

10

Práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do ensino fundamental, utilizando a ludicidades como estratégias para o sucesso escolar

Pedagogic practices with classes of the 1st cycle of elementary education, using playfulness as strategies for school success

Silene Neres Guimarães da Silva

*Professora da Educação Básica de Ensino do Amazonas,
Graduada em Licenciatura em Pedagogia-Faculdade Martha Falcão- IESA
Mestre em Ciência da Educação pela Universidad Del Sol – UNADES
<https://orcid.org/ID-0000-0002-2209-113X>*

DOI: 10.47573/aya.5379.2.89.10

RESUMO

A problemática da pesquisa está relacionada em o lúdico como no processo ensino aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do ensino fundamental da Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira no Município de Coari Amazonas Brasil, 2020, O estudo traz grandes paradigmas relacionando as práxis da experiências em sala de aula. Objetivo central é Identificar as formas que a ludicidade interfere nas alternativas do processo de ensino e aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do ensino fundamental, a importância do lúdico como uma concepção de educação que vai além da simples instrução, não podemos esquecer que, no processo ensino-aprendizagem, a metodologia adotada foi enfoque qualitativo “considera a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados” (SILVA, 2009); o enfoque quantitativo se reporta a “um enfoque metodológico que se embasei-a no rigor científico determinado por um desenho preciso e definido a priori a realização do estudo” (ALVARENGA, 2014, p. 9); e, o misto que engloba ambos. Baseado no desenho sequencial. O resultado mostra a possibilidade de identificar aprendizagem através da ludicidade nesta etapa do proceso ensino aprendizagem.

Palavras-chave: práticas pedagógicas. ludicidades. estratégias pedagógicas.

ABSTRACT

The research problem is related to the playful and the teaching-learning process in pedagogical practices with the classes of the 1st cycle of elementary school at Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira in the Municipality of Coari Amazonas Brazil, 2020, The study brings great paradigms relating the praxis of classroom experiences. Central objective is to identify the ways that playfulness interferes in the alternatives of the teaching and learning process in pedagogical practices with the classes of the I cycle of elementary school, the importance of playfulness as a conception of education that goes beyond simple instruction, we cannot forget that, in the teaching-learning process, the methodology adopted was a qualitative approach “considers the interpretation of phenomena and the attribution of meanings” (SILVA, 2009); the quantitative approach refers to “a methodological approach that is based on scientific rigor determined by a precise design and defined a priori to carry out the study” (ALVARENGA, 2014, p. 9); and, the mix that encompasses both. Based on sequential design. The result shows the possibility of identifying learning through playfulness at this stage of the teaching-learning process.

Keywords: pedagogical practices. playfulness. pedagogical strategies.

INTRODUÇÃO

O ensino e a aprendizagem no primeiro ciclo do ensino fundamental é comum que a criança tenha por direito, que lhe seja oferecida a oportunidade de aprendizagem não apenas da alfabetização e o letramento que se insere nesse processo mas também a aprendizagem no contexto escolar.

Os anos iniciais do ensino fundamental é uma fase onde as crianças acabam de sair da educação infantil para iniciar uma nova realidade de ensino, onde tudo é muito novo, as brin-

cadeiras vão dando lugares aos livros e apostilas, porém toda essa fase de inserir uma nova forma de aprendizagem muitas pessoas se questionam em quando as crianças devem parar de brincar, ou então o quanto eles estão aprendendo em dados momentos apesar de muitas leis e falas de referências entorno deste assunto há sempre uma boa discussão na eficácia do ensino tradicional.

A problemática da pesquisa está relacionada em o lúdico como alternativa no processo ensino aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do 1º ciclo do ensino fundamental da Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira no Município de Coari Amazonas Brasil, 2020. Os três anos iniciais do ensino fundamental, assegura a alfabetização e letramento das crianças e o desenvolvimento das formas de expressão, a mobilidade nas salas de aula para a aquisição de múltiplas linguagens, para que tudo isso seja alcançado faz se necessário que o professor tenha a consciência da importância de ter uma boa relação com os seus alunos, sendo assim é preciso entender que o planejamento de aulas mais dinâmicas são muito importante para os alunos onde as brincadeiras, jogos, músicas e o movimentos são atividades indispensáveis para o bom desenvolvimento dos alunos.

A importância do lúdico como uma concepção de educação que vai além da simples instrução, não podemos esquecer que, no processo ensino-aprendizagem, a figura do professor torna-se de primordial importância na aquisição do conhecimento, uma vez que suas atitudes irão interferir nas possíveis relações que o aluno venha a estabelecer com os conteúdos e com o mundo.

Desde antiguidade que o lúdico tem uma função determinada na aprendizagem. Naquele tempo os jogos eram utilizados para capacitar os indivíduos a vencerem as guerras e os inimigos. Já no Renascimento, as brincadeiras se assemelhavam mais às concepções de ludicidade dos tempos atuais, uma vez que estas facilitavam os estudos e eram voltadas para o desenvolvimento da inteligência.

O filósofo alemão Fröbel, criador do Jardins de Infância, iniciou os estudos sobre o lúdico como recurso em sala de aula, colocando o jogo como parte essencial do trabalho pedagógico. Ele acreditava que brincar era a fase mais importante da infância, refletindo posteriormente na vida adulta do indivíduo.

A nova LDB traz à tona, importância do lúdico como uma concepção de educação que vai além da simples instrução. Sendo assim, a atividade lúdica como um meio motivador vem ao encontro do que sugere a nova LDB.

A ludicidade tem uma expressão muito forte no quesito de desenvolvimento nos aspectos, cognitivos, motores, sociais e afetivo. Pois é através da brincadeira que o indivíduo abrange a criatividade de invenção, se coloca num mundo de descobertas, experimenta, adquire habilidades, desenvolve a criatividade, autoconfiança, autonomia, expande o desenvolvimento da linguagem, pensamento e atenção.

Por meio de sua dinamicidade, o lúdico proporciona além de situações prazerosas, o surgimento de comportamentos e assimilação de regras sociais. Ajuda a desenvolver seu intelecto, tornando claras suas emoções, angústias, ansiedades, reconhecendo suas dificuldades. O lúdico na educação, bem como na construção do processo de aquisição da linguagem ou no desenvolvimento da imaginação, criatividade, desenvolvimento motor, interação social e no

aprendizado de regras.

O ser humano passa por constantes evoluções, resultando numa construção de uma série de processos que se interligam (biológicos, intelectuais, sociais e culturais). Nas brincadeiras, se aprende e são incorporados conceitos, preconceitos e valores. Nas brincadeiras, se materializam as trajetórias singulares de vida das crianças, seus valores e suas experiências. O brincar faz parte integral da formação da criança e a escola deve encarar isso de maneira a estar seriamente comprometido com o brincar de forma a desenvolver e educar a criança, conforme Kiskimoto, (2003, p.32) “Para Piaget ao manifestar a conduta lúdica, a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos”. Inserir brincadeiras, jogos, atividades interativas nos primeiros anos das series iniciais é algo que tem favorecido o percurso da criança na escola.

MARCO TEÓRICO

Para engaja e sustenta a base teórica utilizamos alguns autores com grande relevância na literatura como: VIGOTSKY, (1989), FRIEDMANN, (2003), DCNI, (2010), MIRANDA, (1964), entre outros autores, que codificam o processo de ensino e aprendizagem nesta etapa da construção do pensamento crítico.

A prática educacional voltada para o lúdico facilita a aprendizagem e desenvolvimento pessoal da criança, tornando-se um mecanismo de maior assimilação, pois causa satisfação e prazer ao desenvolver as atividades. O lúdico é caracterizado de várias formas, sempre fazendo menção ao prazer, à brincadeira, à espontaneidade e alegria.

Para a ludicidade objetiva um espaço para o sujeito brincar, como forma de reorganizar experiências. É possível construir conhecimento no ato da brincadeira remetendo-se às soluções dos problemas.

Segundo Friedmann, (2003), nos primórdios o tempo era dedicado à preservação da vida, o brincar era algo natural para o ser humano, o lúdico era expresso através de atividades de dança, caça, pesca e lutas.

O Século XIX foi o início dos jardins e pré-escolas, que não era obrigatória. Nessas instituições havia interesses pelos jogos seculares, jogos de ossinhos e de bolinhas o que certamente contribuiu para a preservação do universo infantil. Porém, as mesmas ainda tinham que trabalhar fora, junto com os adultos e tinham que assumir papéis que às vezes não tinham competência de assumir.

No século XX depois da Segunda Guerra Mundial, as crianças, ricas e pobres, recebem quase os mesmos brinquedos. Neste período os fabricantes de brinquedos lançam no mercado todo tipo de brinquedos especializados, influenciando as crianças a desejarem brinquedos sofisticados com botões e controles remotos.

Vimos com isso que os jogos podem ter várias finalidades e que uma dela é o ensino e a aprendizagem. Os jogos tiveram essa finalidade, isso pode ser visto quando analisamos o caminho que eles percorreram, foram ensinados e aprendidos através dos tempos, fazem parte do patrimônio cultural; por sua vez eles são uma sabedoria acumulada pela humanidade e por

isso talvez sejam eternos.

O lúdico na educação infantil

A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades significantes e participativas às crianças; é por esse e dentre outros motivos que o lúdico aparece como uma forma de educar e aprender. Quando são proporcionadas atividades lúdicas, as crianças engajam-se nas atividades de maneira mais prazerosa e assim trazendo benefícios à estrutura do corpo e da mente. Neste sentido, a educação infantil é um período importantíssimo para que as crianças aprendam a interagir com o mundo, já que busca proporcionar a integração entre o educar e o cuidar.

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, (2010, p.12), a Educação Infantil,

É a primeira etapa da educação básica, oferecida em creches e pré-escolas gratuita e de qualidade, sem requisito de seleção, que se caracterizam como espaços institucionais não domésticos que constituem estabelecimentos educacionais públicos ou privados que educam e cuidam de crianças de zero a cinco anos de idade no período diurno, em jornada integral ou parcial, regulados e supervisionados por órgão competente do sistema de ensino e submetidos a controle social.

Nesta etapa a educação necessariamente não está voltada para os conhecimentos formais, mas contempla dois eixos compostos em suas práticas pedagógicas, a saber, a interação e a brincadeira, citadas no Art. 9º da Resolução CNE/CEB nº 05/09.

Tais eixos fazem com que a criança aprenda a se relacionar com as outras e crie suas próprias experiências, contribuindo assim, para o processo de educar e cuidar, específicos nesse nível de ensino.

Na educação infantil, sob a ótica das crianças é possível mostrar que ocorrem interações entre: as crianças e as professoras; as crianças entre si; as crianças e os brinquedos; as crianças e o ambiente; e as crianças, as instituições e as famílias. Tais interações são essenciais para dar riqueza e complexidade às brincadeiras, possibilitando vínculos, favorecendo a confiabilidade e o desenvolvimento coletivo.

A ludicidade na educação infantil facilita a convivência entre as crianças e os professores. Com isto vemos que o lúdico torna-se benéfico por proporcionar um ambiente favorável para o desenvolvimento de uma prática educativa que se processa em torno das necessidades das crianças.

O momento lúdico não é só uma complementação, mas também se torna um auxiliar essencial no processo educativo. É um caminho que faz a criança, jogar, imaginar, brincar, interagir, fantasiar, dialogar, construir, desenvolvendo e aprendendo brincadeiras que desenvolvem objetivos reais e significantes sem que percebam. Assim, “as aulas lúdicas parecem preencher uma importante lacuna: liberar alegria, além do afeto mútuo envolvendo professor/criança e crianças/crianças” (MIRANDA, 1964, p. 83).

Quando pensamos numa ação educativa que considere as relações entre a creche, o lazer e o processo educativo como um dos caminhos a serem trilhados em busca de um futuro diferente, estamos percorrendo um caminho positivo. A creche, ao valorizar as atividades lúdi-

cas, ajuda a criança desenvolver um bom conceito de mundo.

Enquanto a aprendizagem é vista como uma apropriação e internalização, o brincar é a apropriação ativa da realidade por meio da representação. Desta forma, brincar é comparável a aprender. Sobre isso Barbosa, (2009), cita:

Para a constituição de contextos lúdicos é necessário considerar que as crianças ouvem música e cantam, pintam, desenham, modelam, constroem objetos, vocalizam poemas, parlendas e quadrinhas, manuseiam livros e revistas, ouvem e contam histórias, dramatizam e encenam situações, para brincar e não para comunicar “ideias”. Brincando com tintas, cores, sons, palavras, pincéis, imagens, rolos, água, exploram não apenas o mundo material e cultural à sua volta, mas também expressam e compartilham imaginários, sensações, sentimentos, fantasias, sonhos, ideias, através de imagens e palavras (BARBOSA, 2009, p. 72).

Ressaltamos que o lúdico, apesar de ser vivenciado com maior intensidade nas crianças, é uma necessidade em qualquer fase da vida, facilitando assim, os processos de comunicação, socialização, expressão e construção do conhecimento.

É por intervenção do lúdico que a criança se organiza para vida, aprendendo a cultura do meio em que vive, adaptando-se às condições que o mundo proporciona, aprendendo a competir, contribuir e conviver com um ser social. Além de oferecer diversão e interação, o jogo, o brinquedo e a brincadeira representam desafios provocando pensamentos reflexivos nas crianças.

O acesso à literatura infantil promove na criança o desenvolvimento do seu pensamento lógico e também de sua imaginação, que segundo Vygotsky, (1984) caminham juntos. A imaginação é um momento totalmente necessário, inseparável do pensamento real.

O brincar no processo de educar e ensinar

A brincadeira é uma tradição passada por várias gerações, apresentando-se também como uma forma lúdica para a aprendizagem das crianças. Sendo assim, as brincadeiras estão presentes na vida dos seres humanos desde bebê. Assim, as crianças desde cedo brincam consigo mesmo, com outras pessoas ou com objetos, sendo tudo um motivo para brincadeira, trilhando os caminhos da integração social.

O bebê, desde suas primeiras experiências lúdicas de explorações e experimentações sensoriais e motoras, nos mostra uma das mais importantes características do brincar e das brincadeiras que é a sensação que a brincadeira proporciona: prazer, liberdade, leveza dentre outras. Estas sensações estão presentes em todas as fases da vida do ser humano.

As brincadeiras também percorreram caminhos ao longo de muitos anos e ainda hoje percorrem. Todavia, essas, com o tempo, também passaram por alterações, tanto por serem passadas para as gerações de forma oral como pelas mudanças culturais decorrentes do tempo. Friedmann aponta que:

Com o advento da sociedade industrial no final do século XVIII, início do século XIX, na qual predominava a produção de bens em grande escala, a atividade lúdica modifica-se: ela torna-se segmentada, passa a fazer parte especificamente da vida das crianças; ao mesmo tempo torna-se “pedagógica” entrando na escola com objetivos educacionais. Estes fenômenos são acompanhados do surgimento do brinquedo industrializado, a institucionalização da criança, um movimento da mulher para o mercado de trabalho que, aliado à falta de espaço e segurança nas ruas das grandes cidades, transforma o brincar em uma atividade mais solitária e que acontece em função do apelo ao consumo de brinquedos

(FRIEDMANN, 2003, p.47).

É na brincadeira que surgem oportunidades para o resgate dos valores mais essenciais. O brincar oferece-nos a possibilidade de tornarmos mais humanos, possibilitando o resgate do patrimônio lúdico cultural, que vem sendo um desafio.

Lúdico, jogos e brincadeira são termos muito comuns no ambiente da educação de crianças. Lúdico é um termo derivado do latim, que tem como significado “brincar”, onde se incluem jogos, brinquedos e divertimentos (NASCIMENTO *et al.*, 2013). Jogo também é derivado do latim e significa diversão Alves e Bianchin, (2010). E, por fim, para Peranzoni, (2013) a brincadeira é um termo que se refere à ação de brincar e ao divertimento.

Silva, (2015) destaca algumas vantagens do lúdico no processo de ensino e aprendizagem de crianças, como o jogo como função motivadora, onde a criança adentra em um universo de esforço espontâneo para alcançar seu objetivo. É fator de estímulo do pensar e ordenamento de tempo e espaço, onde consegue integrar dimensões da personalidade da criança, favorecendo a desenvoltura nas habilidades no sentido de coordenar as coisas de forma organizada e rápida conforme Alves e Bianchin, (2010) o ensino lúdico pode ser usado em crianças com e sem dificuldades de aprendizado, a fim de que elas aprendam os conteúdos por meio de jogos ou brincadeiras, sendo estes instrumentos impulsionadores do desenvolvimento desses alunos.

Atividades lúdicas na educação infantil

O ensino aprendizagem da criança, baseado no lúdico, se tornou mais prazeroso, pois as crianças aprendem e se desenvolvem mais através das brincadeiras e das atividades lúdicas. Os alunos são estimulados através da ludicidade a aprender conteúdos ensinados na escola, por meio de brincadeiras, como forma de exercitar seu próprio corpo (PINHO e SPADA, 2007). Assim, a função desempenhada pelo lúdico dentro da metodologia de aprendizagem se dar,

Através desta prática o sujeito busca conhecimento do próprio corpo, resgatam experiências pessoais, valores, conceitos buscam soluções diante dos problemas e tem a percepção de si mesmo como parte integrante no processo de construção de sua aprendizagem, que resulta numa nova dinâmica de ação, possibilitando uma construção significativa. (PINTO E TAVARES, 2010, p. 233).

Com todas as benfeitorias que possui, a atividade lúdica vem a cada dia mais, sendo inserida e ganha mais eficácia dentro das instituições de ensino. Segundo Castro e Costa, (2011, p. 26) “uma das opções para tornar o aprendizado mais simples e prazeroso é a utilização de metodologias alternativas”. Dentre estas, o lúdico ocupa espaço elevado nos preceitos documentados. Conforme Rocha, (2012, p. 214), “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”.

Pinto e Tavares, (2010). Comentam que a ludicidade é mensageira de um interesse mútuo, direcionando as energias de um esforço conjunto, nos quais movimentam os projetos mentais, intensificando as funções psiconeurológicas e as operatórias-mentais, fazendo com que o pensamento seja estimulado. O lúdico é um formato de ensinar por meio das brincadeiras e de jogos, fazendo com que as crianças desenvolvam o conhecimento com prazer e descontração.

Portanto, o interesse pertinente na prática do lúdico em sala de aula, por parte dos educadores e, principalmente, de pesquisadores, é buscar alternativas para o processo ensino

aprendizagem, tem sido cada vez mais utilizada. Devido aos benefícios que o lúdico proporciona, é uma ferramenta que cada dia mais, vem sendo inserido na educação de crianças. Assim para Cordazzo e Vieira, (2007, p. 100) existem “Uma tendência que vem ganhando espaço é a da ludoeducação que se resume em educar através da brincadeira e da descontração.”

Para Fontes, (2005, p, 126) “é no brinquedo e no faz-de-conta que a criança pode imitar uma variedade de ações que estão muito além de seus limites de compreensão e de suas próprias capacidades”. Nessas variedades de ações a criança projeta em sua imaginação toda a história de modo que todas as ações transcorram em torno de si, onde ele projete os acontecimentos ao seu redor, sendo que o aluno se coloca como pivô da própria imaginação.

Portanto, para Pinto e Tavares,

“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”. (Pinto e Tavares, 2010, p. 232).

Mattos, (2013) comenta que uma história narrada pelo educador, por exemplo, desperta o subconsciente da criança, fazendo com que ela faça parte da história, induzindo o despertar da sua imaginação. Essa é uma das formas de facilitar a assimilação de saberes, por meio da ludicidade, promovendo momentos de interação entre as crianças, fazendo com que a aprendizagem se torne prazerosa.

O lúdico pode ocorrer de múltiplas formas, como elucida Luchetti *et al*, (2011, p, 98) ao expor que, “o cuidado lúdico dá-se de diversas formas, podendo ser através de desenhos, pinturas, jogos, músicas, oficinas de teatro, brincadeiras, entre outros”. Outro estilo de aumentar as atividades através do lúdico é por meio de trabalho em equipe, possibilitando a criança a troca experiências e conhecimentos.

A aprendizagem da criança alarga quando, de acordo com Rago,

“se amplia por meio de dinâmicas de grupo, a autopercepção das capacidades de cada integrante do grupo e o respeito às diferenças, considerando o aprendiz com problemas psicomotores, sensoriais, de atenção e de linguagem”. (RAGO, 2009, p. 124).

Segundo Kaam e Rubio, (2013, p. 6) “a educação lúdica contribui para a formação da criança, possibilitando um enriquecimento pedagógico e de valores culturais, ensinando a respeitar as opiniões dos outros e ampliando o conhecimento”. É comum os educadores se depararem com dificuldades ao tentar fazer uma interligação com a metodologia habitual, no entanto, o emprego de atividades lúdicas promove a forma de ensinar e, por conseguinte, a obtenção da aprendizagem por parte da criança.

Com “isso, tal conjuntura é explicitada por Luchetti, (2011, p. 98) quando” busca-se um agir consciente, construído nas vivências e realidades dos sujeitos envolvidos no processo de cuidar, possibilitando um olhar e ações críticas, reflexivas e transformadoras da realidade”. Assim, o lúdico no contexto escolar passa a ser uma ferramenta para o desenvolvimento do ensino-aprendizagem. Kaam e Rubio, (2013, p. 23) consideram a escola como um espaço de aprendizagem, entende-se que o lúdico aproveitado como metodologia no contexto escolar “poderá cooperar consideravelmente, na metodologia de aprendizagem da escrita e da leitura, além de influenciar nas relações sociais.”

O papel do lúdico no aprendizado da criança

Para, Passerino, (2008) a prática lúdica proporciona sobremaneira na aquisição da escrita e da oralidade, além da grande possibilidade de evolução dos relacionamentos sociais pois traz descontração e entretenimento a aula, fazendo com que os educandos fiquem mais à vontade e mais motivados a aprender.

A inserção do lúdico como metodologia de ensino-aprendizagem é tida como uma necessidade, pois leva a criança a tomar ciência de si, da realidade e se empenhar na busca de conhecimentos, sem perder o entusiasmo para aprender.

Passerino, (2008) afirma que o ato de jogar e brincar são da natureza humana e que, a atividade lúdica surge como uma variedade de atividades motoras simples e que tais atividades ou exercícios consistem em movimentos de repetição de maneira simples como agitar os braços, movimentar objetos, emissão de sons, andar, correr, pular, etc. Ainda que estas atividades comecem na idade do maternal e permaneçam até os 2 anos de idade, as mesmas se sustentam pela infância toda, podendo permanecer até a fase adulta. Como exemplo, andar de bicicleta, jogar bola, dentre outras.

Conforme Passerino, (2008) o que esclarece o jogo de regulamentos é a vivência de um conjugado de regulamentos que são estabelecidas pelo grupo, significando que a falta de execução dessas regras ou leis resultam em punições e um forte sentimento de competitividade entre os participantes. O jogo de regulamento implica a vivência de companheiros e um conjunto de obrigações (as regras), o que lhe impõe um caráter eminente social. Os jogos de regras são trabalhados junto às crianças, sob a orientação e/ou coordenação de um adulto ou mesmo de uma criança para outra e vão adquirindo importância de acordo com o progresso do desenvolvimento social de cada indivíduo.

Por essa razão, Piaget, (1988) discorre que: o jogar é fundamental no desenvolvimento infantil, fazendo com que ao jogarem, as crianças não apenas assimilem, mas desenvolvam a capacidade de mudar a realidade.

Para Vygotsky, (1999) a observação torna-se uma tarefa de grande relevância para que se possa adentrar na construção dos saberes, destacando-se, dessa forma, as regras do jogo que no seu processo de execução, abre um caminho para que a criança possa explicar o que vivenciou e assimilou, no que diz respeito à inter-relação com o outro. O jogar, dessa forma, favorece à socialização, questão essa fundamental e necessária para que se desenvolvam capacidade de interagir, fundamental para a formação da sua personalidade.

Segundo Oliveira, (2010), tudo isso só é presumível quando a criança tem livre-arbítrio para praticar a sua ludicidade no brincar, porque, é por meio da brincadeira que ela conhece o mundo, é no desenvolvimento do “faz de conta” que experimenta a cordialidade, o diálogo com os companheiros, as agitações, convive com regras e desenvolve “princípios” de como irá conviver socialmente.

Oliveira, (2010) entende que são nas brincadeiras que a criança adquire conhecimento de si próprias, onde os papéis sociais afloram, a relação com os amigos e o prazer característico contido no jogar apontam a criança para uma forma de conhecer a sua realidade, sendo permitível uma apropriação, contribuindo para um constructo do conhecimento e da personalidade. A

criança e o lúdico estão diretamente relacionados, pois a sua vida está envolta no ato de brincar e, por conta disso que a pedagogia tem se utilizado dessa estratégia para o processo de ensino-aprendizagem, por ser uma peça-chave na formação da personalidade, tornando-se uma forma de construção de conhecimento.

Oliveira e Dias, (2017, p. 8) “destacam que na brincadeira há também a criação da Zona de Desenvolvimento Proximal, que favorece o surgimento de processos psicológicos e estimulam outros novos que estão sendo construídos”. É na ação de brincar que a criança contrai novos conhecimentos, adequando seu modo de agir e pensar, desafiando seu conhecimento e produzindo novos.

Dessa forma, percebe-se que o lúdico contribui no desenvolvimento da criança como um todo, em seus aspectos cultural, social e mental, entre outros. É por meio deles que a criança descobre a si mesma e ao mundo ao seu redor, conhecendo aspectos que antes não eram percebidos, bem como outras crianças, e aprendem valores como integração, repartição e colaboração. O aprendizado surge naturalmente, pois o brincar é um ato inerente à criança, que a faz reconhecer e redescobrir o mundo ao seu redor.

Assim para Velasco (1996) as primeiras séries, são essenciais que se priorize a brincadeira com escopo pedagógico com a criança, pois, tal acontecimento permitirá o seu desenvolvimento cognitivo, resultando, na relação futura com a escrita, o bom emprego da sistematização da mesma, tornando seu aprendizado mais natural e sem nenhuma dificuldade.

O Referencial Curricular Nacional grifa que no Ensino Infantil:

“As brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos da criança por meio da atividade lúdica.” (Velasco, 1998, p. 28).

Segundo Queiroz (2006) as crianças experimentam vontades difíceis de serem alcançadas de imediato e, para solucionar esse problema, a criança se envolve na imaginação, onde aquilo que não pode ser realizado passa a sê-lo. O ato de brincar na infância, torna-se a imaginação e a ação sempre se espelhando no adulto ou em outra criança. O processo lúdico traz possibilidades de socialização, cognição e afeto, auxiliando na ampliação das relações com a sociedade.

Para Luckesi (2000) a criança precisa de estabilidade nas emoções para ter o completo envolvimento do aprendizado. Nesse caso, a afetividade é uma estratégia eficaz de se ter proximidade com o sujeito e, uma metodologia lúdica como suporte, abre espaço para uma estrada estimuladora e rica para se alcançar o aprendizado em sua totalidade.

De acordo com Ronca (1989), o lúdico toma validade para todas as disciplinas e séries no processo de ensino-aprendizagem, pois é da natureza dessa atividade relacionar nos brinquedos, nas brincadeiras, e nos jogos apenas ligadas ao mundo infantil, porém, é fato real que embora seja uma predominância típica do mundo infantil, não está limitada somente a ele.

MARCO METODOLÓGICO

Desenho da investigação

A pesquisa exige um direcionamento específico, acerca do que se quer e se propõe a investigar. O desenho é sequencial, partido dessas premissas, os procedimentos se convergem ao enfoque que direcionará a sua exequibilidade, cada um com características próprias. O enfoque qualitativo “considera a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados” (SILVA, 2009); o enfoque quantitativo se reporta a “um enfoque metodológico que se embasei-a no rigor científico determinado por um desenho preciso e definido a priori a realização do estudo” (ALVARENGA, 2014, p. 9); e, o misto que engloba ambos.

Técnica de análises dos dados coletados

Toda a pesquisa foi através dos instrumentos cientificamente marcado segundo Gil(2020)

Análise de Anais publicados – fazem menção as análises em sites sielo e revistas eletrônicas que asseguram os conteúdos com maior pressão de informações sobre o lúdico nesta etapa da educação básica.

Análise da tabulação Quantitativa – consistirão nas comparações nas estratégias de variáveis amostra de publicações já existente e amostra através questionário da escola pesquisa da Rede Estadual do Município de Coari, com fins de sustentar os resultados das ações positivas ou negativas para futuras aplicações em projetos de ação, conforme o resultado alcançados.

Análise Descritiva – consistirá em detalhar os aspectos dos resultados alcançados para melhor esclarecê-los dentro dos parâmetro gramatical, por meio da produção dissertativa cada etapa da dissertação em marcos refletivo.

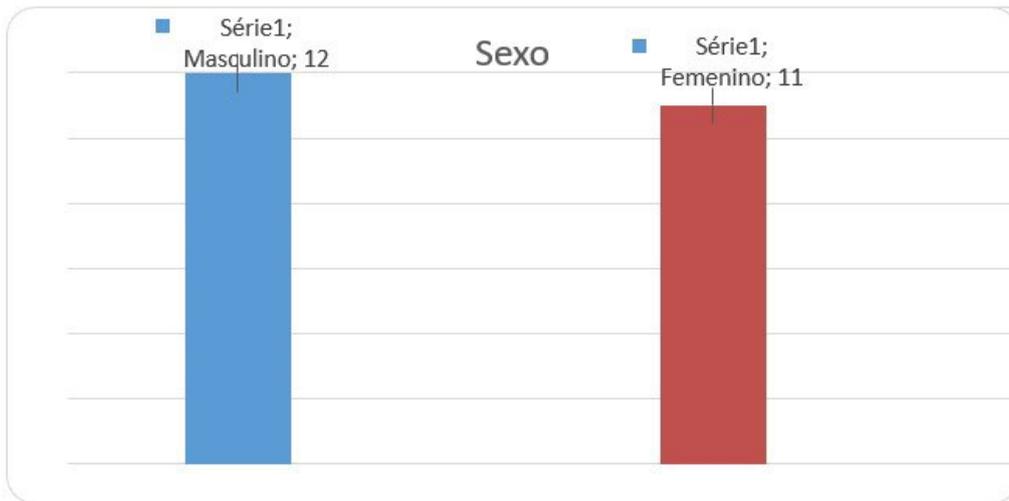
População e Amostra

Relativo a população e amostra da pesquisa, Segundo Gil (1999, p. 100), “a amostra é um subconjunto da população, por meio do qual se estabelece ou se estimar as características dessa população”. a população de amostra será composta por alunos da referida série do ensino fundamental I e 1(um) pedagogo da Escola em pesquisa

RESULTADOS E DISCUSSÕES

O professor pode organizar atividades que exijam o aperfeiçoamento das capacidades motoras das crianças, ou que lhes tragam novos desafios, considerando seus progressos. Um bom exemplo são as organizações de circuitos no espaço externo ou interno de modo a sugerir às crianças desafios corporais variados.

Gráfico 1 – Gênero



Fonte: Própria autora/2021

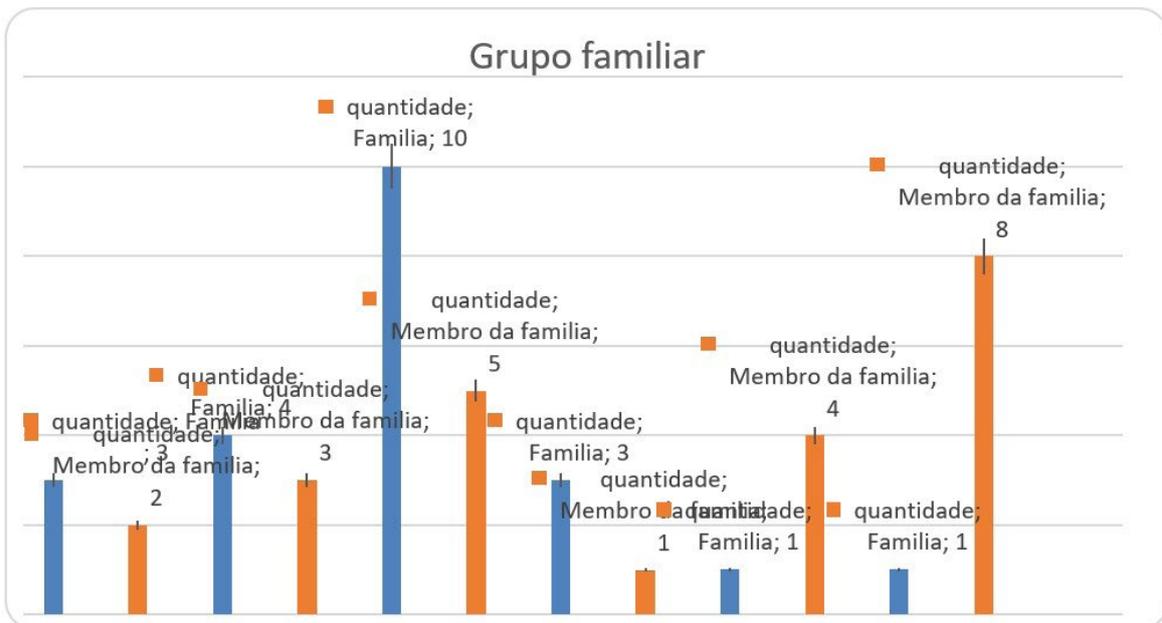
Quadro 1 - Gênero

sexo	
Masculino	12
Feminino	11

Fonte: Própria autora/2021

Dentro pesquisa o se Observar, que maior número de alunos são do sexo masculino, porém a taxa

Gráfico 2 - Família



Fonte: Própria autora/2021

Tabela 2 - Família

Grupo familiar	
Família	3 – Questionário objetivo do aluno
Membro da família	2 pessoas - resposta
Família	4= Questionário objetivo do aluno
Membro da família	3 pessoas= resposta
Família	10= Questionário objetivo do aluno
Membro da família	5 pessoas= resposta
Família	3= Questionário objetivo do aluno
Membro da família	1 pessoa= resposta
Família	1= Questionário objetivo do aluno
Membro da família	4pessoas= resposta
Família	1= Questionário objetivo do aluno
Membro da família	8 pessoas= resposta

Fonte: Própria autora/2021

Discussão Qualitativa

Tabela 05 – Entrevista dos Professores

ENTREVISTA COM OS PROFESSORES DA TURMA- INES VIEIRA				
Pergunta	Respostas			
O que aprendizagem lúdica para você?	Consiste no aprendizado através da brincadeira	São jogos que contribuem o lazer, socialização e recreação da criança. Os jogos lúdicos também contribuem para o aprendizado do aluno.	É uma metodologia pedagógica que ensina brincando e não tem cobranças, tornando a aprendizagem significativa e de qualidade.	O lúdico enriquece o vocabulário, aumenta o raciocínio lógico e leva a criança a avançar em suas hipóteses.
Você considera possível o emprego do lúdico em turma de I Ciclo do ensino fundamental no tocante a aprendizagem significativa?	Sim por que através do lúdico a criança aprende de forma prazerosa	Sim é uma forma de atrair a criança para descobertas significativas na aprendizagem	Sim, esta metodologia tem como objetivo de estudo, as dificuldades de aprendizagem no ensino fundamental I	Sim o brincar e as brincadeiras propiciam a aplicação dos conhecimentos infantis por meio de habilidades com o lúdico
Qual a importância do lúdico em turma de I Ciclo do Ensino Fundamental?	É de suma importância pois é através do lúdico que o desenvolvimento da aprendizagem	O lúdico é essencial na formação do indivíduo torna-se um método atrativo para as crianças aprenderem brincando	Para auxiliar a aprendizagem das crianças. Os jogos proporcionam aprendizagem, na maneira prazerosa e significativa assim a grega conhecimento.	Brincando a criança aprende experimenta, descobre, inventa e confere habilidade. Além de estimular a curiosidade e alta confiança.
No planejamento de aula você utiliza como recursos imprescindíveis no processo ensino aprendizagem?	Sim pois transmitindo com o lúdico a aula fica mais prazerosa	Sim em algumas aulas	O lúdico vem contribuindo para o desenvolvimento intelectual da criança.	Sim o lúdico e com recursos metodológicos utilizados por profissionais da educação por suas importantes contribuições na aprendizagem dos alunos.

Qual tempo que disponibiliza para atividades lúdicas no cotidiano escolar em sala de aula? Você acha suficiente este tempo?	Penso que poderia ser, maior o tempo disponibilizando para o lúdico na escola, porque as coisas ainda e pouco o tempo	No momento que estou na sala de aula o tempo não é suficiente, mas tem proveito no momento dos jogos	Em todos os momentos, se for preciso	O professor deve avaliar o tempo que Será necessário para que o jogo tenha fluído na aprendizagem do a lúdico
Quais as atividade lúdicas mais você utiliza na sua turma?	Jogo da força, bingo, jogo da memória	Recorte e colagem e montagem, tampinha de garrafas pets	Nas atividades físicas	Leitura jogos de tabuleiro oficinas, conceito lúdico, gincanas e brincadeiras.
Você enfrenta dificuldade dentro de sala de aula para trabalhar com a ludicidade? Em caso de sim, quais são elas?	Sim porque ainda existi muitas crianças indisciplinadas na escola	Não	Não	Não
No seu entendimento, a aprendizagem lúdica pode contribuir para o desenvolvimento da criança na alfabetização?	Sim desenvolvimento o intelectual o judicial o cognitivo e o raciocínio logico.	Sim.	Sim, o lúdico enriquece o vocabulário aumenta o raciocínio logico da criança em suas hipóteses.	O lúdico proporciona uma troca de aprendizado, sua relevância se da pela sua utilização como uma ferramenta pedagógica proporcionando eficácia e prazer
De que forma o lúdico esta inserido na organização do trabalho pedagógico da escola?	O lúdico esta inserido no momento da realização do planejamento escolar	É raro hoje a escola inserir o lúdico por causa dos custos, tempo que leva para a confecções dos jogos.	No planejamento escolar, direcionado a pratica pedagógica do professor de educação no ensino aprendizagem.	O lúdico e uma das principais vias de aprendizagem e comunicado da criança com o mundo, portanto e impressionável o trabalho pedagógico na escola.

Fonte: Própria autora/2021

Precisamos entender que existe uma condição de planejamento, de realização de embasamento teórico que vão permitir a utilização do jogo pedagógico. Não é apenas tê-los em sala de aula, não serve apenas oportunizar ao sujeito o contato com o jogo, por que o jogo por si só não provoca o desenvolvimento e as aprendizagens que a criança precisa realizar. O jogo tem uma dimensão de suscitar, por meio das interações que este provoca. Mas a gente precisar atuar pedagogicamente diante do jogo. Então o que torna este jogo pedagógico é o tipo de intervenção e o uso que nós realizamos no contexto escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao finalizar este trabalho é possível fazer uma reflexão sobre a temática sobre o lúdico nas serie do I ciclo de alfabetização, apontar algumas considerações, entre elas, a percepção da importância das metodologias inovadora e recursos pedagógicos, conteúdos/ conceitos no ensino e na aprendizagem proporcionando aos alunos uma prática voltada à aplicabilidade, reflexão e vinculação com a realidade, o que possibilita aos alunos o desenvolvimento de competências que promovam a construção do conhecimento através da metodologias aplicadas e investidas .

Assim, tendo em vista os aspectos considerados no decorrer de toda a abordagem, o primeiro objetivo específico corresponde à hipótese positiva: De que forma a ludicidade interferem nas alternativas do processo de ensino e aprendizagem nas práticas pedagógicas com as turmas do I ciclo do ensino fundamental da Escola Estadual Inês de Nazaré Vieira, no Município

de Coari Amazonas Brasil 2020, buscou se entre as turmas as respostas que metodologias que todos os professores aplicam, os desenvolvimentos das metodologias inovadoras, assim como o uso de recursos, didáticos que favoreçam resultados satisfatórios para o ensino e aprendizagem possibilitando um bom desenvolvimento curricular.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo, SP: Loyola, 2013.
- ALVARENGA, Estelbina Miranda. Metodologia da investigação quantitativa e qualitativa, 2014.
- ALVES, F. D. Branchin, A. Lúdico, infância e educação escolar: (desencontros). Revista Eletrônica de Educação. São Carlos, v. 4, n. 2, p. 144- 164, nov. 2010.
- BRASIL. MEC. SEF. Referencial curricular nacional para a educação infantil (RCNEI). Brasília: MEC, 1998. 1 v.
- BARBOSA, Maria Carmen Silveira. Projeto de cooperação técnica MEC e UFRGS para construção de orientações curriculares para a Educação Infantil. Práticas cotidianas na educação infantil – bases para a reflexão sobre as orientações curriculares. Brasília, 2009.
- CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. Estudos e pesquisas em psicologia, v. 7, n. 1, p. 92-104, 2007.
- FONTES, R. S. A. Escuta pedagógica à criança hospitalizada: discutindo o papel da educação no hospital. Revista Brasileira de Educação, n. 29, p. 126-138, mai. /jun. /jul. /ago. 2005.
- FRIEDMAN, Ronald S. *et al.* Efeitos de priming atencional na criatividade. Revista de pesquisa sobre criatividade, v. 15, n. 2-3, pág. 277-286, 2003.
- LUCCHETTI, Giancarlo *et al.* O idoso e sua espiritualidade: impacto sobre os diferentes aspectos do envelhecimento. Revista Brasileira de Geriatria e Gerontologia, v. 14, p. 159-167, 2011.
- LUCKESI, Cipriano Carlos. Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. Salvador, BA: Gepel, 2000.
- LUDKE, M; ANDRÉ, M. E. D. A. Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. O lúdico nos processos de desenvolvimento e aprendizagem escolar. In: Os jogos e lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005, p. 09 – 22.
- MATTOS, Thácyra AF; DA COSTA, José Wilson. Avaliação da aprendizagem: do papel para o computador. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2013.
- MIRANDA, Simão. Do fascínio do jogo a alegria de aprender. Campinas, SP: Papyrus, 1964.

Oliveira, C.; Dias, A. A Criança e a Importância do Lúdico na Educação. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. v. 13.n.2 p. 113-128. 2017.

Oliveira, Vera Barros.(ORG). Introdução In: O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis: Vozes, 2010.

PERANZONI, Vaneza Cauduro *et al.* Altas habilidades/superdotação no curso de Educação Física da Universidade de Cruz Alta/RS. 2013. Tese de Doutorado. Universidade Federal de Santa Maria.

PINTO, Pedro; NOGUEIRA, Conceição; TAVARES, Manuela. 14. Prostitutas e feministas: refazer abordagens, reconciliar caminhos. Mulheres da vida, p. 233, 2010.

ROCHA, Aila Narene Dahwache Criado; DELIBERATO, Débora. Atuação do terapeuta ocupacional no contexto escolar: o uso da tecnologia assistiva para o aluno com paralisia cerebral na educação infantil. Revista de Terapia Ocupacional da Universidade de São Paulo, p. 263-273, 2012.

RAGO, P.A.C. A aula operatória e a construção do conhecimento. São Paulo: Edisplan, 1989.

SILVA, Alberto Nidio Barbosa de Araújo e. Jogos, brinquedos e brincadeiras – trajectos intergeracionais. 2010. Disponível em: <<https://www.repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/13904/1/Tese.pdf>>. Acesso em: 15 Mar. 2015.

VIGOTSKY, L. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

VELASCO, Cacilda Gonçalves. Brincar, o despertar psicomotor. Rio de Janeiro: Sprint, 1996.