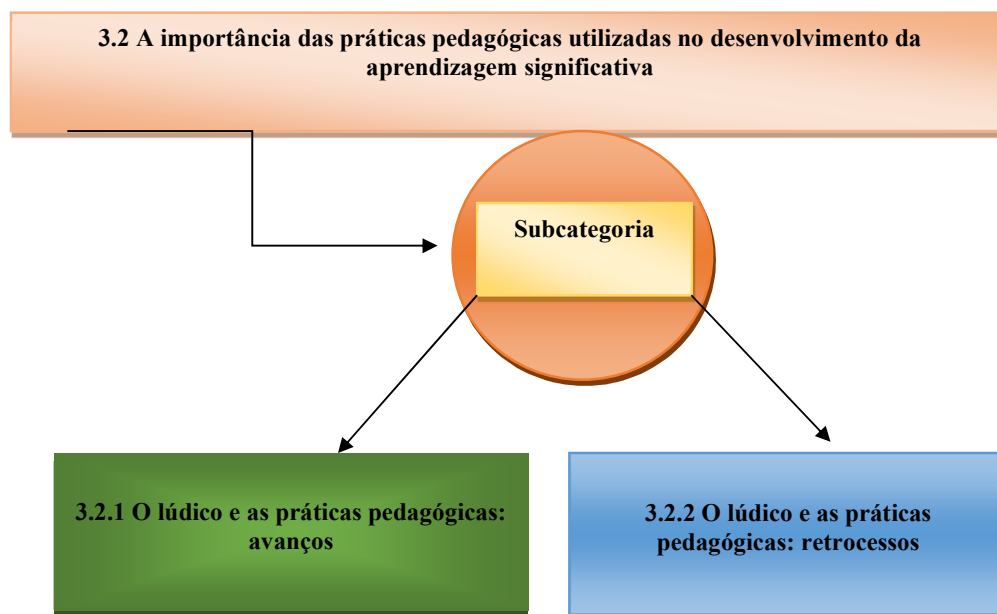
Os professores podem guiá-las proporcionando-lhes os materiais apropriados mais o essencial é que, para que uma criança entenda, deve construir ela mesma, deve reinventar. Cada vez que ensinamos algo a uma criança estamos impedindo que ela descubra por si mesma. Por outro lado, aquilo que permitimos que descubra por si mesma, permanecerá com ela (PIAGET, 1975, p. 64).

Por essa razão, a ação proposta pelo professor deve ser aquela que articule e integre a criança a participar buscando aptidões diante de um planejamento bem estruturado, no qual se estabeleça por meio do saber e fazer pedagógico, reforçando o comprometimento e a preocupação com uma educação eficiente.

Nesta interação, Luckesi (2000, p. 21) acresce que “[...] auxiliar o educando a ir para o centro de si mesmo, para a sua confiança interna e externa; não é, também, difícil, coisa tão especial estimulá-lo à ação, como também ao pensar”.

Com o propósito de melhor entendermos o contexto desta dimensão, tão relevante, optamos por estruturá-la em subcategoria, como apresentado na (Figura 12), abaixo

FIGURA 12: Subcategoria de análise da dimensão temática II



Fonte: Produzido pela autora, 2021

3.2.1. O lúdico e as práticas pedagógicas: avanços

As práticas pedagógicas são de grande valia para a formação da criança, na qual contribui dentro e fora do espaço educativo escolar. O conhecimento proposto pelas ações das práticas docentes são fatores determinantes, que estabelecem as relações existentes entre o professor, que ensina, e a criança, que aprende, possibilitando construir representações significativas, a fim de promover as competências necessárias para o processo de aprendizagem. Nóvoa (2009), traz uma importante menção, ao qual reforça que:

Através dos movimentos pedagógicos ou das comunidades de prática, reforça-se um sentimento de pertença e de identidade profissional que é essencial para que os professores se apropriem dos processos de mudança e os transformem em práticas concretas de intervenção. É esta reflexão colectiva que dá sentido ao desenvolvimento profissional dos professores (NÓVOA, 2009, p. 40).

Neste sentido, partindo da ideia de Gadotti (2000), sem dúvida, o professor é um fator indispensável, sendo ele o verdadeiro construtor do processo de ensino aprendizagem. O professor, quando utiliza-se das práticas pedagógicas apropriadas, cuja finalidade é o desenvolvimento da aprendizagem, possibilita criar um conjunto de oportunidades em que a criança, a todo instante, deve ser vista como elemento central.

Diante de todo o contexto abordado, sabendo da magnitude das práticas pedagógicas unidas ao fazer docente, considerando o lúdico como via metodológica de ensino, partimos para a ideia de darmos continuidade à análise dos dados, estabelecendo um paralelo entre a temática aqui proposta e a averiguação dos dados investigados, quais possibilitaram estruturar esta pesquisa. Por assim ser, consideramos a seguinte indagação: **Em sua opinião, quanto o lúdico influencia no processo de construção do conhecimento da criança?** Os resultados estão apresentados na (Tabela 6), a seguir:

TABELA 6: Influências do lúdico na constução do conhecimento

Categorias	Nº de Prof.	Nenhuma	Pouca	Indiferente	Boa	Muito boa
QT1	06	00	00	00	01	05

Fonte: Produzido pela autora, 2021

De acordo com as respostas obtidas, pode-se constatar que 05 (cinco) professoras LM1, LM2, LM3, LM4 e LM5 consideraram que as influências trazidas pelo lúdico são muito boas, e, 01 (uma) professora, LM6 respondeu ser boa. Neste sentido, diante das respostas obtidas, pode-se analisar que as 06 (seis) professoras acreditam que o lúdico, como prática pedagógica, é, sim, essencial, contribuindo de maneira assertiva o processo de construção do conhecimento.

A partir do que foi questionado às professoras colaboradoras deste estudo, por meio da interrogante científica elencada, torna-se notório que o lúdico é um aliado extremamente importante para o processo de aprendizagem, no qual, através do brincar, são percebidos avanços significativos no desenvolvimento cognitivo, físico e emocional da criança. Embasados nos estudos realizados em torno do desenvolvimento da criança no contexto educaditivo, as atividades lúdicas revelam-se, segundo Silva Junior (2005):

[...] como um instrumento facilitador da aprendizagem, pois possui valor educacional intrínseco, criando condições para que a criança explore interaja com seus companheiros e resolva situações problemas. É visto também como um recurso no processo de ensino-aprendizagem, tornado o mais fácil, enriquece a dinâmica das relações na sala de aula e possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. A todo o momento, o professor devera tomar consciência da timidez, liderança, criatividade, inteligência dos alunos (SILVA JUNIOR, 2005, p. 17).

Apoiados, assim, nas diversas contribuições teóricas, podemos chegar à reflexão do quanto às práticas pedagógicas, estruturadas ao fazer docente, interagindo junto ao lúdico, trazem conseqüências impressionantemente significativas, garantindo, deste modo, novas perspectivas de construção e desenvolvimento da aprendizagem.

Retomando a respostas das professoras, podemos dizer que ao analisar os resultados, elas apontam que o lúdico é um meio influenciador que favorece o progresso da aprendizagem, proporcionando a construção do conhecimento, logo, essas influências refletem em avanços e evoluções, que, para as crianças, soam como aspectos confiantes no desencadear do processo de desenvolvimento. Assim sendo, Tardif (2002) traz uma contribuição importante em relação ao professor, refletindo:

A personalidade do professor é um componente essencial de seu trabalho. Vamos chamá-lo de trabalho investido ou vivido, indicando, com essa expressão, que um professor não pode “só fazer seu trabalho”, ele deve também empenhar e investir nesse trabalho o que ele mesmo é como pessoa (TARDIF, 2002, p. 141).

Partindo deste entendimento, Moyles (2010) acrescenta que nunca foi tão necessário o professor refletir e analisar suas práticas educativas, como nos dia de hoje. Sob a ótica de

Libâneo (2004) o mesmo complementa que:

A tarefa de ensinar a pensar requer dos professores o conhecimento de estratégias de ensino e o desenvolvimento de suas próprias competências do pensar. Se o professor não dispõe de habilidades de pensamento, se não sabe “aprender”, se é incapaz de organizar suas próprias atividades de aprendizagem, será impossível ajudar os alunos a potencializarem suas capacidades cognitivas (LIBÂNEO, 2004, p. 36).

Sabendo que as práticas pedagógicas são vias metodológicas importantíssimas que proporcionam benefícios educativos as crianças, o lúdico deve se fazer presente, pois é visto como ferramenta facilitadora dessas práticas, que, de acordo com as respostas observadas, as professoras indagadas compreendem a função do brincar, acreditando serem fundamentais para o avanço e desenvolvimento da criança.

Por conseguinte, abarcando essa linha de pensamentos das professoras questionadas, chegamos ao entendimento de que as práticas pedagógicas fundamentadas no que a criança realmente necessita para aprender, vai ao encontro da melhoria dos processos educativos eficientes, assumindo, assim, o professor, uma postura clara, com responsabilidades em apropriar-se de práticas fundamentadas. Maluf (2003, p. 20) retrata que “[...] é importante a criança brincar, pois ela vira se desenvolver permeada por relações cotidianas, e assim vai construindo sua identidade, a imagem de si e do mundo que o cerca”.

Como podemos perceber, o professor é o elo que liga o conhecimento a ser adquirido ao processo de ensinagem, tornando a criança apta a pensar, imaginar e recriar através do uso das diferentes possibilidades de práticas pedagógicas. Diante disso, concordando com o pensamento de Ferreiro (1999) as atividades lúdicas motivam a criança a expressar desejos e anseios, através do brincar existe uma linguagem subjacente, que deve ser respeitada, pois, dessa forma, no ato da brincadeira a criança cria alternativas e resolve problemas.

Desse modo, dando ênfase a opinião das professoras em relação às influências trazidas pelo lúdico no processo de construção da aprendizagem, percebemos que todas as colaboradoras indagadas veem no lúdico como influenciador na construção do conhecimento, logo, o aprender por meio do brincar é notado como alicerce para o desenvolvimento da criança, sendo assim, um grande colaborador no processo de construção dos saberes.

Considerando a importância do lúdico no processo de aprendizagem, que deve ser proposto no dia a dia da criança enfatizando o conhecimento, estimulando a imaginação e a criatividade, Ferreiro (1999) argumenta que:

[...] o ato de brincar é mais que a simples satisfação de desejos. O brincar é o fazer em si, um fazer que requer tempo e espaço próprio, um fazer que se constitui de

experiências culturais, que é universal e própria da saúde, porque facilita o crescimento, conduz aos relacionamentos grupais, podendo ser uma forma de comunicação consigo mesmo (a criança) e com os outros [...] (FERREIRO, 1999, p. 63).

Desse modo, enfatizamos a percepção das colaboradoras em relação à importância das práticas pedagógicas, considerando o lúdico como instrumento de aprimoramento para o processo de ensinagem, complementamos argumentando que, por meio desse entendimento o professor cria possibilidades de avançar positivamente, contribuindo com a criança no momento de aprender utilizando de estratégias encantadoras e criativas para que o processo de aprendizagem se solidifique.

Ao utilizar práticas inovadoras de ensino como viés metodológico, o professor oportuniza a criança a tomar decisões, a buscar sua própria autonomia e a desenvolver aspectos cognitivos, cujo aprendizado perdurará para toda vida, ou seja, a função pedagógica exercida pelo professor é fundamental, assegurando progressos na construção do conhecimento.

Chateau (1987) afirma que “Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU, 1987, p. 14), ou seja, ao professor cabe o papel importante de estimular a aprendizagem através do brincar e das brincadeiras, pois, desta forma, possibilitará, a criança, pensar, refletir e criar, desenvolvendo aspectos cognitivos, sensoriais e motores, que lhe são fundamentais.

Inspirados nos princípios teóricos de Freire (2009) no qual enfatiza que o ato de ensinar e de aprender consiste em trocas de experiências fundamentadas, em diálogos que devem fazer parte da prática educativa – pois a criança tanto aprende quanto ensina –, dessa maneira, ao professor, cabe a tarefa de criar possibilidades para a concretização do conhecimento.

3.2.2 O lúdico e as práticas pedagógicas: retrocessos

A Educação Básica, no Brasil, é regida por categorias com objetivos, habilidades e competências específicas para cada faixa etária da criança. Dentre essas categorias, optamos por analisar em que medidas as brincadeiras e os jogos são inseridos no cotidiano das turmas pesquisadas, sendo, essas turmas, os 03 (três) primeiros anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Neste sentido, podemos compreender que os anos iniciais do Ensino Fundamental I é marcado por dar início ao processo de alfabetização e introdução aos conceitos educacionais que perdurarão ao longo de toda a Educação Básica.

Nesta etapa, tão importante, a criança deve ser estimulada a aprender por meio das atividades lúdicas, pois, de acordo com Pereira (2005), o brincar assegura a aprendizagem dos conteúdos ensinados no decorrer das aulas, contribuindo e favorecendo o desenvolvimento de vários aspectos importantes, dentre eles, a atenção, a memorização e a imaginação. Sob a ótica de Negrine (1994):

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p. 19).

Nesta perspectiva, o lúdico deve ser visto como uma proposta de prática pedagógica na qual sustenta a aprendizagem da criança, pois por meio do brincar que as crianças são movidas a representarem suas potencialidades e sua visão de mundo.

A aprendizagem alicerçada ao lúdico, como previsto no último documento BNCC, cujo pressuposto é colaborar e orientar os educadores e instituições de ensino sobre os fundamentos essenciais para as etapas da Educação Básica, reconhece que “A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens epotenciais para o desenvolvimento integral das crianças” (BRASIL, 2017, p. 37).

Desta forma, para que o lúdico possa se fazer presente nos momentos de aprendizagem é preciso propor estratégias de ensino que devem ser apresentadas por meio de recursos pedagógicos que vão ao encontro do que a criança necessita para efetivar suas competências, valorizando as ações lúdicas desenvolvidas em prol da excelência do ensino e das novas descobertas. Assim, o brincar é legitimado:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a

produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais (BRASIL, 2017, p. 38).

Neste cenário, tão significativo, no qual a aprendizagem por meio do lúdico é um componente extremamente importante para o processo de desenvolvimento da criança, propomos dar continuidade a investigação deste estudo, fazendo o seguinte questionamento às colaboradoras: **Em que momentos das aulas são propostas atividades lúdicas que possibilite o desenvolvimento da aprendizagem?** Os resultados apresentam-se demonstrados abaixo, na (Tabela 7):

TABELA 7: Momentos das aulas em que são propostas as atividades lúdicas

Categorias	Nº de Prof.	Quase nunca	Somente nas aulas de educação física	No momento do desenho	Em gincanas	Não desejo responder
QTI	06	00	00	00	01	05

Fonte: Produzido pela autora, 2021

Dentre a sistematização dos dados analisados, nos chama a atenção o fato de 05 (cinco) colaboradoras pesquisadas LM1, LM3, LM4, LM5 e LM6 optarem por não desejarem responder a esse questionamento, o que nos leva a crer que provavelmente esta interrogante científica não apresentou alternativas possíveis de atividades lúdicas, segundo as concepções das colaboradoras, podendo as mesmas não terem se identificado com as alternativas apresentadas e propostas, sendo que apenas 01 (uma), descrita como LM2, respondeu que os momentos de atividades lúdicas são propostos em gincanas.

Neste seguimento, autores como Cavallari e Zacharias (2008), ressalva que por meio das gincanas criam condições de socialização e desenvolvimento para a criança, no qual será capaz de trazer consequências significativas para a construção da autonomia e do conhecimento.

Questionamentos antecedentes a esse evidenciaram que, diante das respostas obtidas, o lúdico sempre se fez presente no contexto das aulas ministradas, sendo visto como uma método que capacita a criança a ver o mundo e a estar nele, aprendendo de forma prazerosa e pertencente.

Assim, do ponto de vista analisado perante o questionamento elaborado, pensar em

aprender por meio da lúdico deve estar a todo momento associado como uma via metodológica de ensino, sendo planejada todas as ações educativas para que dessa forma, possa propiciar entusiasmo e eficácia na construção do conhecimento da criança, não tão somente em algumas disciplinas executadas em sala de aula, mas em todas as ações pedagógicas. Nos dizeres de Gonzaga (2009):

[...] a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica (GONZAGA, 2009, p. 39).

Pensando em processos educativos eficientes, mais atrativos e encantador, tendo em vista as respostas obtidas, percebemos, então, que é preciso continuar dentro de um processo de formação continuada, preparar os docentes para ver o lúdico como via metodológica de ensino, pois, acreditamos que a partir desse momento de formação e entendimento teremos avanços significativos no contexto da educação, que perpassam os retrocessos, atingindo a eficácia do processo de ensino em que a criança está inserida. Concordando com Kishimoto (2016) a falta desse artefato tão importante resulta em:

A falta da formação continuada com uso do novo documento curricular impede a compreensão, por exemplo, de que a brincadeira e as interações relacionam-se com pessoas e conteúdos culturais, com o conhecimento de si do outro, além de proporcionar leitura do mundo, com uso das múltiplas linguagens, prevalecendo a tradição do brincar pobre, fragmentado, espontaneísta, sem ampliação do repertório cultural (KISHIMOTO, 2016, p. 3).

Diante deste contexto de abordagens de extrema magnitude pode-se compreender o papel relevante exercido pelo professor na vida da criança. A todo instante, cabe ao docente, por meio de suas ações metodológicas, interagir e estimular a criança, sendo mediadores do conhecimento. Pereira (2013) traz uma importante contribuição, na qual se reporta:

[...] todos os indivíduos são de alguma forma motivados. Ao educador, cabe descobrir a rota de como chegar ao aluno. O incentivo que ocorre em sala de aula deve ser suficientemente forte e eficaz, de forma a envolver o aprendiz na situação de aprendizagem, oportunizando a ocorrência de mudanças desejáveis. Cabe ao professor despertar no aluno o interesse pela aprendizagem e motivá-lo para aprender, pois desta forma o conhecimento não estará somente sendo transferido, mas também aprendido (PEREIRA, 2013, p. 50).

Ainda nos reportando à análise realizada desse questionamento, retornamos a resposta da professora LM2, que nos leva a refletir seu entendimento em relação à importância das

práticas pedagógicas desenvolvidas e a compreensão das atividades lúdicas como via metodológica que propicia aprendizagem, não só nos momentos contextualizados no âmbito da sala de aula, mas em todas as ações didáticas propostas.

Para ocorrer o desenvolvimento do processo de ensinagem da criança, o professor deve ser instigado a trabalhar sob o prisma de uma pedagogia lúdica, na qual há interação entre quem está ensinando e quem aprende, para que novas perspectivas educacionais possam ser propostas como viés metodológico, a fim de elucidar e compor o cenário da educação.

Aprimorar conhecimentos por parte dos professores com o intuito de colocá-los em prática é uma forma importante de renovar e transformar as ações pedagógicas em busca de melhorias dos atributos do ensino, principalmente quando o lúdico for notado como uma via metodológica, com objetivos planejados e bem definidos e que contemple o currículo didático. Nesta concepção, tão necessária, Brock (2011) acresce que:

Os educadores necessitam de uma base de conhecimento e compreensões das teorias psicológicas, socioculturais e ecológicas e a relevância dessas teorias para ir ao encontro das necessidades das crianças, assim como do conhecimento de como os educadores ensinam e de como as crianças aprendem (BROCK, 2011, p. 47).

Como consequência de uma proposta de pesquisa tão considerável, este estudo pretende provocar reflexões a respeito da conduta didática no ato de ensinar do professor. Como argumenta Nóvoa (2009, p. 33) toda ação pedagógica carece das “[...] práticas profissionais como lugar de reflexão e de formação”.

Portanto, reforçamos que quando o lúdico é articulado às práticas pedagógicas e abordado com objetivos previamente planejados, e não apenas como um momento de recreação esporádico, torna-se provável o encantamento do estudante na construção do conhecimento, tornando possível perceber de forma autêntica as contribuições no processo de desenvolvimento das habilidades e competências das crianças. Moyles (2002) relata que o brincar, quando intencionado e proposto, permite a criança oportunizar-se de novas abordagens de aprendizagem.

Por essa razão, a prática pedagógica diária, na qual o lúdico deve se fazer presente, necessita ser melhor compreendida pelo professor. A criança deve ser notada como elemento principal de todo o processo de ensino e as atividades lúdicas devem ser vistas como mecanismo de conhecimento que possibilita interação e aprendizagem prazerosa. Concordando com as palavras de Rosa (2002):

A maneira de compreender a educação mudou ao longo do tempo - o ensino que era centrado no professor, passa a ser centrado no aluno. Nem por isso o professor deve ter a sua responsabilidade diminuída, pois a aprendizagem é significativa quando o aluno percebe a relevância do que estuda (ROSA, 2002 p. 154).

Diante de toda a perspectiva de ensino através de tantas abordagens teóricas, foi-nos instigado o desejo de pesquisar qual o papel fundamental do lúdico no contexto escolar enquanto via metodológica de ensino. De acordo com as respostas das professoras colaboradas deste estudo, devemos considerar que o objetivo proposto foi alcançado, pois, no decorrer da averiguação, foi possível analisar em que medida as brincadeiras e os jogos foram inseridos no cotidiano das turmas pesquisadas, fornecendo elementos para prosseguir neste estudo.

Dados como os que nos foram fornecidos soam como requisitos fundamentais para criar ações didáticas fomentadoras de novos olhares e novos caminhos a serem traçados em busca de melhoria na qualidade do processo de ensinagem, evitando continuar retrocedendo no contexto educacional.

3.3 DESAFIOS E POSSIBILIDADES DO LÚDICO ENQUANTO PRÁTICA EMANCIPADORA

A análise dessa última categoria, intitulada “Desafios e possibilidades do lúdico enquanto prática emancipadora” configura mais uma etapa extremamente relevante para compreendermos a notoriedade deste estudo.

A prática emancipatória deve ser proposta como ação que transforma sob o enfoque de construir uma visão crítica atrelada as novas possibilidades e metodologias para a construção do conhecimento. Pensando assim, na viabilização de uma educação que contemple a possibilidade de superar desafios e refletir criticamente sobre a atuação docente, Freire (1996) corrobora:

[...] somente quando o professor voltar o olhar criticamente sobre a sua ação pedagógica é que será capaz de perceber os seus acertos e desacertos e com isso transcender de um ativismo prático à práxis verdadeira e com isso concretizar mudanças no seu pensar e agir docentes. É na formação permanente dos professores, o momento fundamental para a reflexão crítica sobre a prática. É pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática (FREIRE, 1996, p. 44).

Assim, fica evidenciado, mais uma vez, que é fundamental buscar aperfeiçoamento na formação dos professores para o empenho de uma educação emancipatória e transformadora,

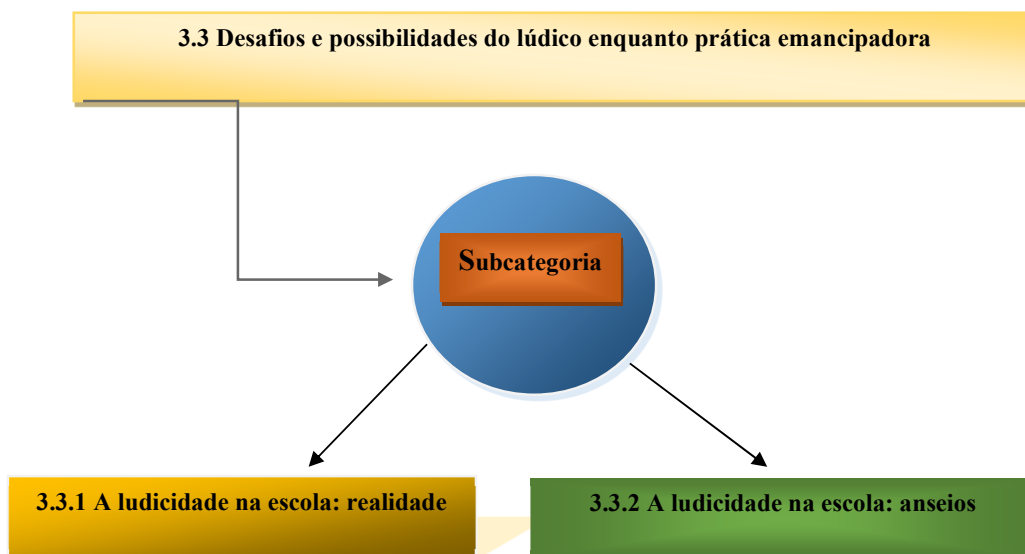
sob a ótica da teoria crítica, na qual possibilita superar os desafios das práticas pedagógicas, viabilizando novas vivências e perspectivas de avanços e melhorias dos processos educativos eficientes.

Nos dias atuais, os princípios das práticas metodológicas de ensino para a melhoria da educação são fortemente refletidos, diante de vários pensadores que influenciaram ações didáticas por meio dos saberes docentes, no âmbito escolar. Há de se destacar, nesta dimensão, convicções importantes, postuladas por Nóvoa (2009), Tardif (2002) e Saviani (2007). No que diz respeito às concepções trazidas por Tardif (2002, p. 39) em relação a postura do professor, o mesmo enfatiza que é “[...] alguém que deve conhecer sua matéria, sua disciplina e seu programa, além de possuir certos conhecimentos relativos às ciências da educação e à pedagogia e desenvolver um saber prático baseado em sua experiência cotidiana com os alunos”.

Com o propósito de melhor compreender a dinâmica aqui proposta, a partir do processo de análise dos dados construídos, apoiamos-nos em pressupostos teóricos que auxiliaram o entendimento, a fim de evidenciar a relevância do lúdico enquanto prática pedagógica em duas subcategorias, pois acreditamos que, desta maneira, a compreensão e a dinâmica da pesquisa possa repercutir de forma positiva para a melhor concepção da prática pedagógica.

Em suma, esta subcategoria possibilitou exibir as principais características da ludicidade encontradas no âmbito escolar. Conforme mostra a (Figura 13), organizamos da seguinte maneira:

FIGURA 13: Subcategoria de análise da dimensão temática III



Fonte: Produzido pela autora, 2021

3.3.1. A ludicidade na escola: realidade

A escola é um espaço educativo de extrema importância para a formação da criança e atuação do professor, pois contribui para a construção da autonomia e desperta o interesse da criança em relação ao processo de aprendizagem. Contudo, o conhecimento é determinado como produto das relações entre professor e aluno, e ao mesmo tempo, como processo de construção de representações significativas acerca da realidade de como os seres humanos produzem seus conhecimentos.

Pensando em uma proposta pedagógica que possibilita o enriquecimento da aprendizagem, o lúdico, segundo Friedman (1996, p. 70), é o caminho a ser percorrido, pois, é “[...] Um meio de estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor e propicia aprendizagens específicas”.

Partindo da concepção importante exercida pelo brincar no processo de construção da aprendizagem, abordado por vários pensadores, trazemos mais um questionamento, considerado pertinente, às colaboradoras desta pesquisa, para que, assim, pudéssemos prosseguir com trabalho proposto.

Desse modo, fizemos o seguinte questionamento: **Com que frequência você professor (a), encontra dificuldades utilizando atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem das crianças?** As respostas obtidas estão configuradas na (Tabela 8), como apresentado a seguir:

TABELA 8: Dificuldades para utilizar o lúdico

Categorias	Nº de Prof.	Nunca	Raramente	Às vezes	Com frequência	Sempre
QTI	06	01	03	02	00	00

Fonte: Produzido pela autora, 2021

Analisando as respostas alcançadas, pode-se perceber que 03 (três) professoras LM2, LM3 e LM6 responderam que raramente possui dificuldades, encontrando poucos desafios para se trabalhar o lúdico no processo de aprendizagem da criança. Outras 02 (duas) colaboradoras LM1 e LM5 admitiram que no processo de construção do conhecimento utilizando atividades lúdicas, às vezes, foram encontradas dificuldades, e 01 (uma), caracterizada como LM4,

respondeu afirmando que nunca teve nenhuma dificuldade em trabalhar atividades lúdicas no processo ensinagem da criança.

As respostas obtidas e observadas nos leva a crer que, mesmo as 05 (cinco) colaboradoras apontando que em algum momento encontraram dificuldades e desafios para trabalhar o lúdico no contexto de suas práticas didáticas, ainda assim, diante de respostas conseguidas anteriormente, as mesma afirmam que utilizam desse método para fomentar a aprendizagem da criança.

Concordando que, através das brincadeiras ou do brincar, podemos ter a concepção clara e importante no processo de aprendizagem da criança, ainda se faz necessário conhecer a realidade do contexto escolar, planejar suas ações metodológicas para que o conhecimento seja realmente efetivado e, não somente, transferido.

Segundo os princípios de Ribeiro (2013):

O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento. Cabe assim, uma estimulação por parte do adulto/professor para a criação de ambiente que favoreça a propagação do desenvolvimento infantil, por intermédio da ludicidade (RIBEIRO 2013, p. 1).

No decorrer de todo o percurso realizado, temos observado que as colaboradoras deste estudo possuem conhecimento sobre a eficiência da ludicidade no processo de desenvolvimento da criança, porém, ao assumirem que em certos momentos encontram dificuldades, mesmo que raramente ou às vezes, de se trabalhar o lúdico em suas práticas, precisam apropriar-se de características que se relacionam com o ato de mediar conhecimento e continuar utilizando dessa ferramenta, para que de fato a criança possa inteirar-se e comunicar-se no processo de ensinagem.

O professor, a todo de momento, deve estar convicto do seu papel enquanto docente, pois se tratando dos anos iniciais do Ensino Fundamental, há a necessidade de buscar meios e aprimoramento para a construção de sua docência, para, seguramente, intervir no processo de aprendizagem. Neste sentido, ao professor necessita “[...] que amplie e fortaleça seus conhecimentos sobre o ser humano nos primeiros anos de vida, sobre suas capacidades, suas possibilidades e suas necessidades” (SILVA, 2016, p. 74).

As atividades lúdicas devem ser notadas como viés metodológico que proporciona condições essenciais para o desenvolvimento físico, social, afetivo, cognitivo e cultural, do qual o docente é o articulador de todo o processo, de modo que possa estabelecer uma relação de

reciprocidade entre quem ensina e quem aprende, com o propósito de buscar sempre mais conhecimentos e levá-los para a sala de aula, pois atividades inovadoras, criativas e motivadoras devem compor sua ação didática. Do ponto de vista de Tardif (2010):

[...] um professor de profissão não seja somente alguém que aplica conhecimentos produzidos por outros, não é somente um agente determinado por agentes sociais: é um autor no sentido forte do termo, isto é, um sujeito que assume sua prática a partir dos significados que ele mesmo lhe dá, um sujeito que possui conhecimentos e um saber-fazer provenientes de sua própria atividade e a partir dos quais ele estrutura e orienta (TARDIF, 2010, p. 230).

Sentir-se preparado para mediar o conhecimento através do lúdico é criar um mundo novo para a criança, é enfrentar os desafios e encarar a realidade ultrapassada por antigos paradigmas educacionais e ter a certeza de que é capacitado para a atuação de sua docência. Para Nóvoa (2009), os professores devem perceber a escola “[...] como o espaço da análise partilhada das práticas, enquanto rotina sistemática de acompanhamento, de supervisão e de reflexão sobre o trabalho docente [...]” (NÓVOA, 2009, p. 39).

Todo docente necessita ter convicção de suas atribuições e de seu fazer pedagógico, para que no entorno do contexto educacional possa superar as dificuldades encontradas na execução de suas práticas pedagógicas. Moyles (2002) reforça que todo professor, ao analisar suas práticas, pode registrar seus avanços com possibilidades de refletir suas ações e reelaborá-las com o objetivo de melhoria.

Tecer um paralelo entre as práticas que dão ênfase a aprendizagem e elevam o conhecimento dentro da realidade de cada contexto educacional é, sem dúvida, uma estratégia utilizada para maior qualidade do desenvolvimento da criança, pois a busca deve ser constante, por metodologias inovadoras que articulem o processo de ensino. Segundo Zabala (1998, p. 27), “Por trás de qualquer proposta metodológica se esconde uma concepção do valor que se atribui ao ensino, assim como certas ideias mais ou menos formalizadas e explícitas em relação aos processos de ensinar e aprender”.

As respostas das colaboradoras nos fizeram perceber quão importante é, mesmo apresentando certas dificuldades e desafios, trabalhar a interlocução das atividades lúdicas como via metodológica, em sala de aula com as crianças, pois, ultrapassando as barreiras encontradas e na tentativa de superá-las é que teremos êxito no desenvolvimento das capacidades e habilidades.

Coadunando com Maluf (2008, p. 42) “[...] A ludicidade é uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens”.

Portanto, cabe ao professor refletir suas práticas e quais são as necessidades de intervenções para que, de fato, o processo de desenvolvimento seja efetivado, a fim de garantir aptidões que assegurem o progresso da aprendizagem.

3.3.2. A ludicidade na escola: anseios

As instituições de ensino têm um novo desafio a ser superado, o de utilizar novas ferramentas metodológicas de ensino para promover a prática pedagógica e, assim, propor a melhor forma de utilizá-las, no intuito de serem aprimoradas como viés metodológico na ação docente. Devido ao enfrentamento Pandêmico da Covid-19, nos dias atuais vivemos um cenário em que a renovação educacional deve se fazer ainda mais presente nas escolas, tornando o professor agente mediador da aprendizagem.

Neste sentido, o professor necessita assumir uma postura eficaz e comprometida de suas práticas utilizando a ludicidade como princípio metodológico que proporciona conhecimento e promove transformações. Rocha (2012, p. 214) argumenta que “[...] essas práticas de ensino fazem com que as aulas não se tornam monótonas e que os alunos não as realizem como se fosse um dever e sim como um prazer em aprender”.

A ludicidade no contexto das instituições de ensino deve ser proposta a fim de alicerçar o conhecimento da criança, promovendo o protagonismo da sua aprendizagem, cujo propósito é romper as barreiras e os anseios provocados pelo distanciamento causado pela pandemia e pelos paradigmas tradicionais, postulados.

De acordo com Castro e Costa (2011, p. 26) “[...] uma das opções para tornar o aprendizado mais simples e prazeroso é a utilização de metodologias alternativas”. Nesta perspectiva de aprendizagem através de metodologias inovadoras e encantadoras, o lúdico exerce papel importante, elevado nos princípios de grandes pensadores.

Argumentando, ainda, sobre as atividades lúdicas e sua eficácia, a autora Friedmann (2006) ressalva que “Como uma atividade dinâmica, o brincar modifica-se de um contexto para outro, de um grupo para outro. Por isso, a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada” (FRIEDMANN, 2006, p. 43).

Como observado pela autora supracitada, às atividades lúdicas são caminhos para as transformações, pois o brincar dinamiza a interação da aprendizagem de maneira extremamente significativa.

Saber mediar o conhecimento através da ludicidade é dialogar com as crianças, fazendo-as, desde muito cedo, refletir o sentido e importância de cooperar, criar, repartir e respeitar as regras existentes. Saraiva (2011) pontua que:

Tanto o jogo quanto a brincadeira são uma atividade voluntária que se dão âmbito de determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras previamente determinadas; essa atividade tem como finalidade sua própria realização, sendo acompanhada tanto de um sentimento de euforia e de tensão quanto da consciência de que difere das atividades cotidianas (SARAIVA, 2011, p. 24).

Por essa razão, ensinar por meio das atividades lúdicas não deve ser confundido com o simples ato de divertimento ou passatempo, e, sim, atrelar a intencionalidade dos momentos prazerosos de uma aula lúdica com objetivos definidos, para que a aprendizagem se concretize. Assim, Santos (2002) reporta-se ao lúdico de modo que é:

[...] uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento (SANTOS, 2002, p. 12).

Pensando em toda essa dinâmica e na proporção tomada sobre a importância da ludicidade como via metodológica no contexto das instituições de ensino como propulsora de aprendizagem, partimos para mais um questionamento que julgamos influenciador para a prática exercida pelo professor. Perguntamos, então: **A escola que você trabalha prefere os meios mais tradicionais de aprendizagem, ou acredita que o lúdico deve ser sempre inserido no contexto do desenvolvimento da criança?** Os resultados desta indagação estão demonstrados na (Tabela 9), abaixo:

TABELA 9. A escola prefere os meios mais tradicionais ou o lúdico deve ser inserido nas aulas?

Categorias	Nº de Prof.	Prefere-se os meios mais tradicionais	Não da muito importância para o lúdico	Às vezes tem apoio	Frequentemente tem apoio	Sempre tem apoio
QT1	06	00	00	00	02	04

Fonte: Produzido pela autora, 2021

Seguras de suas respostas, 04 (quatro) professoras LM2, LM3, LM4 e LM5 responderam com propriedade que a escola na qual exercem seu trabalho sempre apoia a utilização do lúdico no processo desenvolvimento da criança, e 02 (duas) LM1 e LM6 responderam que frequentemente têm apoio necessário para a inserção do lúdico como prática pedagógica.

Essas respostas nos remetem a compreender que a instituição de ensino preza pela melhoria dos processos educativos eficientes do ensino proposto às crianças, trazendo-nos a compreensão da forma explícita e comprometida de ensinar. Esta observação nos conduz a acreditar fortemente na eficácia das atividades lúdicas propostas como via metodológica de ensino, que segundo Friedman (1996), todo educador deve adaptar a ludicidade como um instrumento e sua utilização deve estar em função da realidade e dos anseios de cada grupo de crianças.

Observa-se, através de estudos, que quando a equipe gestora escolar apoia o uso do lúdico como prática pedagógica, na qual destaca a preponderância das aulas criativas como dispositivo de aprendizagem a fim de garantir o desenvolvimento da criança, assegura-se a qualidade das aulas e, conseqüentemente, aprimora o prazer em aprender.

De acordo com as concepções de Matos (2013, p. 137), “A inserção do lúdico no ensino torna-se de fundamental importância e é uma ferramenta imprescindível à qual os profissionais devem aderir com o intuito de conseguir uma produtividade por parte desses alunos recém-chegados a esse mundo”.

Desta forma, é muito importante para o processo de aprendizagem da criança, que a escola e todos os demais profissionais da educação estejam engajados e envolvidos no processo de construção do conhecimento, pois, assim, aumenta a possibilidade de maior resultado no que tange ao processo de ensinagem.

Munidos dessas informações, tão pertinentes, resultados das indagações realizadas e aplicadas como instrumento que conduziu esta pesquisa, percebe-se que a escola sempre preconiza o lúdico no contexto do desenvolvimento da criança.

A autora Dalla Valle (2010, p. 22) relata que “[...] o ato de brincar possibilita uma ordenação da realidade, uma oportunidade de lidar com regras e manifestações culturais, além de lidar com outro, seus anseios, experimentando sensações de perda e vitória”. Assim, ao lidarem com estas experiências, as crianças vivenciam, simbolicamente, situações que estarão presentes em sua fase madura.

Pelas estimativas teóricas em torno da ludicidade como método de ensino e sua grandiosidade, a aprendizagem por meio da aplicabilidade desta metodologia ganha cada vez

mais notoriedade, o que nos faz pensar na gama de possibilidades concebidas, e a redução de cópias memorizadas e mecânicas que o ensino tradicional impôs.

Para Pinto e Tavares (2010, p. 232) “[...] o lúdico na sala de aula passa-a ser um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído com o grupo ou individualmente”. Ao aprenderem por meio das atividades lúdicas, as crianças demonstram um desejo natural em descobrir suas potencialidades, pois são levadas a observar, questionar e interagir a todo tempo. Do ponto de vista de Ribeiro (2013), “[...] o lúdico é parte integrante do mundo infantil da vida de todo ser humano. O olhar sobre o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensinagem na fase da infância” (RIBEIRO, 2013, p. 1).

Desta maneira, por todo o contexto teórico abordado e os dados coletados a partir dos questionamentos realizados, enfatizando o lúdico como viés metodológico, constatamos que as colaboradoras desta pesquisa, juntamente com a equipe gestora, incentivam a construção da aprendizagem por meio da ludicidade, pois reconhecem, em alguma medida, as vantagens trazidas para o processo de construção do conhecimento. Concordando com Pinto e Tavares (2010, p. 232) por meio da ludicidade “[...] a criança passa a ser a protagonista de sua história social, o sujeito da construção de sua identidade, buscando uma autoafirmação social, e dando continuidade nas suas ações e atitudes, possibilitando o despertar para aprender”.

Todavia, propor aprendizagem através da ludicidade é acrescentar oportunidade da criança se encontrar consigo e com os outros que a rodeiam, pois, no ato de brincar, a criança troca experiências significativas, busca soluções e resoluções de possíveis entraves, alicerçando a construção da aprendizagem – que levará para a vida adulta – de forma prazerosa.

Perceber a necessidade de uma prática inovadora e contribuinte para a construção do desenvolvimento é oportunizar a criança, através do lúdico, se sentir parte do contexto educacional, suprimindo os anseios providos de um ambiente que em muitas situações foram tomados por práticas convencionais. Piaget (2001) enfatiza que o lúdico deve fazer parte do contexto natural do ser, para perfazer seu desenvolvimento.

Portanto, com notoriedade no que diz respeito a este estudo, percebemos que todas as 06 (seis) colaboradoras demonstraram consciência da relevância das práticas lúdicas ligadas no processo ensinagem da criança. Por estarem cientes da importância do lúdico como viés metodológico, as colaboradoras apresentaram concepções semelhantes que vão ao encontro de ideias de grandes influenciadores, como Vygotsky (1988), que discorre sobre a temática considerando que o brincar promove o desenvolvimento da criança, em que a atividade lúdica é abarcada como um instrumento para aquisição de novas formas de aprender.

3.4 SÍNTESE DOS DADOS COLETADOS

A partir da análise de todos os dados coletados, por meio da aplicabilidade das interrogantes científicas, às colaboradoras que atuaram como professoras na Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, no ano letivo de 2020, foi possível alcançar o objetivo, proposto, de discutir as influências da ludicidade como via metodológica a ser utilizada no processo de construção do conhecimento.

Recorremos a todas as informações, buscando traçar um paralelo entre o que nos foi retornado, no decorrer da investigação, e os estudos realizados por grandes pensadores influenciadores da construção da aprendizagem por meio do lúdico como prática pedagógica, que nos permitiu validar este estudo, embora reconheçamos as dificuldades enfrentadas na empreitada de aplicar o lúdico da maneira correta.

Não só recorremos aos grandes teóricos, mas a documentos importantíssimos, que também nortearam este trabalho, alicerçando-o e fomentando-o com conhecimentos que subsidiaram todo o percurso desta pesquisa. Dessa maneira, o PNE (BRASIL, 2000) justifica que: “A educação é elemento constitutivo da pessoa, e, portanto, deve estar presente desde o momento em que ela nasce, como meio e condição de formação, desenvolvimento, integração social e realização pessoal” (BRASIL, 2000, p. 36).

O processo de levantamento das informações baseou-se na percepção de que as colaboradoras concordam com o uso do lúdico como via metodológica de ensino, e reconhecem as contribuições para uma educação eficiente o que coaduna com o que defende o PNE, no que se refere à educação como base constituinte para a formação do indivíduo.

Nesta vertente, Santos (2001, p. 15) relata que: “A educação pela via da ludicidade propõe-se a uma nova postura existencial, cujo paradigma é um novo sistema de aprender brincando inspirado na concepção de educação para além da instrução”.

Desta forma, através de todos os dados e informações, percebemos como se da construção social e educacional, ao final deste estudo, pois, observamos que a ludicidade, efetivamente, veio para contribuir para uma prática pedagógica significativa, transformadora e emancipatória Freire (2009), integrada por meio de uma metodologia que proporciona, não só motivações, mas, sobretudo, reflexão e aprendizagem.

Desta maneira, ao final deste trabalho, a escola terá o diagnóstico deste estudo, que se tornará um eixo norteador capaz de orientar no processo de formação continuada e contribuirá como um avanço relevante na prática pedagógica dos docentes. Coadunando com Pimenta (2005) “[...] o docente não precisa apenas de ‘didática’ e ‘metodologia’, ele precisa de uma

formação que o construa como intelectual público [...] por meio de processos constantes de aprendizagem em formação continuada” (PIMENTA, 2005. p. 40).

Desse modo, a todo instante buscou-se compreender e identificar as contribuições do lúdico como prática pedagógica a ser inserida no cotidiano das aulas, como via metodológica que enaltece o processo de desenvolvimento da aprendizagem. Compatibilizando com Luckesi (2000, p. 2) “[...] o que a ludicidade traz de novo é o fato de que quando o ser humano age de forma lúdica vivencia uma experiência plena”.

Acrescentamos, assim, o entendimento da importância de se trabalhar as atividades lúdicas no processo de desenvolvimento da criança, uma vez que o lúdico é uma ferramenta já reconhecida no meio educativo, de modo a fortalecer de maneira encantadora o processo de aprendizagem.

Baseado na compreensão de Rau (2007) o mesmo revela que “[...] o lúdico é um recurso pedagógico que pode ser mais utilizado, pois possui componentes do cotidiano e desperta o interesse do educando, que se torna sujeito ativo do processo de construção do conhecimento” (RAU, 2007, p. 51).

Quanto à perspectiva das professoras colaboradoras, esperamos que continuem a reconhecer e utilizar o lúdico nas práticas didáticas diárias, consolidando a importância das atividades para o desenvolvimento pleno da criança. Apoiados nos pressupostos teóricos de Vygotsky (1994) “[...] o aprender e o seu desenvolvimento estão diretamente relacionados, onde as crianças se envolvem socialmente e culturalmente, proporcionando uma internalização do conhecimento que vem de uma metodologia de construção” (VYGOTSKY, 1994, p. 103).

Assim, sabido da importância do lúdico como prática metodológica indispensável para ser aplicada em sala de aula, aos docentes, cabe proporcionar, através das atividades lúdicas, o desenvolvimento de competências e habilidades motoras, sensoriais e cognitivas das crianças, viabilizando o progresso do processo de ensinagem através da imaginação e da criatividade. Nesta perspectiva, tão relevante, Matos (2013) acrescenta que:

Com essa nova estratégia, tanto o educador como o aluno têm muito a ganhar, pois para a criança o aprendizado tornar-se prazeroso, além do que o aprendizado acontecemais rápido, por quanto se sabe que não apenas as crianças como qualquer indivíduo em qualquer idade possuem uma maior facilidade em aprender aquilo que lhe é mais interessante, o que lhe chama a atenção, o que lhe desperta a curiosidade (MATOS, 2013, p. 137).

Por certo, é imprescindível refletir sobre as práticas pedagógicas enfatizando o lúdico como estratégia pontual da aprendizagem, pois, mediante as práticas lúdicas planejadas e

elaboradoras com o propósito de elucidar o conhecimento é que a construção da aprendizagem significativa acontece. Concordando com Luckesi (2002, p. 105) “[...] o ato de planejar é a atividade intencional pela qual se projetam fins e se estabelecem meios para atingi-los. Por isso, não é neutro, mas ideologicamente comprometido”.

Ao planejar suas ações didáticas, que incluem atividades lúdicas, faz-se necessário, por parte dos docentes, sentirem-se seguros para a aplicação dessa metodologia encantadora, de forma a percorrer precisamente os caminhos diários de uma sala de aula e atingir o que foi planejado com clareza e eficácia, e, desta forma, alcançar o que foi proposto.

Logo, necessitam de uma atenção especial, as crianças que cursam os anos iniciais do Ensino Fundamental I, pois as brincadeiras e os jogos, ou seja, a ludicidade deve ser sugerida como forma de mediar e incitar a aprendizagem, a fim de promover interesse na construção dos saberes, de maneira cativa. Neste sentido, Rau (2007) acresce que “Toda prática pedagógica deve proporcionar alegria aos alunos no processo de aprendizagem” (RAU, 2007, p. 32).

Assim, é extremamente necessário identificar como o lúdico interfere na aprendizagem, fazendo uma análise conceitual no processo de desenvolvimento, pois a criança, nesta etapa da vida, está em constante transformação, necessitando o tempo todo de apoio docente para efetivar sua aprendizagem, sendo estimulada a pensar, a ser criativa e usufruir da imaginação, fazendo desses recursos alicerceres para a continuidade do processo de desenvolvimento ao longo da vida. Luckesi (2005) esclarece que:

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos (LUCKESI, 2005, p. 2).

Nesta perspectiva, em que o professor deve ser mediador do conhecimento, assegurando propor atividades por meio do lúdico que contemplem o processo de desenvolvimento dos saberes, faz-se necessário dinamizar estudos e estratégias de ensino para que possa explorar a imaginação e, conseqüentemente, transformar a construção do conhecimento. Matos (2013, p. 137) elucidada que “[...] as crianças possuem uma maior facilidade em aprender aquilo que lhe é mais interessante, o que lhe chama a atenção, o que lhe desperta a curiosidade”.

Por todo o percurso traçado, pelos dados obtidos e estudos realizados, fica evidente a importância do lúdico quando proposto como uma via metodológica de ensino, que impacta de forma significativa o desenvolvimento do processo educativo. Perante o exposto, fica reluzente

que o lúdico é uma ferramenta que pode contribuir e propiciar um diferencial na formação humana da criança, intencionando o desenvolvimento emocional, sendo está uma base para alcançar resultados esperados para o processo ensino aprendizagem.

Em suma, a todo momento é oportuno reavaliar e identificar os benefícios de uma educação lúdica no âmbito escolar, pois, diante de todos os pontos abordados, pelas contribuições das colaboradoras da pesquisa, no que diz respeito à importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como via metodológica no processo de ensinar e aprender, trazemos aqui alguns aspectos importantes proporcionados pelo lúdico, que fazem sentido para um aprendizado seguro e que servem de inspirações para a prática diária do docente. Assim, estes aspectos estão representados na (Figura 14) abaixo:

FIGURA 14: Aspectos importantes e contribuintes para a aprendizagem através do lúdico



Fonte: Produzido pela autora, 2021

Portanto, os aspectos exibidos acima, na figura, configuram que o lúdico, na visão de grandes pensadores de teorias importantíssimas – que nos alicerçou em toda a trajetória da pesquisa –, promove aprendizagem, garantindo a aplicabilidade da educação ao longo de todo o processo de desenvolvimento da criança, tanto na vida escolar quanto fora dela, pois a ludicidade é o eixo que possibilita todos esses benefícios enquanto propulsora de um ensino significativo e comprometido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A referida pesquisa trouxe uma abordagem significativa, no que se refere à importância do lúdico, que, perpassando diversas perspectivas durante todo o percurso proposto, alcançou o objetivo deste estudo, que possibilitou expressar a relevância do lúdico como prática pedagógica no processo de ensinar e aprender, frente aos desafios e as possibilidades do trabalho docente.

Neste intuito, foi possível identificar as contribuições das práticas pedagógicas no processo de construção do conhecimento, além de analisar, investigar e discutir as influências e concepções do lúdico como via metodológica de ensino aplicada às colaboradoras pesquisadas.

Diante de todos os conhecimentos obtidos e das orientações teóricas que subsidiaram este estudo, juntamente com a prática pedagógica, podemos chegar à conclusão de que os objetivos pretendidos foram alcançados e que, ao professor, é fundamental ter consciência do seu papel frente ao processo de ensinagem da criança, sendo ele mediador de todo o processo de desenvolvimento.

Desta maneira, percebemos que o olhar para o desenvolvimento do processo educacional de aprendizagem da criança é algo indispensável, assumindo, o professor juntamente com a instituição de ensino, uma postura centrada que proporcionará uma aprendizagem consolidada por meio de metodologias inovadoras e atraentes, utilizando como princípio metodológico a ludicidade, que, sem dúvida, é uma ferramenta que auxilia o professor a se direcionar frente às práticas didáticas realizadas.

Pode-se, então, constatar que as práticas pedagógicas apoiado ao lúdico, como estratégia metodológica de ensino desempenham papel fundamental na formação da criança, sendo proposto por meio de diferentes estratégias de ensinagem, principalmente quando essas estratégias vêm atender as necessidades da criança, chamando a atenção para o prazer em aprender.

Assim, conhecido que a ludicidade é um instrumento eficiente para o desenvolvimento da criança, como já apontado por grandes teóricos, à análise dos dados desta pesquisa vão ao encontro das teorias investigativas de grandes pensadores, aos quais nos apresentam conceitos extremamente importantes detentores de princípios que norteiam os processos educacionais eficientes, pois a criança por meio das brincadeiras assimila com maior facilidade, adaptando de forma natural à realidade em que está inserida.

Ao compararmos os resultados obtidos através das respostas das colaboradoras a respeito do lúdico, percebe-se que as mesmas compreendem a relevância deste como prática pedagógica, todavia, apesar de que, quando as mesmas foram questionadas sobre em que momento elas utilizam as atividades lúdicas como via metodológica para a promoção da aprendizagem dos estudantes, um número relativamente elevado das colaboradoras optou por não responder, quiçá pelo fato do questionamento apresentar alternativas possíveis de atividades lúdicas e as mesmas não se identificarem com as alternativas apresentadas.

Apesar da negativa de responder sobre esse questionamento, em linhas gerais não houve disparato ou divergência entre as respostas apresentadas pelas colaboradoras e o que as teorias fomentam a respeito da temática, pois quanto à visão das colaboradoras, as mesmas demonstraram conhecimento da importância de se trabalhar o lúdico em suas práticas didáticas diárias.

Compreender que a ludicidade, além de ser uma metodologia inovadora, atraente e que busca prender a atenção da criança de uma forma diferenciada, também contribui de maneira significativa para a construção de um ser social, propiciando a interação consigo mesmo e com os outros, aprendendo a respeitar, a compartilhar, possibilitando a construção de novos conhecimentos, auxiliando, assim, no processo de ensinagem.

Assim sendo, pode-se entender que o lúdico é uma proposta metodológica que possibilita desempenhar na criança benefícios em todas as áreas do conhecimento, abordando melhorias expressivas quanto aos aspectos emocionais, cognitivos e físicos.

Desta forma, entende-se que o lúdico no espaço escolar é de extrema importância, porque propicia o desenvolvimento e auxilia tanto no processo físico quanto mental, trabalhando o corpo e a mente de forma que a criança desenvolva a aprendizagem.

Assim, ensinar por meio do lúdico é também oportunizar a criança a organização de seus próprios caminhos, sendo necessário que haja um planejamento de acordo com a realidade da criança, com objetivos e metas a serem alcançados, possibilitando obter o conhecimento de forma prazerosa e dessa maneira, permitindo a criação, imaginação e construção da aprendizagem.

Apresentar o lúdico como uma proposta metodológica para concretizar o processo de ensinagem é contribuir iminentemente com o desenvolvimento educacional da criança. Quando o professor se propõe a trabalhar de forma incessante e coerente através de atividades lúdicas, oferta resultados insubstituíveis à formação humana, sobretudo, abordando aspectos cognitivos e emocionais da criança.

Entendemos que, diante de todas as concepções teóricas e leis promulgadas, para que o aprendizado da criança seja realmente contemplado, é extremamente necessária à atuação do professor frente ao processo de ensino, trabalhando por meio de atividades lúdicas, priorizando as vivências e momentos de ludicidade para que o processo de desenvolvimento da aprendizagem de fato aconteça.

Através dos referenciais teóricos utilizados como base, e das respostas alcançadas, podemos entender os benefícios trazidos pela execução das práticas pedagógicas por meio do lúdico e, por conseguinte o prazer em aprender.

Como evidenciado neste estudo, as práticas pedagógicas e a relevância do lúdico no processo de desenvolvimento da aprendizagem no campo da educação têm uma longa história, marcada por avanços e tropeços. No Brasil, o contexto educacional foi permeado por momentos de mudanças, que de alguma maneira acabaram por inferir no ambiente educativo.

Embora os pressupostos teóricos e a legislação recomendem a aprendizagem através de práticas lúdicas, ainda assim, percebe-se que falta uma formação contínua e preparatória para os professores, para que, de fato, a aprendizagem por meio da ludicidade seja efetivada, pois, todavia, muitos docentes se encontram desprovidos de conhecimento sobre a importância do lúdico no processo ensinagem.

Mesmo que as instituições de ensino juntamente com o corpo docente se manifestem garantindo que conhecem a importância de se trabalhar o lúdico, incluindo-o em suas práticas diárias, sabe-se que, muitas vezes, tais práticas desenvolvidas não possuem planejamentos, acontecem de forma mecânica, como passatempo de uma atividade a outra, ou repetitiva, desconectas do sentido real de uma prática pedagógica verdadeiramente lúdica, com intencionalidade.

Torna-se evidente que os debates acerca da aprendizagem por meio da ludicidade não se esgotam, ao contrário, cada dia mais, é necessárias reflexões sistemáticas para sua efetiva aplicação.

No contexto atual, a aprendizagem através das práticas lúdicas se encontra diante de um grande desafio, pois, em virtude do momento pandêmico da Covid-19 e a fragilidade de uma formação continuada, com intencionalidade de superar os anseios, se fazem presente no cenário educacional, principalmente de escolas públicas. Esta realidade do contexto escolar nos leva a despertar para uma reflexão com maior notoriedade, frente a esse anseio e aos demais encontrados no dia a dia da prática docente.

A questão de o professor estar ou não preparado para a aplicabilidade de suas práticas diárias enfatizando o lúdico como prática pedagógica impulsora na qualidade da aprendizagem,

é, sem dúvida, uma questão importante, que deve ser motivada por uma formação contínua, com representatividade de uma linguagem específica que irá fomentar e contribuir para a prática pedagógica exercida pelo professor.

Todos os envolvidos no contexto educacional devem ter em mente o seu papel e o que se pretende, pois, a educação pela via metodológica da ludicidade propicia transformação e crescimento da criança, portanto, maior proximidade com o processo de aprendizagem.

Outro grande desafio no contexto educacional é constituir uma ligação entre as práticas tradicionais enraizadas e as práticas inovadoras, que proporcionem as crianças possibilidades para se desenvolverem de maneira integral.

Em relação a dois aspectos importantes o cognitivo e o emocional, este estudo mostrou que o lúdico contribui de forma eficaz para o processo educacional. Tais contribuições ampliam os processos mentais, ao qual favorece maior abrangência que vai a frente do processo de ensinar e aprender.

Por toda magnitude desta pesquisa, torna-se claro que a escola vista como um espaço de construção dos saberes deve a todo instante, proporcionar a criança desenvolver-se de forma autônoma, consciente e segura da sua aprendizagem, pois se tratando de direitos amparados pelas legislações vigentes, o processo de ensino deve estar pautado na flexibilidade e na dinâmica das práticas metodológicas inovadoras de ensino, para que diante disso a aprendizagem realmente aconteça, atrelando satisfação em aprender.

Assim, acrescentar o lúdico as práticas pedagógicas, não quer dizer apenas colocá-lo com uma receita pronta, ao contrário é fazer a inclusão aos planejamentos a serem executados no cotidiano da sala de aula, para que desta maneira a construção do conhecimento seja realmente efetivada de forma a acrescentar significado e entusiasmo na aprendizagem.

Nesta perspectiva, tão relevante, a aprendizagem por meio das práticas pedagógicas enfatizando o lúdico como uma via metodológica, é uma temática que pode ser abordada nos mais variados seguimentos do contexto educativo, dentre estes a interdisciplinaridade, que infere entre os conteúdos e as sequências dos mesmos a serem aplicados, a fim de aproximar a criança ao mundo real através do imaginário e da criatividade.

Como já apontado, as atividades propostas através do brincar, das brincadeiras e dos jogos, sem dúvida é uma ferramenta excepcional, ao qual deve ser explorada e utilizada no decorrer das práticas pedagógicas aplicadas nas aulas, para que possa cada vez favorecer o processo de construção do conhecimento.

O lúdico como uma via metodológica como já evidenciado nesta pesquisa, aperfeiçoa conceitos, desenvolve habilidades e competências que influenciam na construção dos saberes da criança.

Percebemos assim, a grandeza da importância e da responsabilidade de se trabalhar estratégias incentivadoras e inovadoras de ensino por meio do lúdico, pois bem sabemos que o trabalho do professor desenvolvido através dos jogos e das brincadeiras propicia dinamismo e acarreta progressos, possibilitando diagnosticar desta forma, as dificuldades das crianças e ajuda-las a superá-las, manifestando, o desejo de vencer e posteriormente o de superar seus próprios limites.

O ato de brincar possibilita o processo de aprendizagem, bem como facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo dessa forma, uma relação entre jogos, brincadeiras e aprendizagem.

Por assim ser, a construção do conhecimento através das atividades lúdicas como já pontuado e justificado, não devem jamais serem vistas como momentos de descontração apenas, como muitos profissionais ainda nos dias atuais veem, mas sim como um caminho para a formação da identidade e de construção da aprendizagem, pois o brincar em qualquer faixa etária, principalmente na infância, é uma necessidade, visto que as brincadeiras e jogos desenvolvem várias potencialidades e capacidades que influenciam no desenvolvimento no processo de ensino.

Cabe nesse ensejo, ressaltar que o professor por exercer um papel essencial na vida da criança aos quais marcam profundamente por toda sua trajetória humana, quando se trabalha com metodologias inovadoras e apropriadas para cada faixa etária, promovendo atividades dinâmicas o professor fica na posição de estimulador e mediador do conhecimento traçando um paralelo entre o lúdico e a criança realizando da melhor forma possível o seu importante papel.

Pretende-se com os resultados desta pesquisa incitar todos os professores, em especial os que compõem o universo deste estudo que contribuíram de forma magnífica para que despertem novos olhares para o processo de ensinar, uma vez que aprender com práticas inovadoras de ensino, é um viés metodológico que facilita e desperta o interesse em adquirir o conhecimento, constituindo dessa forma, novas vivências, aguçando a criatividade, a imaginação, além da percepção e a curiosidade da criança.

Portanto, a pesquisa proporcionou uma visão de fundamental importância para o processo de ensinagem, uma vez que o lúdico deve ser visto como uma valiosa via de recursos

de ensino, proporcionando ações que contribuam de forma eficaz para os educadores, propiciando novos olhares e assim, subsidiar o trabalho docente por meio das práticas aplicadas.

RECOMENDAÇÕES

A partir das discussões e análises realizadas no percurso desta investigação, sobretudo no que evidência a relevância das atividades lúdicas para uma prática educativa mais prazerosa e mais significativa, consideramos pertinente que este estudo seja compartilhado e difundido entre toda a comunidade escolar do município de Jauru-MT, desde a esfera pública municipal até a estadual.

Considerando a importância das práticas pedagógicas e a relevância do lúdico como propulsor de uma aprendizagem eficaz, apresentada em todo o percurso desta investigação científica, nos leva a refletir sobre as contribuições e o fato de necessariamente as atividades lúdicas se fazerem presente no contexto curricular das escolas, especialmente como uma via metodológica capaz de incorporar aos planejamentos diários uma nova perspectiva de aprendizagem, sendo as mesmas reconhecidas e praticadas por professores, gestores e profissionais da educação.

Neste sentido, torna-se necessário reforçar a importância de o professor estar seguramente preparado para atuar no âmbito educativo, sobretudo abordando as práticas lúdicas por meio de uma formação continuada, capaz de desmistificar conceitos impostos tradicionalmente e que, infelizmente, ainda perpassa os caminhos da educação, de tal forma que esta ainda tem se apresentado de forma deficitária em relação à perspectiva das atividades lúdicas como uma via metodológica que deve ser pensada, planejada e organizada no sentido da promoção de uma aprendizagem emancipadora e prazerosa.

Assim, considerando todos os benefícios evidenciados nos pressupostos teóricos e legitimado que o lúdico proporciona ao processo de desenvolvimento e formação da criança, torna-se claro e pertinente utilizar desse método como uma via de ensino que auxilia e constrói representações importantes na vida da criança, portanto torna-se necessária a difusão e aplicabilidade destes benefícios através novas investigações científicas no sentido de contribuir para a implementação do lúdico como uma via metodológica de ensino.

Acreditamos, portanto, que este estudo torna-se uma alternativa viável que poderá contribuir para a qualidade de uma aprendizagem, e conseqüentemente para um novo modo de analisar e conduzir as práticas diárias dos professores, reforçando assim, principalmente o olhar pedagógico e comprometido, a fim de transfarer o contexto educacional sob uma vertente lúdica, emancipatória e transformadora.

Portanto, a disseminação deste estudo nas mais distintas possibilidades de formação pedagógica, alinhadas ao mais novo documento que norteia o ensino à BNCC, possibilita o

ajustar das habilidades e competências a serem desenvolvidas e propostas, oportunizando assim, a todos os professores, uma alternativa possível de atuação pedagógica que efetivamente direcionará uma aprendizagem capaz de encantar professores e alunos na jornada formativa rumo a processos educativos eficientes.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Guido. **O professor que não Ensina**. São Paulo: Summus, 1986.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Teorias e Práticas**. Volume 1 – Reflexões e fundamentos. 1. ed. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

ANASTASIOU, Léa das Graças Camargo; ALVES, Leonir Pessate. **Processos de ensinagem na universidade: pressuposto para estratégias de trabalho em sala**. 10. ed.- Joinville SC. ed. Univille, 2015.

ANTUNES, Celso. **Alfabetização Emocional**. São Paulo: Terra, 1996.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Fascículo 15. 9. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

ALVES, Rubem. **A alegria de ensinar**. 6.ed. p. 93, Campinas: Papyrus, 2000.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Tradução Luís Antero Reto, Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2016.

BEHRENS, Marilda Aparecida. **Formação continuada de professores e a prática pedagógica**. Curitiba: Champagnat, 1996.

BRANDÃO, Hugo Pena; BAHRY, Carla Patrícia. Gestão por competências: métodos e técnicas para o mapeamento de competências. **Revista do Serviço Público**, vol. 56, n. 2, p. 179-194, 2005.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil (1988)**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicaocompilado.htm. Acesso em: 26 de janeiro 2021.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**, LDB. 9394/1996.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Introdução. Ensino Fundamental. Brasília. MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil. Conhecimento de Mundo**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação**. Ministério da Educação Brasília, DF/MEC, 2000.

BRASIL. **Orientações Educacionais Complementares aos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs)**. Ministério da Educação. Brasília: MEC, 2006.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Resolução CNE/CEB nº 5/2009. Ministério da Educação. Brasília: 2009

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente: lei n. 8.069, de 13 de julho de 1990, e legislação correlata** [recurso eletrônico]. – Ministério da Educação 9. ed. – Brasília: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2010. p. 207.

BRASIL. **Resolução N° 7 de 14 de dezembro de 2010 – Diretrizes Curriculares Nacionais**. Brasília. 2010.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular- 3ª versão**. Ministério da Educação. MEC, SEB, 2017. Disponível em:<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCCpublicacao.pdf>.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Ministério da Educação. Brasília, 2018.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas**. Campinas: Papirus, 1996

BROCK, Avril. **Brincar: aprendizagem para a vida/ Avril Brock...** [et al.]; tradução: Fabiana Kanan; revisão técnica: Maria Carmem Silveira Barbosa. – Porto Alegre: Penso 2011.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CANDA, Cilene Nascimento. **Aprender e brincar é só começar**. In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). **Educação e ludicidade**. Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Gepel, p. 123-140, 2004.

CANDAU, Vera. **Rumo a uma nova didática**. Petrópolis: Vozes, 2003.

CASTRO, Bruna Jamila; COSTA, Priscila Carozza Frasson. Contribuições de um jogo didático para o processo de ensino e aprendizagem de Química no Ensino Fundamental segundo o contexto da Aprendizagem Significativa. **Revista Electrónica de Investigación en Educación en Ciencia**, v. 6, n. 2, p. 25-36, dez. 2011.

CAVALLARI, Vinícius Ricardo; ZACHARIAS, Vany. **Trabalhando com recreação**. 10. ed. São Paulo: Ícone, 2008.

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN Pedro Alcino. **Metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a Criança**. São Paulo, Summus, 1987.

CURY, Carlos Roberto Jamil. Democracia e Construção do Público no Pensamento Educacional Brasileiro/ Organizado por Osmar Fávero, Giovani Semeraro. Petrópolis. RJ: Vozes, 2002. entre conflitos e possibilidades educativas. In: **Revista Metáfora Educacional** (ISSN 1809-2705) – versão on-line, n. 15 (jul. – dez. 2013), Feira de Santana – Bahia (Brasil), dez./2013. p. 129-148. Disponível em: <<http://www.valdeci.bio.br/revista.html>>. Acesso em: 28, julho, 2021.

FERREIRO, Emília. **Com todas as letras**. São Paulo: Cortez, 1999.

FERREIRO, Emília. **Com Todas as Letras**. Tradução: Maria Zilda da Cunha Lopes; retradução e cotejo de textos Sandra Trabucco Valenzuela. 10 ed. São Paulo: Cortez, 2001a. (Biblioteca da Educação_ série 8_ Atualidades em Educação, v. 2).

FOSSATI, Paulo; SARMENTO, Dirléia Fanfa; GUTHS, Henrique. Saberes docentes e a docência na sociedade contemporânea: olhares discentes. **Rev. Comunicações**. Piracicaba, ano 19. n. 1. p. 71-85. Jan-jun. 2012. Disponível em: <https://www.metodista.br/revistas/revistasunimep/index.php/comunicacoes/article/view/936/972>. Acesso em: 12 de jul. de 2021.

FRANCO, Maria Amélia Santoro. Práticas pedagógicas de ensinar-aprender: por entre resistências e resignações. **Rev. Educ. Pesquisa**. São Paulo. v. 41, n. 3, p. 601-614, jul./set. 2015.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo, 1996.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança: um reencontro com a Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 16ª ed. 2009.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

FROEBEL, Friedrich. **A educação do Homem**. Tradução: Bastos, Maria Helena Câmara. São Paulo: Editora UPF, 2001.

FROEBEL, Friedrich. **O Pedagogo dos Jardins de Infância**. Petrópolis: Vozes, 2007.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas Atuais da Educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

GADOTTI, Moacir. **Trabalho e educação numa perspectiva emancipatória. Florianópolis**. II Fórum Mundial De Educação Profissional e Tecnológica Democratização, emancipação e sustentabilidade, 2012.

GASKELL, G. Entrevistas individuais e grupais. In: M. W. Bauer, & G. Gaskell (Orgs), **Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático** (pp.64-89). Petrópolis: Vozes, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. Antônio Carlos Gil. - 4. ed. – São Paulo: Atlas, 2002.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. Antônio Carlos Gil. – 6ª Edição. – São Paulo, Editora Atlas S.A. – 2008.

GONZAGA, Rúbia Renata das Neves. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. **Revista Maringá Ensina**. nº 10 - fevereiro/abril. (p. 36-39), 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. Tradução de São Paulo: Perspectiva, 1971.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5. Ed. São Paulo, Perspectiva, 2001.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

IBGE/GOV, **Cidades e Estados**, 2020. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/mt/jauru.html>. Acesso em: 21 abr. 2021.

INEP, Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **Estatística e Indicadores**, 2020. Disponível em: https://download.inep.gov.br/publicacoes/institucionais/estatisticas_e_indicadores/resumo_tecnico_censo_escolar_2020.pdf.

JAURU, Prefeitura Municipal. **Demografia e História**. Disponível em: <https://www.jauru.mt.gov.br>. Acesso em: 21 abr. 2021.

JAURU, Prefeitura Municipal. **Plano Municipal de Educação 2015/2025**. Secretaria Municipal de Educação, 2015.

JAURU, Escola Municipal Lourdes Maria de Lima. **Projeto Político Pedagógico - PPP**. Secretária de Estado de Educação, 2020.

KAAM, Deyse de Souza; RUBIO, Juliana de Alcantara Silva. A Importância do Jogo na Prática Psicopedagógica. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**, v. 4, n. 1, p. 1-12. 2013.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Froebel e a concepção de jogo infantil**. Tizuko Morchida Kishimoto. Artigo publicado em 1996. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/rfe/article/view/33600/36338>. Acesso em: 29 jul. de 2021.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. Encontros e desencontros na formação dos profissionais de educação infantil. In: MACHADO, Maria Lucia de A. **Encontros e desencontros em educação infantil**. – 4. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **Currículo e conteúdos específicos da base nacional**

comum de Educação Infantil. 2016. Disponível em:
http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/relatoriosanaliticos/Tizuko_Morchida_Kishimoto.pdf. Acesso em: 27 de out. De 2020.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática**, 5. ed. Goiânia, Alternativa, 2004.

LIBÂNEO, José Carlos. **Educação escolar: políticas, estrutura e organização**. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2007.

LIMA, Lucineide Ribas Leite. **O espaço do saber ludo-sensível na prática pedagógica de estagiárias de educação infantil**. Dissertação (mestrado em educação). Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 1994.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba, PR: FAEL, 2006.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Filosofia da Educação**. São Paulo: Cortez Editora, 14ª reimpressão, 1999.

LUCKESI, Cipriano Carlos. O que é mesmo o ato de avaliar a aprendizagem. **Revista Pátio**, ano 3, n12. fev/abr 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da Aprendizagem Escolar**. São Paulo: Cortez, 2002.

LUCKESI, Cipriano Carlos. . **Avaliação da Aprendizagem Escolar**. 17ª ed. São Paulo, SP: Cortez, 2005.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos da Metodologia Científica. 5ª Ed. São Paulo. Editora Atlas S.A., 2003

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. São Paulo: Vozes, 2003.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MATOS, Marcela Moura. O Lúdico na Formação do Educador: Contribuições na Educação Infantil. **Cairu em Revista**, v. 2, n. 2, p. 133-142, jan. 2013.

MATTAR, Fauze Najib. **Pesquisa de marketing**. 3.ed. São Paulo: Atlas, 2001.

MEDEIROS, João Bosco. **Redação científica: prática de fichamentos, resumos, resenhas**. 13ª ed. – São Paulo: Atlas, 2019.

MENEZES, Luiz Carlos. Formar professores: tarefa da universidade. In: CATANI, B. etalii. (Orgs.) **Universidade, escola e formação de professores**. São Paulo. Brasiliense, 2001.

MENEZES, Luiz Carlos. Mais paixão no ensino de Ciências. São Paulo. **Revista Escola**. pp. 19-21, jan./ fev, 2003.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). *et al.* **Pesquisa social: teoria, método e**

criatividade/ Suely Ferreira Deslandes, Otavio Cruz Neto, Romeu Gomes, Maria Cecília DE Souza Minayo(orgанизadora). – Petrópolis, RJ: Editora: Vozes, 21ª Edição, 2002.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org). *et al.* **Pesquisa Social: teoria, método e criatividade.** 33ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos novos desafios e como chegar lá.** Campinas: Papirus, 2007.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil/** Janet R. Moyles; trad. Maria Adriana Veronese. – Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.

MOYLES, Janet R. Fundamentos da educação infantil: enfrentando o desafio/ Janet Moyles; trad. Maria Adriana Veríssimo Veronese; consultoria, supervisão e revisão técnica: Tânia Ramos Fortuna. _ Porto Alegre: artmed, 2010.

NEGRINE, A. Aprendizagem e desenvolvimento infantil: **Simbolismo e Jogo.** Porto Alegre: PRODIL, 1994.

NÓVOA. Antônio. **Professores imagens do futuro presente/Educa,** fora de coleção. Instituto de Educação, Universidade de Lisboa-Alameda da Universidade. Relgráficas artes gráficas Ltda.,Benedita. Lisboa, 2009.

OLIVEIRA, Paulo de Salles. **O que é brinquedo/** Paulo de Salles Oliveira. _ 3ª. ed. _ São Paulo: Brasiliense, 2010. _ (Coleção primeiros passos; 138).

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. **Currículo na educação infantil: o que propõem as novas Diretrizes Nacionais?** Trabalho apresentado no I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais, Belo Horizonte, novembro de 2010.

PEREIRA, Antônio. A educação não formal e educação social na ordem do dia: entre conflitos e possibilidades educativas. In: **Revista Metáfora Educacional** (ISSN 1809-2705) – versão on-line, n. 15 (jul. – dez.2013), Feira de Santana – Bahia (Brasil), dez./2013. P.129-148. Disponível em: <<http://www.valdeci.bio.br/revista.html>>. Acesso em: 28, julho, 2021.

PEREIRA, Lucia Helena Pena **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores,** 2005, 388p. Tese (doutorado) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2005.

PERRENOUD, Philippe. **Práticas pedagógicas, profissão docente e formação: perspectivas sociológicas.** 2. ed. Lisboa. Dom Quixote, 1997.

PETTER, Rosemary Celeste e MARQUES, Genésio. **Políticas Públicas e Gestão Educacional II.** Cuiabá: UAB/EdUFMT, 2011.

PIAGET, Jean. **A epistemologia genética.** Petrópolis: Vozes, 1971.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** 2. Ed., Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

- PIAGET, Jean. A teoria de Piaget. In: MUSSEN, P. H. (org). **Psicologia da criança**. Desenvolvimento Cognitivo. São Paulo: E.P.U. 1975. Vol. 4, p. 71-117.
- PIAGET, Jean. A teoria de Piaget. **O desenvolvimento do pensamento**: equilíbrio das estruturas cognitivas. Lisboa: Dom Quixote, 1977.
- PIAGET, Jean. **Desenvolvimento e aprendizagem**. Porto Alegre: UFRGS/FACED/D EBAS, 1995.
- PIAGET, Jean. **Seis estudos de psicologia**. 24. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1999.
- PIAGET, Jean. Criatividade. In: VASCONCELOS, Mário Sérgio (org). **Criatividade: psicologia, educação e conhecimento do novo**. São Paulo: Moderna, 2001. p. 11-20.
- PIAGET, Jean. **Para onde vai a educação**. 20. ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2011.
- PIMENTA, Selma Garrido. Professor Reflexivo: construindo uma crítica. In: PIMENTA, Selma Garrido; GHEDIN, Evandro (orgs.). **Professor Reflexivo no Brasil: gênese e crítica de um conceito**. 3ª Ed., São Paulo: Cortez, p.17-57 S/P, 2005.
- PINTO, Cibele Lemes; TAVARES, Helenice Maria O lúdico na aprendizagem: apreender e aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, jan./jun. 2010.
- PONTES, Verônica Maria de Araújo; ALENCAR, Daniela Deyse Silva. **O brincar na educação infantil: um olhar sobre os (as) professores (as) e sua prática pedagógica**. Perspectivas sociológicas e educacionais em estudos da criança. Braga: Centro de Investigação em Estudos da Criança, Universidade do Minho, 2012. Disponível em: <http://www.ciecuminho.org/documentos/ebooks/2307/pdfs/10%20Inf%C3%A2ncia%20e%20Ludicidade/O%20brincar%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o%20infantil.pdf>. Acesso em: 17 de jul. 2021.
- PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani César de. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**/ Cleber Cristiano Prodanov, Ernani César de Freitas. – 2, Ed. – Novo Hamburgo: Feevale, 2013.
- RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 20 ed. Curitiba. Ibpx, p. 164, 2007.
- RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia>. Acesso em: 12 de jul. 2021.
- RIOS, Terezinha Azerêdo. **Compreender e ensinar**: por uma docência da melhor qualidade. São Paulo: Cortez, 2005.
- RIOS, Terezinha. A dimensão ética da aula ou o que nós fazemos com eles. In: VEIGA, Ilma Passos Alencastro (Org.). **Aula: gênese, dimensões, princípios e práticas**. Campinas:

Papirus, 2008.

ROCHA, Maria Silva Pinto de Moura Librandi. *et al.* Brincadeiras no Ensino Fundamental: pistas para a formação de professoras. **Rev. Educação Real**. Porto Alegre, v. 37, n. 1, p. 213-231, jan./abr. 2012. Disponível em: http://www.ufrgs.br/edu_realidade. Acesso em: 17 de Jul, 2021.

ROSA, Jorge de La. **Psicologia da Educação: o significado do aprender**. Porto Alegre. EDIPUCRS, 2002.

SACRISTÁN, Gerardo Torralba. Currículo e diversidade cultural: In: SILVA, T. T. da; MOREIRA, A. F. (org.). **Territórios Contestados: o currículo e os novos mapas políticos e culturais**. Petrópolis. Vozes, 1995.

SANTOS, Cibele Coelho. **ATIVIDADES LÚDICAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM: A Vivência Lúdica nas Escolas da Rede Pública de Ensino no Município de Alcântara Maranhão – Brasil**. Lisboa – janeiro, 2020.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. Petrópolis: Vozes, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 7º ed. - Petrópolis: Vozes, 2002.

SARAIVA, Juracy Assmann. **Palavras, brinquedos e brincadeiras: cultura oral na escola/ Juracy Assmann Saraiva ... [et al.]. – Porto alegre: Artmed, 2011.**

SAVIANI, Demerval. Educação: do senso comum à consciência filosófica. 17 ed. **Revista. Campinas: Autores Associados, 2007.**

SELVA, Odete. **O brincar como eixo norteador do processo de ensino da linguagem escrita na educação infantil (pré ii): avanços e retrocessos**. Dissertação (mestrado) – Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ensino, Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso, Cuiabá, 2020.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 23º ed. – São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA JÚNIOR, Afonso Gomes da. **Aprendizagem por meio da ludicidade/ Afonso Junior**. Rio de Janeiro: Sprint, 2005.

SILVA, Jacqueline Silva da. **Planejamento Emergente no Primeiro Ano do Ensino Fundamental: Concepções e Práticas dos professores**. Projeto de Pesquisa – Auxílio Recém Doutor (ARD) – FAPERGS. Lajeado, RS, 2012.

SILVA, M. **Jogos no Ensino da Matemática na Educação Infantil: O papel do Lúdico na Compreensão e Desenvolvimento do Raciocínio Lógico**. 56f. Universidade de Taubaté,

Ubatuba, 2008.

SILVA, Isabel de Oliveira e. **Docência na educação infantil: contextos e práticas**. In: Ser docente na educação infantil: entre o ensinar e o aprender/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. – 1. Ed.- Brasília:MEC/SEB, 2016. p. 128. –(Coleção Leitura e escrita na educação infantil; v. 2).

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**, Petrópolis: Vozes, 2002.

TARDIF, Maurice. **O Trabalho Docente, a Pedagogia e o Ensino**, Petrópolis: Vozes, 2003.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 11^a. ed. Petrópolis: Vozes, 2010.

TEIXEIRA, Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeira e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**/Sirlândia Reis de Oliveira Teixeira -2. Ed. RJ: Wak Editora, 2012.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. São Paulo: Atlas, 1987.

VALLE, Luciana de Luca Dalla. **Jogos, recreação e educação**. Curitiba: Fael, 2010.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **A prática pedagógica do professor de Didática**. 2. Ed. Campinas, Papirus, 1992.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **A prática pedagógica do professor de didática**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2002.

VEIGA NETO, ALFREDO. **De Geometrias, Currículo e Diferenças** IN: Educação e Sociedade, Dossiê Diferenças-2002.

VERDUM, Priscila Lima. Prática Pedagógica: o que é? O que envolve? **Revista Educação por Escrito** – PUCRS. 2013. Recuperado de <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/poescrito/article/view/14376>.

VIEIRA, Eliza Revesso. **A reorganização do espaço da sala de educação infantil**. Marília, 2009.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo, Martins Fontes, 1994.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **Construção do pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VYGOTSKY, Lev. Semionovitch. **A formação social da mente**. Tradução: José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. – 7ª Ed. – São Paulo: Martins Fontes, 2007. – (Psicologia e pedagogia).

WEISZ, Telma & SANCHES, Ana. **O Diálogo entre o Ensino e a Aprendizagem**. 2 ed. São Paulo: Editora Ática, 2002.

YIN, Roberto K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**/Robert K. Yin; tradução: Cristhian Matheus Herrera. – 5. Ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

ZABALA, Antoni. **A Prática Educativa**: Como ensinar. Tradução de Ernani F. da F. Rosa. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

APÊNDICE A**QUESTIONÁRIO APLICADO ÀS COLABORADORAS****I - Caracterização e Perfil dos Colaboradores****1. Sexo:**

1. () Feminino 2. () Masculino

2. Idade/anos:

1. () Até 24 anos
2. () De 25 a 29 anos
3. () De 30 a 39 anos
4. () De 40 a 49 anos
5. () De 50 anos acima

3- Qual seu grau de escolaridade?

1. () Magistério
2. () Superior Completo
3. () Especialização
4. () Mestrado
5. () Doutorado

II – Sobre as Atividades Lúdicas para o Processo de Ensino Aprendizagem**4- Em sua opinião, quais contribuições o lúdico traz como via metodológica na qualidade da educação?**

1. () Muito pouco
2. () Pouco
3. () Médio
4. () Muito
5. () Bastante

5- Quantas vezes por semana as atividades lúdicas são inseridas como prática metodológica de ensino no cotidiano da sala de aula?

1. () Pouco (1 vez por semana)
2. () Médio (2 a 3 vezes por semana)
3. () Muito (4 vezes por semana)
4. () Bastante (todos os dias da semana)
5. () Nenhuma

6- Qual o nível de conhecimento, enquanto professor (a), sobre o lúdico na relação ensino aprendizagem da criança?

1. () Nenhuma
2. () Pouca
3. () Indiferente
4. () Boa
5. () Muito boa

7- Em sua opinião, quanto o lúdico influencia no processo de construção do conhecimento da criança?

1. () Nenhuma
2. () Pouca
3. () Indiferente
4. () Boa
5. () Muito boa

8- Em que momentos das aulas são propostas atividades lúdicas que possibilite o desenvolvimento da aprendizagem?

1. () Quase nunca
2. () Somente nas aulas de educação física
3. () No momento do desenho
4. () Em gincanas
5. () Não desejo responder

9- Com que frequência você professor (a), encontra dificuldades utilizando atividades lúdicas no processo ensino aprendizagem das crianças?

1. () Nunca
2. () Raramente
3. () Às vezes
4. () Com frequência
5. () Sempre

10- Você acredita que se atividades lúdicas, como brincadeiras e jogos fossem mais exploradas em sua prática pedagógica o aprendizado das crianças poderia ter maior rendimento?

1. () Nunca
2. () Raramente
3. () Às vezes
4. () Com frequência
5. () Sempre

III– Perfil da Escola

11- A escola que você trabalha prefere os meios mais tradicionais de aprendizagem, ou acredita que o lúdico deve ser sempre inserido no contexto do desenvolvimento da criança?

1. () Prefere-se os meios mais tradicionais
2. () Não dá muita importância para o lúdico
3. () Às vezes tem apoio
4. () Frequentemente tem apoio
5. () Sempre tem apoio

12- Em relação à equipe gestora da unidade escolar, os professores têm apoio necessário quando inserem a ludicidade como via metodológica de aprendizagem para a criança?

1. () Nunca
2. () Raramente
3. () Às vezes
4. () Com frequência
5. () Sempre

ANEXO A

1. TERMO DE CONSENTIMENTO E LIVRE ESCLARECIDO (TCLE)

Título da Pesquisa: “A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO COMO VIA METODOLÓGICA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I”.

Nome do Pesquisador: **Carla Fonseca de Andrade Rodrigues**

Natureza da Pesquisa: O Sr. (a) está sendo convidado(a) como voluntário(a) para participar da investigação científica intitulada: **“A importância do lúdico como via metodológica no processo de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental I”**, que busca compreender a relevância do lúdico como prática pedagógica no processo de ensinar e aprender frente aos desafios e as possibilidades do trabalho docente na Escola Municipal Lourdes Maria de Lima, na cidade de Jauru – MT, no ano letivo de 2020.

1. Envolvimento na Pesquisa: ao participar deste estudo o Sr (a) permitirá que a pesquisadora Carla Fonseca de Andrade Rodrigues, realize os procedimentos necessários de coleta de dados através da aplicação de questionário com 12 questões fechadas, sendo ainda que o Sr (a) tem a liberdade de recusar a participar, em qualquer fase da pesquisa, sem qualquer prejuízo. Caso aceite e esteja participando, sempre que necessitar poderá pedir mais informações sobre a pesquisa através do telefone (65) 99989-7196 ou pelo e-mail: carlabiofonseca@gmail.com.

DOS COMITÊS DE ÉTICA EM PESQUISA (CEP) ATRIBUIÇÕES:

Avaliar protocolos de pesquisa envolvendo seres humanos, são **colegiados interdisciplinares e independentes, de relevância pública, de caráter consultivo, deliberativo e educativo, criados para defender os interesses dos participantes da pesquisa em sua integridade e dignidade e para contribuir no desenvolvimento da pesquisa dentro de padrões éticos:**
Endereço no rodapé.

Riscos: a participação nesta pesquisa poderá acarretar o mínimo de risco possível, podendo ter o colaborador a obtenção do direito de afastar-se quando julgar necessário no processo de pesquisa.

1. Confidencialidade: as informações obtidas no decorrer deste estudo são de cunho confidenciais e de absoluto sigilo. Tendo acesso aos dados somente a pesquisadora.

3. Benefícios: os benefícios são evidentes, pois os colaboradores da pesquisa, serão os (as) 06 (seis) professores (as) da Escola Municipal Lourdes Maria de Lima da cidade de Jauru-MT, que ministram aulas no ano letivo de 2020 e assim, espera-se que possa demonstrar os pontos encontrados que dificultam ou facilitam o uso do lúdico como via metodológica de ensino e quais contribuições o tema proposto traz como relevância para a melhoria da qualidade da aprendizagem da criança, abordando os desafios e os avanços obtidos em torno do desenvolvimento dessa pesquisa, na qual poderão servir como viés para subsidiar outros professores com aspectos críticos e fundamentais.

4. Pagamento: ao Sr (a) não haverá nenhum tipo de pagamento e nem recebimento por participar desta pesquisa. Por ser assim, sendo conhecedora deste esclarecimento, venho por meio deste solicitar seu consentimento de forma livre para participar desta pesquisa.

ANEXO B**CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

Tendo em vista os itens acima apresentados, eu, de forma livre e esclarecida, declaro que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas. Declaro, ainda, que recebi uma via deste termo de consentimento e autorizo a realização da pesquisa e a divulgação dos dados obtidos neste estudo.

CONSENTIMENTO DA PARTICIPAÇÃO DA PESSOA COMO SUJEITO

Eu, _____,
RG/CPF _____, abaixo assinado,
aceito em participar do estudo como sujeito. Fui informado(a) sobre a pesquisa e seus procedimentos e, todos os dados a meu respeito não deverão ser identificados por nome em qualquer uma das vias de publicação ou uso. Ficarei com uma via do presente termo.

Jauru-MT, _____ de _____ de 2020.

Assinatura: _____

Assinatura da Pesquisadora

⁸ COMITÊ DE ÉTICA E PESQUISA – UNIC (CEP)
Endereço: Av. Beira Rio, 3100, Bloco Saúde II, Coordenação de Mestrado
Bairro: Jardim Europa. CEP: 78.065-900. UF: MT. Município de Cuiabá.
Fone: (65) 3363-1255
E-mail: cep.unic@kroton.com.br

Documento Digitalizado Restrito

Dissertação

Assunto: Dissertação
Assinado por: Rheanni Sempio
Tipo do Documento: Comprovante
Situação: Finalizado
Nível de Acesso: Restrito
Hipótese Legal: Informação Pessoal (Art. 31 da Lei no 12.527/2011)
Tipo do Conferência: Cópia Simples

Documento assinado eletronicamente por:

- **Rheanni Fatima Sempio de Souza Rocha, ASSISTENTE EM ADMINISTRACAO**, em 23/12/2021 17:11:46.

Este documento foi armazenado no SUAP em 23/12/2021. Para comprovar sua integridade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifmt.edu.br/verificar-documento-externo/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 190718

Código de Autenticação: 25a36b13d6

