



O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO E APRENDIZAGEM: ANALISANDO O USO NO ENSINO FUNDAMENTAL

IVO, Ivete Rosa ¹

OAIGEN, Edson Roberto ²

Resumo: Este artigo é resultante da pesquisa realizada sobre o brincar e sua implicação numa relação cognitiva, representando a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno. Dessa forma, a escola deve incentivar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente facilitador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente, devendo ser um processo dinâmico e criativo utilizando-se jogos, brinquedos e brincadeiras. Com a utilização desses recursos pedagógicos, o professor tem outros mecanismos para atuar em sala de aula proporcionando aos alunos aula que lhes tragam incentivo e motivação para aprender, é necessário saber usar os recursos no momento oportuno, para que as crianças desenvolvam o seu raciocínio e construam o seu conhecimento de forma descontraída. Porém, o ato de ensinar é um procedimento que devem ser avaliados os fatores que levam a aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem. Motivação. Brincadeiras. Jogo.

¹ Professora da rede estadual de Roraima. Mestre e doutora em Ciências da Educação pela Universidad Evangelica del Paraguai. Graduada em Pedagogia, pela Universidade Estadual de Roraima. E-mail: rosaivo80@gmail.com

² Doutor em Educação. Professor da Faculdade São Francisco de Assis - UNIFIN. Professor e Coordenador do Programa de Postgrado em Ciencias de la Educación, Universidad Evangélica del Paraguay - UEP. Consultor da FECOMÉRCIO/RR. E-mail: oaigen@terra.com.br

Resumen: Este artículo es el resultado de la investigación llevada a cabo en el juego y su implicación en una relación cognitiva, lo que representa el potencial de interferir con el desarrollo del niño, además de ser un instrumento para la construcción de los conocimientos del alumno. Por lo tanto, la escuela debe facilitar el aprendizaje mediante actividades lúdicas que crean un entorno propicio para facilitar el proceso de adquisición de la autonomía en el aprendizaje. Por lo tanto, el conocimiento de la escuela debe ser valorada socialmente, debe ser un proceso dinámico y creativo uso de juegos, juguetes y juegos. Con el uso de estos recursos didácticos, el maestro tiene otros mecanismos para actuar en el aula dando a los estudiantes la matrícula para traerlos estímulo y motivación para aprender, debe saber cómo utilizar los recursos en el momento oportuno, por lo que los niños desarrollan su razonamiento y construir su conocimiento de una manera relajada. Sin embargo, el acto de enseñar es un procedimiento que debe ser evaluado los factores que conducen al aprendizaje.

Palabras clave: Aprendizaje. Motivación. Juego.

1 INTRODUÇÃO

O referido artigo investiga a relevância da metodologia do educador sobre a importância das atividades educacionais relacionados às práticas educativas com o uso dos recursos lúdicos e os resultados decorrentes na aprendizagem e suas relações alicerçadas nas estratégias de ensino utilizadas.

A pesquisa investigou as percepções dos professores em relação ao uso do lúdico nas séries iniciais e seus reflexos no processo ensino e aprendizagem diante dos resultados na aprendizagem dos alunos.

Analisar o uso das atividades lúdicas em sala de aula entrevistando os professores quanto ao tipo, uso e avaliação no processo ensino e aprendizagem foi um dos objetivos específicos da pesquisa realizada, cujos resultados são analisados neste artigo.

Nota-se, cada vez mais, as diferentes ferramentas para a aplicabilidade de uma metodologia inovadora, eficaz e lúdica. A maneira de aprender brincando pode ser uma técnica de facilitar a aprendizagem na qual o aluno encontra motivos para desenvolver a mesma.

O incentivo ao educando para a aprendizagem requer a compreensão dos conteúdos numa ação de criatividade e sabedoria e o uso da ludicidade como ferramenta de aprendizagem.

Isto se constitui numa maneira de possibilitar a criação e a aprendizagem de forma motivadora. Nas escolas onde a pesquisa foi aplicada pode-se observar algumas metodologias utilizadas por professores, sendo que em uma delas, a utilização da ludicidade gerou a necessidade de investigação.

Neste cenário adverso, implica uma mudança de prática, do fazer docente, professores que não mudaram suas praticas e que na maioria das vezes não buscam novas alternativa para ensinar, como podem querer que seu aluno apresentem bons resultados na sua aprendizagem?

No entanto, é fundamental a compreensão de que a inovação na pratica metodológicas dos professores que atuam no Ensino Fundamental, esta cada vez mais sendo necessária, sendo que assim os alunos irão encontrar motivação para buscar o aprender, se excluindo das aulas monótonas e sem significados para seu conhecimento.

Os alunos que participam de atividades lúdicas mostram-se mais interessados pelas aulas conforme apontam os resultados da pesquisa. Certamente os professores também se sentem muito mais encorajados, visto que seus alunos podem apresentar resultados conforme esperado quando utilizado metodologias lúdicas.

Com isso, não se pode afirmar que os resultados positivos só se adquirem com o uso do lúdico, mas baseada na pesquisa este método interfere favoravelmente na motivação e na aprendizagem dos alunos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O termo lúdico tem avançado nas pesquisas com um papel importante em possibilitar a reflexão sobre brincadeiras e jogos, sendo que os jogos têm característica de aprendizagem de maneira que possibilite o conhecimento à criança, de forma interativa trazendo-lhes novos significados.

A ludicidade tem sido foco de importantes discussões, porem para alguns educadores, esta ainda não foi internalizada da forma em que deve ser posta em pratica como aliada ao ato de ter uma aprendizagem que traga ao aluno significado ao que se aprende não se pode dizer que o alunos só aprende brincando, mas as brincadeiras facilitam seu processo de aprendizagem e motiva para o novo.

A criança, tem suas imaginações e seus meios de apreender algo, Nesse sentido, acredita-se que o jogo vem sendo passado de geração em geração, e o conceito de educar esteja também ligado à maneira de prender. As brincadeiras podem ajudar a internalizar conhecimentos necessários e complexos para a criança, o que tornara um meio mais simples e agradável para aprendizagem da criança.

Segundo Compagne (1989, p. 28) o brinquedo é suporte da brincadeira, quer seja concreto ou ideológico, concebido ou simplesmente utilizado como tal ou mesmo puramente fortuito.

Seus gestos são indefinidos. Nesse campo, as experiências não possuem pré-concepções e sim concepções absolutamente intencionais, ou seja, cada experiência já consta de um conceito justo e não um preconceito estabelecido por alguma autoridade ou força alheia.

Não há mistério algum nessa reflexão sobre o universo infantil da brincadeira e da beleza. É preciso considerar que o interesse imediato de todo o ser humano com o mundo se instale, antes de tudo, pela experiência subjetiva de estar sempre representado no mundo vivido.

Essa representação invisível, tanto ao nível da fantasia quanto ao nível das operações concretas, mostra um corpo como extensão do mundo.

Uma aula ludicamente inspirada não é, necessariamente aquela que ensina conteúdos com jogos, mas aquela em que as características do brincar estão presentes, influenciando no modo de ensinar do professor, na seleção dos conteúdos, no papel do aluno. (SANTOS FILHO, 2001)

A criança que aprende brincando pode vivenciar sua aprendizagem como significativa por ver sentido no que faz. O conhecimento adquirido através de referências ou significados poderá ser lembrado por toda a vida e pode lha trazer a importância do que aprendeu.

Para Cunha (1995, p. 7): “As necessidades lúdicas e afetivas da criança têm a mesma importância do que as suas necessidades físicas. Dessa forma, deve-se entender que, para o alcance do principal objetivo que é “aprender a aprender”, um dos recursos que vem sendo estudado e apontado como meio que favorece esse processo é o brincar. Com base em Popovic (1998, p. 5): “A prontidão para alfabetização significa ter um nível suficiente sob determinados

aspectos para iniciar o processo da função simbólica que a leitura e a sua transposição gráfica que e a escrita”.

Muitos alunos precisam ser alfabetizados mesmo estando em uma série que requer uma leitura coerente. Existem alunos na 5ª série sem saber ler e escrevendo de forma precária. Acredita-se que os usos das atividades lúdicas sirvam de incentivo e motivação para a superação desse obstáculo.

A Educação Lúdica estuda e valoriza um novo processo de desenvolvimento da capacidade física, intelectual e moral do ser humano por meio do uso de brinquedos, jogos e materiais didáticos coligados que sirvam de suporte para que o sujeito da aprendizagem aprenda de forma mais descontraída, efetiva, eficiente e eficaz.

Acredita-se na importância e no auxílio do lúdico como estratégia básica do professor que busca trabalhar conteúdo, de forma prazerosa e eficaz com seus discentes.

Na atividade lúdica, o objeto representa um símbolo que sugere algo preexistente na mente do aprendiz. Por meio dela, é possível reproduzir a realidade, às vezes escondida e tão almejada pelos docentes. Neste sentido destacamos o jogo:

O ato de jogar é tão antigo quanto o próprio homem, na verdade o jogo faz parte da essência de ser dos mamíferos. O jogo é necessário ao nosso processo de desenvolvimento, tem uma função vital para o indivíduo principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários. (FARIA, 1995, p. 95).

O jogo utilizado como atividade pedagógica tem o papel de atuar com desafios que incentivam os alunos a realizarem de forma que possam fazer suas construções, a função lúdica predomina e absorve o aspecto educativo definido pelo professor. Portanto, os jogos são recursos considerados favoráveis à assimilação de conteúdos com a demonstração do aprendizado eficaz.

Para Santa (2008, p. 15): “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”. No entanto, há necessidade de um desempenho de função educativa que reflita o que foi planejado dentro da proposta pedagógica.

Neste sentido, é primordial o conhecimento dos professores do real significado quanto ao uso do lúdico pois deve relacionar a interpretação entre ambos conceitos que é o brincar e o aprender.

Para que a aprendizagem de fato ocorra, em grande parte depende da motivação, da instigação, dos desafios que nos são propostos, das experiências vivenciadas, da necessidade que temos de compreender e interagir com o meio ao qual fazemos parte.

Hoje o professor tem um grande desafio: ser um gerador de situações estimuladoras e eficazes. Isso significa dizer que cada estudante é um desafio à competência do professor. O foco do nosso trabalho e interesse deve estar voltado para o aluno, quando falamos de ensino e aprendizagem.

A aprendizagem, por sua vez, acontece pela transformação do aluno e pela ação mediadora do professor no processo de busca e construção do conhecimento, que não podemos perder de vista, deve partir sempre do aluno.

Kishimoto (2004, p. 21) afirma que:

O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo está nesta possibilidade de estimular a exploração em busca de resposta e não constranger quando se erra.

Nesse contexto, o jogo ganha espaço, em um ambiente de um ensino despertado pelo interesse do aluno. O jogo é entendido como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse da criança, na construção de novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, sua experiência pessoal e social.

É possível entender a responsabilidade e o desafio que temos em mãos, já que a aprendizagem resultante do uso das atividades lúdicas é o propósito do nosso trabalho.

Com a inserção do jogo na área pedagógica, surgiu a noção de jogo educativo, ou seja, metade jogo, metade educação. Antigos materiais didáticos, como quadros, livros e cartazes, foram substituídos por jogos com: quebra-cabeças, dominó, jogo entre outros, que vêm servindo como auxiliares na ação docente, no desenvolvimento de habilidades.

Isso prova a afirmação de Kishimoto (2004), quando diz que o jogo para ser considerado jogo não depende do contexto em que está situado.

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas como no xadrez ou amarelinha bem como regras implícitas como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da sua filhinha. Nessa atividade são regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeira. (KISHIMOTO, 2004, p. 4).

O jogo, nesse caso, não tem a função apenas lúdica, mas passa a ser também educativa, cujo objetivo é o equilíbrio das funções lúdicas e educativas. O desequilíbrio dessas duas funções provoca duas situações: há apenas jogo sem o ensino, quando predomina a função lúdica, ou resta apenas ensino quando a função educativa predomina.

Uma maneira adequada de ampliar e/ou modificar as estruturas do aluno consiste em provocar discordâncias ou conflitos cognitivos que representem desequilíbrios a partir dos quais, mediante atividades, o aluno consiga reequilibrar-se, superando a discordância reconstruindo o conhecimento. Para isso, é necessário que as aprendizagens não sejam excessivamente simples, o que provocaria frustração ou rejeição. (PIAGET, 1997, p. 18).

Em suma, o que é sugerido é a participação ativa do sujeito, sua atividade, o que supõe a participação pessoal do aluno na aquisição de conhecimentos, de maneira que eles não sejam uma repetição ou cópia levada pelo professor.

O aluno que hoje frequenta uma escola infelizmente ainda em alguns momentos vê o conhecimento como algo muito distante da sua realidade, pouco aproveitável ou significativo nas suas necessidades cotidianas.

O jogo utilizado como ferramenta que possibilita maior aprendizagem e trará de alguma maneira um conhecimento mais sólido e rico no que diz respeito ao prazer de aprender.

Na concepção piagetiana os jogos consistem em uma simples assimilação funcional, em um exercício das ações individuais já aprendidas gerando, ainda, um sentimento de prazer pela ação lúdica em si e pelo domínio sobre as ações. Portanto, os jogos têm dupla função: consolidar os esquemas já formados e dar prazer ou equilíbrio emocional à criança.

Vê-se que a partir da interação estabelecida com os professores em formação, existe possibilidades de resgatar as trajetórias singulares, identificando os elementos que fundamentam e influenciam suas práticas pedagógicas, nos diferentes contextos de intervenção.

Bonamigo e Kude (1991, p. 46) afirmam que:

Alguns educadores não estão muito seguros do modo como a criança aprende brincando e como o professor pode ensinar através de interações espontâneas, embora compreendam e apreciem as potencialidades do brinquedo.

Os professores constroem os seus saberes na ação, que só podem ser compreendidos em relação às condições estruturais de trabalho. Em outras palavras, os saberes profissionais dos docentes são temporais, isto é, são adquiridos através do tempo, visto que boa parte do que sabem sobre a própria profissão provém de suas próprias histórias de vida e, sobretudo, das trajetórias educativas.

Existe a preocupação com as questões que dizem respeito ao ofício de professor, seus saberes e dizeres, compreendidos como pilares para uma educação de um grupo social. De acordo com Vygotsky (1991, p. 85):

A brincadeira possui três características: a imaginação, a imitação e a regra. Elas estão presentes em todos os tipos de brincadeiras infantis, tanto nas tradicionais, naquelas de faz-de-conta, como ainda nas que exigem regras. Pode aparecer também no desenho, como atividade lúdica.

Desse modo, nota-se que as atividades lúdicas são manifestações espontâneas, presentes desde o início da humanidade, que acontecem no cotidiano. Todo o ser humano sabe o que é brincar, como se brinca, porque se brinca, mas a grande dificuldade surge no momento em que se pretende formular um conceito claro sobre o lúdico.

A partir dessa ideia, consideramos que a ludicidade não se limita à infância, ela permeia todas as etapas da vida humana. O ser humano tem a possibilidade de conviver ludicamente.

Logo, podemos evidenciar a importância do brincar como atividade prazerosa que beneficia o desenvolvimento humano e também visando valorizar

o ato de brincar como veículo do crescimento infantil. Menciona-se, ainda, que o jogo de construção possibilita que a criança crie algo.

Para isso, é necessário alertar os professores a respeito da importância do lúdico no desenvolvimento de seus alunos, a partir de um novo olhar que compreende a dimensão imaginária, ou seja, uma dimensão que pode produzir o novo. Para Oliveira (2000, p. 43):

No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais. Em outras palavras, é brincando que a criança se humaniza, aprendendo a conciliar de forma efetiva e afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros.

No brincar ocorre um processo de troca, partilha, confronto e negociação, gerando momentos de desequilíbrio e equilíbrio, propiciando novas conquistas individuais e coletivas.

Além disso, o ato de brincar pode incorporar valores morais e culturais em que as atividades lúdicas devem visar à autoimagem, à autoestima, ao autoconhecimento, à cooperação, porque estes conduzem a imaginação, fantasia, criatividade, criticidade e uma porção de vantagens que ajudam a moldar suas vidas, como crianças e como adultos.

É preocupante saber que ainda há professores que não desprenderam das estratégias rigorosas e inteiramente tradicionais em suas aulas, seus alunos vivenciam apenas o que o professor quer e não o que eles precisam. As reflexões sobre suas práticas parecem ainda não terem encontrado espaço para a internalização da mesma.

Suas práticas são orientadas, entre outros, por objetivos sociais, emocionais, cognitivos e coletivos, o que mostra que, mais do que um saber teórico ou técnico, é preciso ter um saber narrativo sobre suas intervenções, já que, além do espaço de realização, a profissão também parece ser um modo de afirmação de si próprio.

Enfim, que o processo de formação dos licenciados em Pedagogia continue propiciando oportunidades de experimentações voltadas ao enfoque da ludicidade em educação, envolvendo um complexo de significados, ao considerar tanto o desenvolvimento integral dos alunos como também desejos, sonhos,

expectativas, crenças e mitos desses sujeitos históricos frente a cada contexto sociocultural e político.

Torna-se importante destacar a importância da escola como espaço para o brincar, onde os saberes entre sujeitos devem ser trocados, renovados, descobertos, aceitos, duvidados, conquistados.

A escola então tem o papel de zelar para que o aprender seja uma conquista. Essa tarefa é árdua, mas pode ser positiva quando utilizada de maneira divertida, porém levando ao aluno as possibilidades de aprendizagem em diferentes situações.

O ato de brincar nasce de dentro da criança, possibilita as imitações, como: trabalho, gestos, pessoas, enfim descobre a realidade vivenciada. Favorecendo o sentido de ordem e forma que prepara para o pensamento lógico. Segundo Oliveira (2000, p. 43):

No brincar, casam-se a espontaneidade e a criatividade com a progressiva aceitação das regras sociais e morais. Em outras palavras, é brincando que a criança se humaniza, aprendendo a conciliar de forma efetiva a afirmação de si mesma à criação de vínculos afetivos duradouros.

Por conseguinte, o brincar é uma das possibilidades que leva a criança a aprender a lidar com o mundo e auxilia também na sua personalidade. Ao brincar, o participante sente-se desafiado a dominar o que já lhe é conhecido e ainda descobre o novo com situações que podem surgir. Pode-se dizer, portanto, que brincar é para a criança uma necessidade e está inteiramente relacionado ao seu desenvolvimento.

Pensar no aluno sempre foi preocupação de vários teóricos, no que diz respeito ao desenvolvimento da sua aprendizagem, seu crescimento pessoal, ético, moral e intelectual. No campo da educação, percebem-se as grandes contribuições no sentido de haver e se efetivar a aprendizagem dos alunos.

A metodologia do professor é de grande importância, até porque, nas pedagogias tradicionais, o aluno, tem suas necessidades e suas capacidades não são considerados. O enfoque da Pedagogia se concentra no professor e nos conteúdos a serem trabalhados da forma que o professor determina.

O medo de mudar, às vezes, impede que professor seja ousado, ao de arriscar novos caminhos pedagógicos. Daí o significado didático-pedagógico na

formação do professor. Os paradigmas das experiências anteriores podem ser as referências de muitos professores.

Assim posto, é válido para o docente buscar novas estratégias, desbravando novos caminhos, em uma investida esperançosa de quem deseja fazer o melhor, do ponto de vista metodológico e didático.

O professor, portanto, necessita fundamentar sua prática nos saberes da docência - saberes científicos, pedagógicos e experienciais- os quais, em diálogo com os desafios do cotidiano, sustentam e possibilitam o desenvolvimento da identidade de um profissional reflexivo, crítico e pesquisador, articulado a contextos mais amplos, considerando o ensino como uma prática social.

A reflexão sobre a prática é um momento fundamental, pois “é pensando criticamente a prática de hoje ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática.” (FREIRE, 1998, p. 44).

Para o autor, o saber que a prática espontânea produz é um saber ingênuo. Porém, por meio da reflexão sobre a prática e com apoio na pesquisa, esse saber vai paulatinamente se tornando cada vez mais crítico.

A prática do professor é sem dúvida um meio que pode ser utilizado de forma que tanto pode ajudar o aluno como pode prejudicá-lo. Dentro desse olhar, a prática é um fator relevante para a condução de todo o trabalho

Percebe-se que, em algumas escolas pública, o planejamento não é considerado importante no cotidiano da sala de aula, na medida em que é visto como meta de trabalho e não como meta de ensino e aprendizagem. Assim, os objetivos previstos para cada aula raramente são alcançados, e a aplicabilidade dos conteúdos programados é garantida no planejamento independentemente de os anteriores terem sido aprendidos ou não pelos alunos.

3 MARCO METODOLÓGICO

A pesquisa que determinou os caminhos investigativos do estudo realizado teve abordagem do tipo qualitativa.

Usou-se diversos instrumentos de coleta de dados. Neste artigo são analisados o questionário aplicado aos professores da rede municipal de ensino, oriundos das escolas Joelma Lima de Souza e Padre Eugenio Possamai.

A pesquisa desenvolveu-se em várias etapas, obedecendo a um padrão de abordagem significativa, que estiveram sempre voltadas para a descoberta e análise de valores implícitos aos indicadores destacados para o processo de ensino e aprendizagem e a utilização da ludicidade com o olhar inovador.

Por meio da análise das respostas dos questionários, buscou-se a compreensão das ações e de seus significados através das atividades voltadas para a leitura e interpretação das análises dos programas, projetos e atividades pedagógicas voltadas para a ludicidade desenvolvidas nas Escolas estaduais e municipais de Rorainópolis, em Roraima.

O instrumento em análise, correspondeu ao ICD 01/10, que foi o questionário aplicado aos professores da rede estadual e municipal, tendo aplicado para uma amostra de 31 professores oriunda de uma população-alvo de 40 professores de 1ª a 4ª séries oriundos de três escolas públicas: 1 estadual e 2 municipais.

Cada questão foi analisada de forma interpretativas, tendo sido usada técnica de Análise de Conteúdos. A pergunta constitui-se na Categoria Principal (CP), e as respectivas idéias emitidas pelos entrevistados com significado semelhante formaram o conjunto de Categorias Específicas (CE).

A seguir faz-se a análise triangulando os dados coletados, a interpretação da pesquisadora e o diálogo com os autores selecionados para a discussão efetiva direcionada aos objetivos desta tese.

O ICD 01/10, a seguir analisado, foi aplicado para uma amostra de 31 professores oriunda de uma População-alvo, sendo 40 professores de 1ª a 4ª série oriundos de três escolas públicas: 1 estadual e 2 municipais.

Cada questão foi analisada de forma hermenêutica, tendo sido usada técnica de Análise de Conteúdos. A pergunta constitui-se na Categoria Principal (CP), e as respectivas ideias emitidas pelos entrevistados com significado semelhante formaram o conjunto de Categorias Específicas (CE).

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS COLETADOS

Na sequência faz-se a análise dos dados triangulando os mesmos, interpretando e propiciando o diálogo com os autores selecionados para a discussão efetiva direcionada aos objetivos desta tese.

Para tanto, organizou-se o seguinte quadro resumo:

Questões	Quantitativos nas alternativas propostas	Categorias Principais	Categorias Específicas
CP 1	(29) SIM / (0) NÃO (2) AS VEZES / (0) NR	O lúdico e a aprendizagem significativa são relacionados:	<p>CE 1.1:</p> <p>a) melhora e amplia a motivação para a aprendizagem, desenvolvendo a coordenação motora (12);</p> <p>b) promove a interação entre alunos (08);</p> <p>c) aumenta o interesse dos alunos pela aula (08);</p> <p>d) aplicando de forma correta e adequada e desenvolvimento do raciocínio lógico (04);</p> <p>e) desde que trabalhada corretamente pelo professor (03);</p> <p>f) espaço e comportamento dos alunos não favorecem (02);</p> <p>g) o aluno usa na prática seus ensinamentos (01);</p> <p>h) NR (01).</p>
CP 2	(23) SIM / (0) NÃO / (7) AS VEZES (01) NR	Melhor desempenho com atividade lúdica em sala de aula:	<p>CE 1.2 -</p> <p>a) uso de vários recursos dinâmicos, sendo que o aluno participa com mais interesse (15);</p> <p>b) público de 4º ano são inquietos e o material é escasso (07);</p> <p>c) demonstram satisfação e motivação (05);</p> <p>d) uso com alunos especiais: identifica-se com o lúdico e melhora o desempenho e apresenta ótimos resultados (03);</p> <p>e) participam das aulas pensando que é brincadeira (02);</p> <p>f) lúdico recurso atrativo (02);</p> <p>g) pais e alunos julgam que as aulas tradicionais são coisa séria e têm sentido (01);</p> <p>h) NR (01).</p>

CP 3	(16) SIM/(02) NÃO(13) AS VEZES/(0) NR	Afetividade: os alunos companheiros uns dos outros.	CE 1.3 - a) às vezes há desentendimento, mas é normal (11); b) compartilham uns com os outros (07); c) harmonia total (05); d) a competição incentiva a individualidade (04); e) são egocêntricos (04); f) o lúdico aproxima-os e ajuda uns aos outros (02); g) espírito de competitividade sem briga (01); h) NR (01).
C4	(20) SIM/ (0) NÃO/(10)AS VEZES/(03) NR	Atividade cooperativa e as reações coletivas:	CE 1.4 - a) muito entusiasmo com o coletivo, todos trabalham em conjunto (13); b) o professor precisa interferir (10); c) são individualistas (05); d) afetividade, união e respeito (05); e) alguns não trabalham cooperativamente (05); f) trabalho interdisciplinar (03); g) o jogo é sempre disputa (04); h) NR (03).
CP 5	(13) SIM/(6) NÃO/(12)AS VEZES(0) NR	Alunos e o interesse para aulas tradicionais:	CE 1.5 - a) tradicional não pode ser esquecido (09); b) há necessidade também de aulas teóricas (08); c) tradicional impede o trabalho diversificado, o lúdico transforma o pensamento (08); d) aulas são monótonas e desmotivadoras (07); e) tradicional é mais estressante (04); f) alunos também aprendem (04); g) uso de metodologias diversificadas, os alunos geram inovações (04); h) ficam com preguiça para realizar as atividades (03); i) NR (01).
CP 6	(24)SIM/(0) NÃO/(AS)VEZES/(1) NR	Alunos e o gosto pelos jogos pedagógicos:	CE 1.6 - a) alunos são participantes motivados: os jogos incentivam a aprendizagem (13); b) as brincadeiras possibilitam a motivação (08); c) atividade depende da curiosidade (05); d) cansam quando a diversificação dos materiais é pequena (02);

			<p>e) desde que não caia na rotina (02); f) disputa agradável (02); g) NR (02).</p>
CP 7	(13) SIM/(02) NÃO/(16) AS VEZES/(0) NR	Realização de atividades com brincadeiras:	<p>CE 1.7 - a) quantidade de alunos em sala atrapalha o uso do lúdico (15); b) crianças gostam de aprender brincando, e o uso de brincadeiras motivam devido à diversificação das atividades (12); c) depende das possibilidades (06); d) uso dos jogos para chamar atenção (06); e) normalmente o aluno não colabora (03); f) atividade que não permitem brincadeiras (03); g) falta de material e auxílio pedagógico (03); h) tem dias que só uso o quadro (02); i) NR (02).</p>
CP 8	(24) SIM/(01) NÃO/(06) AS VEZES/(1) NR	Rendimentos dos alunos com meios diferenciados em diferentes conteúdos:	<p>CE 1.8 - a) o diferente e o novo são atraentes, os alunos compreendem melhor (11); b) necessidade do uso de jogos (09); c) professor deve ser dinâmico (08); d) relacionam significados aos conteúdos (06); e) observável em todas as disciplinas, mesmo com maior dificuldades (05); f) faltam materiais para todos os conteúdos (04); g) existem crianças que não curtem (01); h) NR (01).</p>
CP 9	(25) SIM/(0) NÃO/(06) AS VEZES/(0) NR	O lúdico, a dinamização das aulas e a aprendizagem significativa.	<p>CE 1.9 - a) sempre que possível e tem necessidades (09); b) jogos são fontes de lazer e aprendizagem (09); c) promove a transformação do ambiente escolar (06); d) depende das possibilidades (04); e) a escola não disponibiliza material (04); f) uso equilibrado favorece ao aluno e ao professor (04); g) nas séries iniciais, deve-se usar a ludicidade (03); h) não há mais lugar para os métodos tradicionais (02); i) NR (01).</p>

CP 10	(20) SIM/(1) NÃO/(10) AS VEZES/(0) NR	O uso lúdico para despertar a motivação do aluno.	<p>CE 1.10 -</p> <p>a) o uso de materiais que contribuem para a aprendizagem por meio da metodologia diversificada (15);</p> <p>b) necessidade de conversa para motivar professores e alunos (08);</p> <p>c) professor compra material (08)</p> <p>d) alcançam resultados positivos (07)</p> <p>e) falta de motivação: carência afetiva e fome (02);</p> <p>f) incentivo a interação e ser para o professor e para o aluno (02);</p> <p>g) professor flexível e dinâmico (02);</p> <p>h) NR (01).</p>
CP 11	(15)SIM/(06) NÃO/(08) AS VEZES/(02) NR	A gestão e o trabalho do professor.	<p>CE 1.11 -</p> <p>a) disponibilidade de material dentro das possibilidades (12);</p> <p>b) a escola capacita profissionais (06);</p> <p>c) depende do tempo de vontade do professor para aquisição (04);</p> <p>d) o apoio ao profissional depara-se com o descaso (04);</p> <p>e) a escola disponibiliza alguns recursos (04);</p> <p>f) os pais tradicionais impedem o trabalho com o lúdico; os professores devem ser dinâmicos (04);</p> <p>g) trabalhar o lúdico é confortável, incentiva os alunos (03);</p> <p>h) NR (02).</p>
CP 12	SIM (19) (3) NÃO (08) AS VEZES (01) NR	A coordenação pedagógica e apoio ao trabalho docente:	<p>CE 1.12 -</p> <p>a) percebem o uso com compreensão, apoio e satisfação; incentivam a aquisição de materiais (14);</p> <p>b) faltam recursos financeiros (12);</p> <p>c) apoiam em parte (07);</p> <p>d) há dúvidas entre gestores e família quanto à validade (02);</p> <p>e) NR (02).</p>

A) CP 1 - O lúdico e a aprendizagem significativa são relacionados:

Quando se analisam as CE criadas após a interpretação dos dados, destaca-se que os entrevistados reconhecem que ocorre **melhoria e amplia a motivação para a aprendizagem, desenvolvendo a coordenação motora (12/31)**, como também afirmam que **promove a interação entre os alunos (8/31)**.

Segundo Friedman (1996) a regra supõe, necessariamente, relações sociais ou interindividuais. Nesse sentido, o lúdico pode ser visto como um recurso que favorece a interação e a motivação para aprender. No entanto, importante deixar bem claro que não basta levar novidades para a sala de aula, sem total domínio para aplicá-las.

CP 2 - Melhor desempenho com atividade lúdica em sala de aula:

Refletindo sobre o trabalho do professor tendo o lúdico como ferramenta de ensino e aprendizagem, percebe-se que, quando se trabalha em sala de forma dinâmica, o aluno aprende com mais interesse. Estamos, assim, falando da mudança da prática docente, abrindo caminho para a criação do aluno.

Nesse sentido, Piaget e Inhelder (1979) dizem que o jogo é sinônimo de construção de conhecimento, que os jogos ganham significado para a criança na medida em que se desenvolve, agindo sobre os objetos a partir da livre manipulação de matérias variados, estruturando seu espaço e tempo, desenvolvendo a noção de causalidade, chegando à representação, e finalmente, à lógica.

Segundo Vygotsky (1998), que também dá sua contribuição a respeito do jogo, é brincando, jogando que a criança revela seu estado cognitivo, visual, auditivo, tátil, motor, seu modo de aprender e entra em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas coisas e símbolos.

Analisando Vygostky (1998) a criança, por meio de brincadeiras, reproduz o discurso externo e internaliza, construindo seu próprio pensamento. Nota-se então que, ao fazer uso de metodologia lúdica, o aluno concebe o sentido da aprendizagem e desenvolve-se intelectualmente.

CP 3 - Afetividade: os alunos companheiros uns dos outros:

Essa atitude eleva o significado do ensinamento recebido por parte dos alunos pelo fato de contar com os colegas, sendo que a amizade de forma

afetiva melhora o ambiente e ajuda na realização de atividades que envolvem o companheirismo.

Negrine (1994, p. 20) afirma que “a formação lúdica se assenta em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, a nutrição da alma, proporcionado aos futuros educadores vivências lúdicas”. Fazendo, portanto, um paralelo entre o jogo e a afetividade, conclui-se que esta seja um recurso que favoreça o companheirismo uns com os outros em ajudas mútuas. Se o jogo for concebido em caráter somente de competição, perderá sua essência na relação afetiva.

CP 4 - Atividade cooperativa e as reações coletivas:

Ao refletir o CP 06, que aborda: **Atividade cooperativas e as reações coletivas**, 13/31 dos pesquisados falam com propriedade que os alunos têm **Muito entusiasmo ao coletivo todos trabalham em conjunto**. Nota-se então que a influência das atividades lúdicas como meio de assimilação de conteúdos voltados a aprendizagem pode ser mais eficaz no processo de desenvolvimento do aluno no sentido de tornar-se um adulto mais consciente nas relações cooperativas.

CP 5 - Alunos e o interesse para aulas tradicionais:

Percebe-se que ainda tem um público que avalia o método tradicional como algo inseparável. E aceitável dizer que esse método permeia até hoje, porém é necessário que se tenha um cuidado dobrado com esse termo tradicional, podendo haver as modificações Adequadas e previstas pela proposta de cada escola.

Segundo Kishimoto (2004), é necessário que o professor esteja em constante renovação com sua prática, para que, assim, possa atingir as necessidades de cada criança. E com os jogos, isso é possível. A ludicidade ganha espaço em um contexto em que, na maioria das vezes, prevalece o trabalho. Nota-se que a preocupação da escola está em preparar a criança para o processo de alfabetização e o desenvolvimento de habilidades cognitivas.

CP 6 - Alunos e o gosto pelos jogos pedagógicos:

Temos, ainda, 08/31 pesquisados que enfatizaram: as brincadeiras possibilitam motivação, as atividades dependem da curiosidade. Claro que se a atividade é algo que possibilita essa descoberta, o aluno participará, mas o professor é quem deve selecionar para que esta seja de fato algo que leve o

aluno a buscar descobrir respostas e caminhos para as situações sugeridas. Todo material utilizado com crianças precisa chamar atenção e ser de interesse dos pequenos aprendizes.

CP 7 - Realização de atividades com brincadeiras:

Analisando esta CE, nota-se que o jogo motiva além de poder proporcionar ao aluno um meio favorável para sua aprendizagem. A brincadeira tem um sentido muito significativo para as crianças, por isso elas sempre insistem para que os adultos brinquem com elas. Brincar dessa maneira torna-se uma necessidade em forma de expressão, de integração.

CP 8 - Conteúdos:

Para se Rendimentos dos alunos com meios diferenciados em diferentes verificar o rendimento dos alunos, utiliza-se a CP 08 que trata do rendimento dos alunos com meios diferenciados em certos conteúdos, sendo que 11/31 expuseram nas CE que o diferente e o novo são atraentes e os alunos compreendem melhor. Sem dúvida, o novo traz maiores participações por ser algo distanciado da rotina.

Criar um espaço de recursos lúdicos, proporcionando aos professores a possibilidade de desenvolver junto aos seus alunos uma melhor aprendizagem, o desenvolvimento de habilidades e aquisição de conhecimento de forma agradável e natural, onde a construção do conhecimento seja uma deliciosa aventura do ato de brincar (SANTA, 2008, p. 158).

Enfatiza-se, ainda, que nas CE 08/31, fica claro que os pesquisados disseram que o **professor deve ser dinâmico**. Por isso, reforço a ideia de não se limitar à prática enfadonha para o aluno, ou seja, coibir o desenvolvimento de suas potencialidades.

CP 9 - O lúdico, a dinamização das aulas e a aprendizagem significativa:

Nesta CP 09, é analisado **O lúdico, como dinamização das aulas e aprendizagem significativas**. Fica notável que os professores demonstram utilizar os jogos quando há possibilidades de execução, porém enfatizam que também usam dentro das possibilidades. Entendo que essa ação requer planejamento e uso adequado como mostra a CE, onde 09/31 afirmam que Sempre que possível e tem necessidades também, 09/31 disseram **que jogos são fonte de lazer e aprendizagem**. Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras podem levar o aluno para um avanço no ensino e na aprendizagem.

Em primeiro lugar, o aluno deve executar tarefas que são maximamente de natureza cognitiva, que incluem atenção e concentração, processamento, elaboração e integração da informação, raciocínio e resolução de problemas. (BORUCHOVITCH; BZUNECK, 2001, p. 10).

Do ponto de vista do autor, o jogo tem uma interferência com quem joga. Logo, essa atitude eleva o gosto de aprender.

CP 10 - O uso lúdico para despertar a motivação do aluno:

Para fazer essa análise da CP 10, abordando o uso lúdico para despertar a motivação do aluno, trabalha-se com a questão onde a pesquisa demonstra que o uso de materiais que contribuem para a aprendizagem, proporcionado metodologia diversificada (20/31) e apontam que uso de materiais que contribuem para a aprendizagem através da metodologia diversificada. 08/31 enfatizaram que é necessário conversa para motivar os professores.

Acredito que os professores precisam receber mais capacitação e orientação no sentido de perceberem a necessidade da diversificação da metodologia na sala de aula com o objetivo de levar o aluno a entender o motivo de estar estudando e gostar das atividades que realiza na sala de aula.

CP 11 - A gestão e o trabalho do professor:

De acordo com a CP 11, para trabalhar o lúdico, existem algumas dificuldades, como ferramenta pedagógica, onde 12/31 apresentam a CE que o material é disponibilizado quando possível, ou seja, este não está sempre ao alcance do professor.

Com base nessa afirmativa, entendemos que os gestores devem favorecer meios que proporcionem ao professor desenvolver o trabalho docente trazendo grandes aprendizagens aos alunos.

CP 12 - A coordenação pedagógica e apoio ao trabalho docente:

A CP 12 aponta 14/31 para o olhar do gestor quanto ao uso do lúdico, sendo que as CE demonstram que os gestores percebem o uso com compreensão, apoio e satisfação, incentivando a aquisição de materiais.

Isso nos faz perceber que parte dos integrantes da equipe que conduzem ações para desenvolver a educação tem uma visão que favorece a aplicação de materiais adequados e necessários para o acompanhamento das aulas.

Criar um espaço de recursos lúdicos, proporcionando aos professores a possibilidade de desenvolver junto aos seus alunos uma melhor aprendizagem, o desenvolvimento de habilidades e aquisição de conhecimentos de uma forma agradável e natural, onde a construção do conhecimento seja uma deliciosa aventura através do ato de brincar. (SANTA, 2008, p. 158).

Nesse sentido, a utilização de materiais adequados facilita o desenvolvimento dos alunos ajudando os professores a desenvolverem atividades que contribuam no processo de avanços da criança enquanto ser humano.

5 CONCLUSÃO

Diante da análise dos resultados dos dados coletados no ICD 01 aplicado aos professores e fazendo parte do processo investigativo, percebe-se o significado do uso dos recursos pedagógicos lúdicos como ferramenta para a aprendizagem significativa, dentro de um olhar que proporciona ao professor o lúdico como ferramenta para melhor desempenho dos alunos e, conseqüentemente, resultados mais efetivos na aprendizagem.

Esta pesquisa mostrou que o uso de recursos pedagógicos lúdicos atua de forma favorável junto aos alunos do Ensino Fundamental menor que se estende da 1ª à 4ª série, na visão dos professores. Essa atuação positiva está em uma perspectiva de ampliação de suas potencialidades de ter uma aprendizagem com maior e melhor retorno, desenvolvendo aspectos cognitivos, afetivos, sociocultural e significativo nas relações estabelecidas com o processo.

Dessa forma, os resultados analisados oriundos dos ICD 01/10 aplicados mostram as possibilidades das mudanças no processo de ensino e aprendizagem bem como as adequações para que se efetivem as práticas metodológicas dentro de uma percepção do saber significativo através dos jogos utilizados pelos professores. Em suma, percebeu-se que muitos professores não trabalham a ludicidade em sala de forma planejada e objetiva, porem sabem o seu valor e sua função bem como sua importância.

REFERÊNCIAS

BONAMIGO, E. M. de R.; KUDE, V. M. M. **Brincar**: educação e realidade. Porto Alegre: UFRGS, 1991.

IVO, I. R.; OAIGEN. E. R. O lúdico no processo ensino e aprendizagem: analisando o uso no ensino fundamental. **RGSN - Revista Gestão, Sustentabilidade e Negócios**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p.118-139, out. 2015.

COMPAGNE, F. **Le Jovet, l'enfant, l'educateur-rôles de l'objet dans le développement de l'enfant et le Travail pedagogique**. Paris: Private, 1989.

CUNHA, N. H. Brinquedoteca: espaço para atender necessidade lúdicas e efetivas. **Revista do Professor**, Porto Alegre, n. 44, out./dez. 1995.

FARIA, A. R. de. **O desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget**. 3.ed. São Paulo: Ática, 1995.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. 8.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1998.

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

KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage, 2004.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil**. Porto Alegre:Prodil,1994.

OLIVEIRA, C. dos S. **Metodologia científica, planejamento e técnicas de pesquisa**: uma visão holística do conhecimento humano. São Paulo: LTr, 2000.

PIAGET, J. **O diálogo com a criança e o desenvolvimento do raciocínio**. São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, J.; INHELDER, B. **Memória e inteligência**. Rio de Janeiro: UnB, 1979.

POPOVIC, A. **Alfabetização**: disfunções psiconeurológicas. São Paulo: Vetor, 1968.

SANTA, M. P. **A Ludicidade como ciência**. 2.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SANTOS FILHO, J. C. dos. Pesquisa quantitativa *versus* pesquisa qualitativa: o desafio paradigmático. In: SANTOS FILHO, J. C.; GAMBOA, S. S. **Pesquisa educacional**: quantidade-qualidade. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2001, p. 13-59.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. 4.ed. São Paulo: Martins Fontes,1991.

_____. **A formação social da mente**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.