



UEPB

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
CURSO DE GRADUAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA TECNÓLOGO**

EMILIA CHRISLANNE OLIVEIRA COSME

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO: PROPOSTA DE
APLICABILIDADE NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE BARRA DE SÃO
MIGUEL - PB**

**CAMPINA GRANDE - PB
2021**

EMILIA CHRISLANNE OLIVEIRA COSME

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO: PROPOSTA DE
APLICABILIDADE NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE BARRA DE SÃO
MIGUEL - PB**

Artigo apresentado ao Curso Tecnólogo em Gestão Pública PROEAD- Pró-reitora de Ensino Médio, Técnico e Educação a Distância, da Universidade Estadual da Paraíba-PB, como parte dos requisitos necessários à obtenção do Título de Graduada.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

Orientadora: Prof^ª. Ma. Márcia Gomes dos Santos Silva

**CAMPINA GRANDE – PB
2021**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

C834I Cosme, Emilia Chrislanne Oliveira.
A ludicidade como ferramenta de ensino [manuscrito] :
proposta de aplicabilidade nas escolas municipais de Barra de
São Miguel - Pb / Emilia Chrislanne Oliveira Cosme. - 2021.
32 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em
Gestão Pública - Tecnológico) - Universidade Estadual da
Paraíba, EAD - Campina Grande , 2021.

"Orientação : Profa. Ma. Márcia Gomes dos Santos Silva ,
UEPB - Universidade Estadual da Paraíba ."

1. Educação infantil. 2. Lúdico. 3. Jogos educativos. 4.
Aprendizagem. I. Título

21. ed. CDD 370.543

EMILIA CHRISLANNE OLIVEIRA COSME

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO: PROPOSTA DE
APLICABILIDADE NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE BARRA DE SÃO
MIGUEL – PB**

Artigo apresentado por Emília Chrislanne Oliveira Cosme, ao Curso Tecnólogo em Gestão Pública PROEAD- Pró-reitora de Ensino Médio, Técnico e Educação a Distância, da Universidade Estadual da Paraíba-PB, como parte dos requisitos necessários à obtenção do Título de Graduada.

Área de concentração: Fundamentos da Educação e Formação Docente.

Aprovada em: 11/ 06/ 2021

BANCA EXAMINADORA:

Márcia Gomes dos Santos Silva

Profa. Ma. Márcia Gomes dos Santos Silva (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Carolina Cavalcanti Bezerra

Profa. Ma. Carolina Cavalcanti Bezerra
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Francineide Batista de Sousa Pedrosa

Profa. Ma. Francineide Batista de Sousa Pedrosa
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dedico a Deus e a minha família!

“O sucesso nasce do querer, da determinação e persistência em se chegar a um objetivo. Mesmo não atingindo o alvo, quem busca e vence obstáculos, no mínimo fará coisas admiráveis.”

José de Alencar.

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Tempo de docência.....	23
Gráfico 2 – Nível escolar de atuação das entrevistadas.....	24
Gráfico 3 - A ludicidade é uma prática pedagógica importante?.....	25
Gráfico 4 - A escola possui estrutura para a execução da ludicidade?.....	26
Gráfico 5 - Frequência de utilização da ludicidade na sala de aula.....	27

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	CORPO DE ENSAIO	13
2.1	O que é o lúdico?	13
2.2	O lúdico e a educação na escola.....	14
2.3	O brincar, a brincadeira e o conhecimento.....	16
2.4	O lúdico e o papel do professor no município de Barra de São Miguel/PB.....	17
3	METODOLOGIA	19
3.1	Descrição do local da pesquisa.....	19
3.2	Procedimentos metodológicos.....	20
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	22
5	CONCLUSÃO	28
	REFERÊNCIAS	29
	APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS	31

A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO: PROPOSTA DE APLICABILIDADE NAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE BARRA DE SÃO MIGUEL – PB

LUDICITY AS A TEACHING TOOL: PROPOSAL OF APPLICABILITY IN THE MUNICIPAL SCHOOLS OF BARRA DE SÃO MIGUEL – PB

COSME, Emília Chrislanne Oliveira¹

RESUMO

O presente trabalho trata da ludicidade como ferramenta de ensino, onde a mesma visa sempre melhorar o aprendizado dos educandos, pois é na atividade de jogo que a criança desenvolve seu conhecimento do mundo adulto. Embora o lúdico não seja uma atividade somatória, é uma ferramenta que auxilia nas construções do ensino e é essencial para o desenvolvimento e aprendizado da criança, trazendo alegria e prazer para o momento em que se refere ao cumprimento das tarefas através das brincadeiras e jogos. Objetivou-se, compreender a importância da ludicidade em duas escolas da rede pública de Ensino da cidade de Barra de São Miguel – PB. Para tal, foi desenvolvida uma pesquisa qualitativa que contou com um aporte teórico por meio da utilização de diversas obras principalmente livros e artigos científicos. Trata-se de um estudo de caso realizado com professoras da educação infantil onde aplicou-se um questionário contendo perguntas voltadas para o entendimento do lúdico como metodologia de ensino. O resultado foi satisfatório e ao mesmo tempo inovador, pois mostrou o quanto as professoras valorizam à prática dos jogos em sala de aula e o quanto são importantes na condução de uma aprendizagem significativa. Verificou-se que a importância do brincar, dos jogos, a frequência com qual se é praticado e a aplicabilidade dos mesmos muito contribui para o processo de desenvolvimento da criança, com um olhar mais específico para a construção do conhecimento através das brincadeiras e dos jogos.

Palavras-chave: Brincadeira. Lúdico. Jogos. Aprendizagem.

¹ Email: emilia.cosme@hotmail.com Licenciada em Filosofia pelo ISEP.

ABSTRACT

This work deals with playfulness as a teaching tool, where it always aims to improve the students' learning, as it is in the game activity that children develop their knowledge of the adult world. Although play is not a summation activity, it is a tool that helps in the construction of teaching and is essential for the child's development and learning, bringing joy and pleasure to the moment when it comes to fulfilling tasks through games and games. The objective was to understand the importance of playfulness in two public schools in the city of Barra de São Miguel - PB. To this end, a qualitative research was developed that had a theoretical contribution through the use of several works, mainly books and scientific articles. This is a case study carried out with teachers of early childhood education where a questionnaire was applied containing questions aimed at understanding play as a teaching methodology. The result was satisfactory and, at the same time, innovative, as it showed how much the teachers valued the practice of games in the classroom and how important they are in conducting meaningful learning. It was found that the importance of playing, games, the frequency with which they are practiced and their applicability greatly contributes to the child's development process, with a more specific look at the construction of knowledge through games and games.

Keywords: Play. Ludic. Games. Learning

1 INTRODUÇÃO

De acordo com a pesquisa realizada, o ensino vem apresentando mudanças na sua metodologia de ensino, visando buscar formas que facilitem a vida do profissional e a aprendizagem do aluno. Entre os professores da Educação Infantil, há bastante discursões referindo-se a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

Quando se coloca em prática o ato de brincar, logo pode-se ver resultados, pois os jogos possibilitam a socialização entre os alunos e entre estes o professor, além de serem instrumentos de suma importância para o desenvolvimento da aprendizagem de diversos conteúdos de forma lúdica. É evidente que a prática pedagógica ainda precisa ser discutida para ser exercida com eficiência nas salas de aulas.

Entende-se, porém que tudo se atem a custo benefício e fator financeiro principalmente. Nesse contexto, afirma-se que, cabe à secretaria mostrar os benefícios que a utilização dos jogos traz para o ensino aprendizagem do aluno, e solicitar do setor competente a aquisição do material lúdico. Os jogos utilizados têm seu custo, então esse apoio deve partir da gestão para que o trabalho possa ser executado de forma coerente para se obter resultados satisfatórios.

Quando se coloca em prática a brincadeira ela transmite mudança de comportamento em relação ao cotidiano, ajuda a acalmar a mente e controlar as emoções. Os educandos e educadores necessitam dessa interação para um melhor aprendizado em meio a tantas tarefas exigidas pelos conteúdos escritos. Então os jogos têm o poder de facilitar o método de aprendizagem dos alunos.

Defender essa prática de ensino significa o apoio de melhorias para um processo de ensino-aprendizagem mais eficaz no município.

Segundo Piaget, 1976:

O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a este seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do "eu". Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças todo um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 160).

Sendo assim, a pesquisa para realização do trabalho tem por base dados coletados junto aos professores de uma escola da rede municipal de Barra de São Miguel, além de uma pesquisa em livros, internet entre outros buscando assim informações a fim de que resulte na conscientização da importância de prática da ludicidade.

Dentro dessa perspectiva, o objetivo principal será compreender a importância da ludicidade em duas escolas da rede pública de Ensino da cidade de Barra de São Miguel – PB, visando uma prática maior e uma boa qualidade de ensino para o educador.

Como objetivos específicos podem-se citar: Evidenciar a importância da ludicidade na aprendizagem das crianças. Demonstrar os sentidos dos jogos e dos brinquedos no desenvolvimento infantil. Analisar a prática docente em relação a aplicação de atividades lúdicas. Para a realização deste trabalho servirá de base: dados secundários coletados em livros, artigos, revistas, internet, informações no serviço entre outros.

Justifica-se o presente trabalho no intuito de evidenciar a importância da ludicidade dentro das salas de aula, na vida cotidiana de cada aluno e cada educador, facilitando assim o aprendizado dos alunos. Vale ressaltar que os professores devem passar aos alunos os sentidos dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras ofertadas pela ludicidade, assim sendo, todos podem interagir, aprender e brincar de forma consciente e lógica.

É relevante ressaltar que a prática da ludicidade em sala de aula, contribui eficazmente na aprendizagem das crianças. Essa metodologia de ensino desperta nas crianças a curiosidade e a capacidade crítica de questionar: Será que eu estou aprendendo alguma coisa vendo TV, jogando vídeo game e acessando frequentemente a internet? O incentivo e a aplicabilidade da referida metodologia em sala de aula trarão grande valor agregado à educação, o incentivo a essa prática agregará valores em meio aos jogos, pois, com a expansão da internet os jogos lúdicos estão ficando para trás.

O trabalho está estruturado em seções que buscam evidenciar o desenvolvimento de metodologias lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de educandos matriculados na Educação Infantil e nas primeiras séries do ensino fundamental. Num primeiro momento, discute-se a conceituação do termo ludicidade; em seguida apresenta-se uma discussão em torno do

desenvolvimento do lúdico na escola; a utilização de brinquedos e brincadeiras como metodologias de aprendizagem e, por fim, apresenta-se os resultados obtidos a partir da análise realizada com professoras do município de Barra de São Miguel – PB.

2 CORPO DO ENSAIO

2.1 O que é o lúdico?

Através de estudos e pesquisas vem sendo comprovado à importância das atividades lúdicas nas escolas desenvolvendo potencialidades nas crianças. Essa prática estimula os alunos a pensar, agir, praticar bons atos. A ludicidade tem por consequência o afloramento das emoções, da alegria e da descontração para que a prática de ensino, obtenha um desenvolvimento físico, motor e social de forma interativa e divertida.

O conceito relacionado às atividades lúdicas tem por sua vez relação com o “ludismo”, tendo como base os “jogos” e os “atos de brincadeiras”.

O lúdico, no entanto, trata-se de uma necessidade apresentada pelo ser humano independente de sua idade, ele não deve ser visto nem tratado como apenas uma diversão, dever existir uma essência em meio a brincadeira ofertada por essa prática.

É na atividade de jogo que a criança desenvolve seu conhecimento do mundo adulto e é também nela que surgem os primeiros sinais de uma capacidade especificamente humana, a capacidade de imaginar (...). Brincando a criança cria situações fictícias, transformando com algumas ações p significado de alguns objetos (VYGOTSKY, 1991, p.122).

Através das brincadeiras e dos jogos, as crianças começam a aprender a lidar com o mundo, estabelecendo formação de sua personalidade, seus desejos, suas alegrias, tristezas e angustias, o brincar é considerando a essência da infância, por isso ela permita todos esses conhecimentos.

A educação lúdica contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção seria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 2003, p. 41).

Sabe-se que as estratégias lúdicas usadas permitem aos envolvidos com as brincadeiras, um alto conhecimento consigo mesmo e com outras pessoas,

desenvolvendo o emocional e fazendo com que o indivíduo desenvolva mais os seus conhecimentos e suas capacidades, envolvendo assim todos os sentimentos adquiridos pela mente, assim todos se tornam conhecedores e praticantes ativos.

Segundo Piaget (1998, p. 12) “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.

Para alguns pesquisadores tais como: Almeida (1994), Lopes (2006), entre outros, destacam que o século XXI é considerado o século de maior participação com as atividades lúdicas. Nos dias atuais apresentam-se mais diversões, brincadeiras, entretenimento. Dessa forma os jogos permanecem na memória das crianças, fazendo com que é essa transmissão venha através de conhecimentos empíricos, sendo assim eles permanecem na memória infantil.

No contexto atual da educação infantil os brinquedos têm dois usos com significações distintas: educadores que valorizam a socialização adotam o brincar livre, e os que visam à escolarização ou aquisição de conteúdos escolares, o brincar dirigido e os jogos educativos (KISHIMOTO, 2001, p. 231).

Quando se trata de uma criança pensamos logo na infância, onde tratamos com referência: as brincadeiras, os brinquedos, os jogos são desse ponto que se parte a tão necessidade de fazer pesquisas e estudos sobre o crescimento e desenvolvimento humano.

2.2 O lúdico e a educação na escola

Á prática da educação lúdica sempre esteve presente nas escolas, em todas as épocas, em meios aos estudiosos e pesquisadores, podemos assim dizer que o lúdico é também um dos diversos instrumentos que se podem ser enfatizados e que tem influência no desenvolvimento social do aluno, fazendo com que haja uma dinâmica em relação professor e aluno, ou seja, facilitando assim o ensino aprendizagem.

“É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de

formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda [...]” (MARCELINO, 1996. p. 38).

O lúdico como um dos recursos pedagógicos de aprendizagem na educação, tem o papel de formar a personalidade da criança/aluno, críticos e criativas, que possam inventar, criar, descobrir que cada um pode ser capaz de construir seu próprio conhecimento.

Para Piaget (1998, p 12) “a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa”.

A manifestação lúdica tem como função na educação infantil promover o desenvolvimento intelectual e global da criança, considerando o conhecimento que a criança já possui, a deixando vivenciar o seu mundo através da sua criatividade. No entanto a educação infantil deve-se trabalhar a criança no seu primeiro ponto de partida, estimulando individualmente suas características, para isso o educador deverá estimular o aluno, usando sua criatividade. Sendo assim provocará a criança a viabilizar um interesse e conhecimento mais prazeroso, não apenas com a brincadeira mais também motivando a sua aprendizagem.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais (LOPES, 2006, p.18).

Sendo assim, a ludicidade contribui e influencia na formação das crianças de modo que possibilita e estimula o crescimento, facilitando com que haja uma serie de conhecimentos sadios, havendo participação, livre, critica e prazerosa, promovendo uma interação social.

2.3 O brinquedo a brincadeira e o conhecimento

O ser humano por sua vez, engloba o ato da brincadeira em seu cotidiano, ele joga, ele corre, dar saltos, pula e brinca. O universo da ludicidade é para as crianças o espaço de relações em meio aos adultos, onde o contato com a brincadeira faz com que elas dialoguem entre si e até mesmo com os adultos, traz a criança para a realidade mostrando para ela que cada um é capaz de desenhar seu próprio cenário das artes e beleza junto aos outros.

A brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores (FRIEDMAN, 1998, p. 30).

Os brinquedos têm como função um suporte para a brincadeira, ou seja, qualquer coisa que ela possa pegar e encontrar para transforma pela frente, quem determina a ludicidade são as crianças, isto é, ela desenvolve o grau até onde algo pode ser transformar em brinquedo, que tipo de brincadeira e de jogo algo poderá forma.

A menina que brinca com suas bonecas e, enfim, com o seu riquíssimo enxoval, móveis, utensílios, pratinhos, xícaras, eletrodomésticos, casas e cidades em miniatura, reproduz, no jogo todo seu conhecimento da vida doméstica, exercita a manipulação dos objetos, compondo-os e recompondo-os, designando-lhes um espaço e um papel; mas ao mesmo tempo as bonecas lhe são úteis para dramatizar suas próprias relações, e eventualmente seus conflitos. Grita com a boneca usando as mesmas palavras gritadas pela mãe, para descarregar cada sentimento de culpa. Acaricia e afaga as bonecas para exprimir sua necessidade de afeto. Pode escolher uma delas para amar e odiar de modo especial, caso a boneca lembre o irmãozinho do qual tem ciúme [...] (RODARI, 1982, p. 104).

A criança com sua gigantesca forma de pensar e fantasiar chega a transformar lixo em brinquedos, por sua vez ela estabelece com o universo do lúdico, possíveis relações com qualquer tipo de destroços que ver a sua frente. Sua criatividade e imaginação vão muito mais além, pois ela é capaz de brincar sem ao menos ter o brinquedo fisicamente em suas mãos, ela faz com que o lúdico esteja em qualquer lugar. É importante salientar que a criança traduz ao corpo e a alma gestos, barulhos, inquietações consigo mesmo, fazendo desse mundo de imaginações seus próprios brinquedos.

Segundo Vigotsky (1984, apud BERTOLDO, RUSCHEL, 2011) 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.

Portanto os jogos no seu campo de atuações é meramente um instrumento cheio de riquezas, e deve ser desenvolvido no cotidiano da criança, sem modificações no seu desenvolvimento, pois ela busca prazer, alegria e paz para cada uma delas que a prática, sendo assim podemos observar os aspectos que predominam a infância, e o quanto as brincadeiras podem favorecer no seu crescimento, no seu caráter e na busca de valores.

2.4 O lúdico e o papel do professor no município de Barra de São Miguel – PB

O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa tem o propósito de apoiar todos os professores que atuam no ciclo de alfabetização, incluindo os que atuam nas turmas multisseriadas e multe etapa, a planejarem as aulas e a usarem de modo articulado os materiais e as referências curriculares e pedagógicas ofertados pelo MEC às redes que aderirem ao Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa e desenvolverem as ações desse Pacto (FNDE, 2017).

É importante destacar a resolução acima citada, pois o município de Barra de São Miguel não ficou de fora, ele aderiu a todo esse Programa, trazendo para os professores um maior conhecimento, ele trata de Metodologias diversas, utilizando os métodos “lúdicos” e inovadores para esses profissionais. A Secretaria de Educação é a responsável pelas capacitações dos Coordenadores para que eles possam transmitir de forma coerente as diversas formas de se trabalhar com a didática dos jogos.

Atualmente a ludicidade em Barra de São Miguel, é trabalha nas séries iniciais dos ciclos de alfabetização, os profissionais da área se encontram mensalmente para serem capacitados, nesse encontro se trabalham metodologias envolvendo jogos e brincadeiras, as matérias didáticas utilizadas por eles são de grande maioria fornecidos pelo Governo Federal e pela

Secretaria de Educação do município, outros são recursos confeccionados dentro das salas de aula com matérias recicláveis.

O professor tem como função estimular a mente dos alunos proporcionando a eles um momento de brincadeiras livres, para que eles possam criar, desenvolver algo para seu bem comum, o professor passar a ser mediador do momento, ele deve buscar na criança momentos onde eles devem se redescobrir e trazer para o meio o que eles conseguiram aprender.

“O lúdico é o parceiro do professor, já que desenvolve habilidades e leva a criança a fazer novas descobertas através de suas experiências” (MALUF, 2003, p. 29). Essas manifestações lúdicas desenvolvem funções de grande importância para o desempenho da criança, essa didática usada através de capacitações junto aos professores torna um aprendizado mais satisfatório, o município deverá continuar proporcionado esses momentos de aprendizado também para o profissional.

Segundo Almeida (2000, p. 63), “o sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica está garantida, se o educador estiver preparado para realizá-lo”. Os professores exercem um grande poder de influência sobre seus alunos, transmitindo em forma de carinho algo que eles possam aprender brincando, para isso é necessário apoio didático sempre, deixando sempre o espaço bonito, mais agradável, de forma que possa chamar atenção da criança.

Sendo assim pode-se afirmar que o lúdico é o grande parceiro da escola, pois ela ajuda a desenvolver o aprendizado da criança junto ao professor, o lúdico desenvolve esse papel de forma tranquila e prazerosa.

Conclui-se, portanto, que a ludicidade consiste no desenvolvimento de metodologias diversas que perpassam pela realização de brincadeiras e jogos com o intuito primeiro de promover a aprendizagem de forma dinâmica.

3 METODOLOGIA

3.1 Descrição do lócus da pesquisa

A pesquisa foi realizada com professores de uma escola pública localizada na cidade de Barra de São Miguel - PB. A instituição foi criada em 24/10/1983, esta funciona com as modalidades de ensino Fundamental Anos iniciais (1º ao 5º ano) e Anos Finais (6º ao 9º ano), contando também com a EJA-Educação de Jovens e Adultos.

Participaram também da pesquisa as professoras de uma creche municipal também localizada no centro de Barra de São Miguel –PB. A Creche foi criada em 14/12/2009, a mesma funciona com a modalidade de Educação Infantil de berçário (crianças de 0 a 11 meses), maternal I (crianças - 1 ano a 1 ano e 9 meses), maternal II (crianças de 2 anos a 2 anos e 11 meses), maternal III (crianças de 3 anos a 3 anos e 11 meses) e pré-escolar I e II (crianças de 4 e 5 anos de idade).

A instituição funciona com ensino regular nos turnos matutinos, vespertinos e noturno apenas para a (EJA), dispõe de um corpo docente muito competente e qualificado, um amplo espaço físico, salas de aulas em bom estado, sala de informática, biblioteca, banheiros masculinos e femininos (adaptados para cadeirantes), sala de multimídia, refeitório, um grande pátio, almoxarifado, lavanderia, sala da direção, sala dos professores, sala da coordenação, uma secretaria e quadra de futsal.

Já a creche, funciona nos turnos matutinos e vespertinos, a mesma tem um espaço físico apropriado para as crianças, salas climatizadas, banheiros adaptados, refeitório, almoxarifado, lavanderia, sala da direção juntamente com coordenação, parque de diversão e recreação, quadra para praticar atividades esportivas.

Ambos os profissionais são bem assistidos no espaço escolar, embora precisamos inovar com mais criatividade o ambiente mostrando que a ludicidade necessita está e todos os lugares dentro e fora da sala de aula. Para isso pode acontecer é necessário o incentivo e apoio da gestão.

3.2 Procedimentos metodológicos

O presente trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa qualitativa que contou com a revisão da literatura desenvolvida a partir de material já elaborado: livros e artigos científicos. Embora existam pesquisas, apenas sobre fontes bibliográficas, todas requerem uma fase preliminar de levantamento e revisão da literatura existente para elaboração conceitual dos marcos teórico (GIL, 2002).

A revisão de literatura permite um grau de amplitude maior, economia de tempo e possibilita o levantamento de dados históricos. Somado a esta pesquisa bibliográfica realizou-se um levantamento de dados caracterizado com o estudo de caso com professoras que atuam em escolas do município de Barra de São Miguel – PB.

Nesse contexto, no trabalho foi realizado em dois estágios: o primeiro trata de uma busca de registros de suporte, através de livros de grandes autores, revistas, artigos científicos, assim como dos meios de comunicação correntemente utilizados. Para Marconi e Lakatos (2003, p. 158) A pesquisa bibliográfica é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema.

O segundo é complementado por meio de questionários estruturados com sete (7) questões fechadas que foram aplicados junto à professoras que atuam em escolas públicas da cidade de Barra de São Miguel-PB. Estes profissionais relataram acontecimentos relevantes que foram de extrema importância para a elaboração e estruturação deste estudo.

O objeto do estudo mostra a importância da aplicabilidade dos jogos dentro das salas de aula, e a valorização que o município deve se ater aos profissionais da área, onde os mesmos devem continuar sempre em busca de capacitações para desenvolver seu trabalho com maestria e qualidade, pois é nessa junção que as crianças desenvolvem o seu ser e seu potencial.

A abordagem se dá em torno de uma análise quali-quantitativa onde os dados obtidos com a aplicação dos questionários foram dispostos em gráficos e quadros para sua análise.

Visando entender melhor o processo de ensino-aprendizagem em torno da ludicidade na área escolhida para análise, ou seja, a cidade de Barra de São Miguel-PB, realizou-se a aplicação de um questionário online através da plataforma do google - *google formulários* - o que muito colaborou com a pesquisa devido a pandemia do novo corona vírus que impossibilita o contato.

Mesmo assim, a amostra se deu apenas com cinco (5) professoras que atuam na educação infantil na localidade escolhida para este estudo. Estas foram escolhidas aleatoriamente, pois o link com o questionário foi disponibilizado no grupo de *WhatsApp* das referidas instituições de ensino analisadas e as professoras ficaram livres para responderem. Assim, o número de participantes foi reduzido, mas a sua resposta se configura como sendo relevante para esta análise.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como foi mencionado foi realizado um estudo de caso onde foi possível visualizar algumas informações relevantes para o entendimento do nosso objeto de estudo – a ludicidade. Neste caso, os dados foram dispostos em gráficos os quais podem ser observados a seguir:

Por meio da pesquisa realizada percebeu-se que todos os participantes desta pesquisa são do sexo feminino (100%) o que evidencia uma hegemonia feminina neste segmento educacional e nos cursos de Licenciatura em Pedagogia também comprovada nesta pesquisa onde todas as professoras possuem tão formação. Além disso, evidenciou-se que todas as entrevistadas atuam em escolas públicas como podemos verificar no quadro a seguir:

Quadro 1 – Dados gerais das entrevistadas.

Participantes	Gênero	Formação acadêmica	Escolas (tipo)
5	Feminino (100%)	Pedagogia (100%)	Públicas (100%)

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

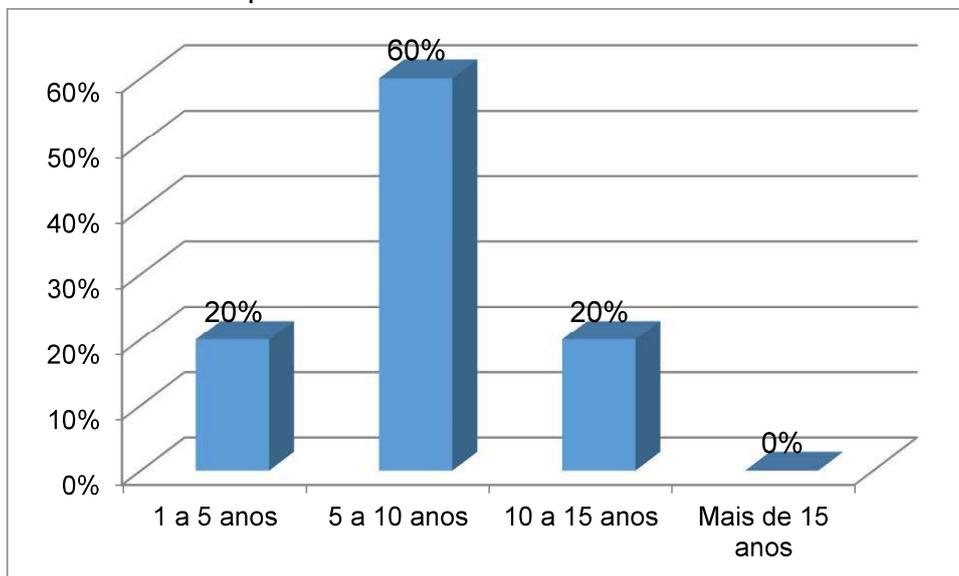
A docência é uma função extremamente importante para o desenvolvimento de todas as outras funções e requer uma série de conhecimentos e habilidades, principalmente quando o público alvo é o infantil. Neste caso, quanto mais experientes na função estas habilidades tendem a se tornar mais eficazes.

Para Pimenta (2002, p. 20) os saberes da experiência são aqueles advindos da história de vida, das relações que os docentes, ou os que estão em formação para exercer este ofício, obtiveram ao longo de suas vidas no contato com a escola. Assim sendo, a experiência na docência vem de fatores anteriores a sua prática em sala de aula, ou seja, os professores aprendem a ser professor enquanto ainda são discentes.

Diante disso, foi questionado as professoras entrevistadas o tempo que elas têm de docência em sala de aula neste nível de ensino e verificou-se que elas apresentam um tempo relativamente bom de prática de ensino com tempos

que variam de 3 a 12 anos de docência conforme podemos verificar no gráfico 1.

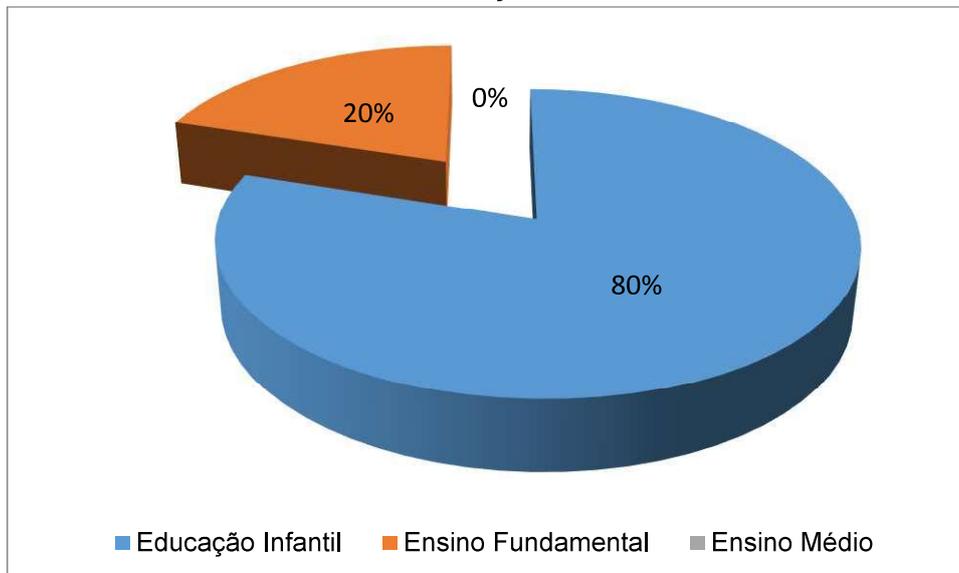
Gráfico 1 - Tempo de docência



Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

De acordo com os dados do gráfico anterior percebe-se que a larga maioria das professoras 60% possuem de 5 a 10 anos de experiência profissional e 20% delas têm entre 1 e 5 anos e outras 20% têm entre 10 e 15 anos. Os dados nos apresentam um cenário de vasta atuação na docência no nível de educação infantil por parte das professoras participantes da pesquisa.

A utilização da ludicidade como metodologia de ensino não é, ou pelo menos não deveria ser uma ferramenta única e exclusiva das séries iniciais, mais é bem verdade que neste nível de ensino há uma predominância destas metodologias. Neste caso, foi perguntado o nível de atuação das participantes da pesquisa como se pode observar no gráfico 2.

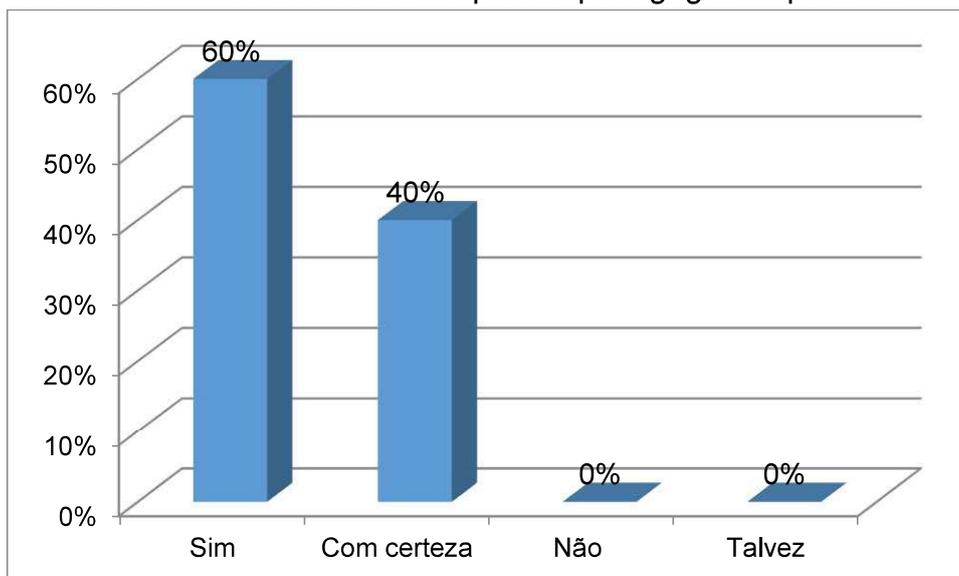
Gráfico 2 – Nível escolar de atuação das entrevistadas

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Observa-se, portanto, uma maior atuação das professoras participantes da pesquisa na Educação Infantil (80%) e uma minoria atuando no Ensino Fundamental anos iniciais (20%) e nenhuma atua no Ensino Médio.

Entende-se que a utilização de uma metodologia adequada pode gerar grandes ganhos para o processo de aprendizagem dos estudantes, principalmente, quando esta consegue relacionar a teoria com a prática a ser desempenhada pelos estudantes.

Neste sentido, foi perguntado às entrevistadas como elas avaliam a utilização de metodologias lúdicas no ambiente escolar, se estas constituem em ferramentas importantes para o processo de ensino-aprendizagem. Obteve-se, portanto, uma unanimidade, pois 60% das professoras afirmaram SIM, ou seja, elas entendem que o lúdico consiste em uma metodologia importante e 40% delas expressaram com maior intensidade afirmando COM CERTEZA, não deixando, portanto, nenhuma dúvida quanto ao lúdico.

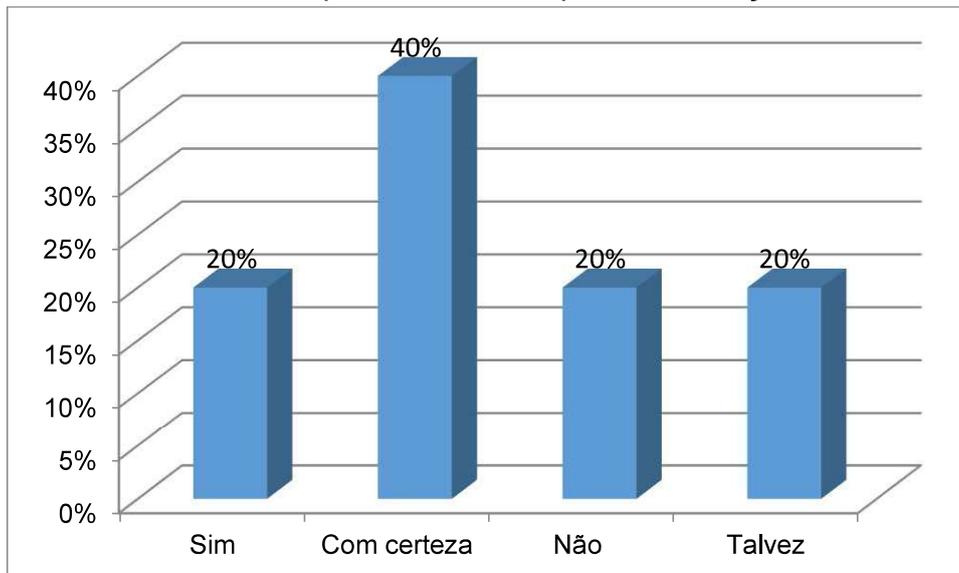
Gráfico 3 – A ludicidade é uma prática pedagógica importante?

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Para Almeida (2014, p. 3) “O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes”. O lúdico pode ser implementado como forma de diversificação das formas de ensino e pode aparecer de diferentes formas.

No entanto, para realização destas metodologias que envolvem ludicidade se faz necessário que haja uma participação de outros membros da escola – a gestora, por exemplo, deve está aberta a estas novas metodologias e a escola deve oferecer uma estrutura adequada.

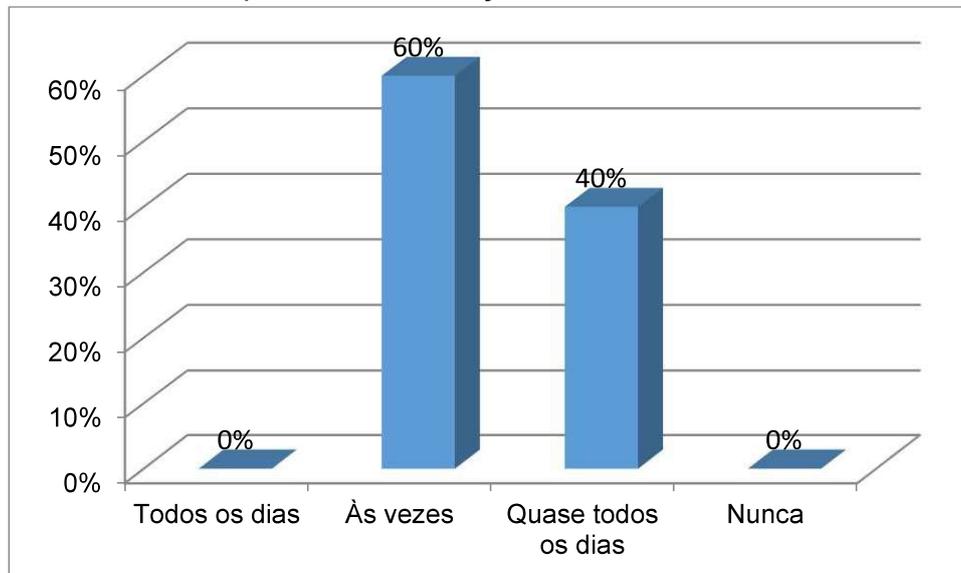
Neste caso, foi perguntado às professoras participantes da pesquisa se a instituição de ensino onde atuam possui as condições necessárias para o desenvolvimento destas metodologias e os dados estão no gráfico 4.

Gráfico 4 – A escola possui estrutura para a execução da ludicidade?

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Os dados mostraram certa igualdade nas informações onde para 20% delas a escola possui condições físicas e pedagógicas; para 40% as suas instituições também oferecem condições, mas, para 20% a sua instituição não possui as condições necessárias e outras 20% mostraram dúvidas quanto a isso.

Para Cunha (1994), o brincar é uma característica primordial na vida das crianças, porque é bom, é gostoso e dá felicidade em todos esses momentos das brincadeiras. Foi perguntado às professoras entrevistadas a frequência em que elas utilizam as metodologias lúdicas na sua prática pedagógica e verificou-se que (60% delas utilizam às vezes, ou seja uma vez ao mês), 40% delas a utilizam quase todos os dias, mas nenhuma utiliza todos os dias, no entanto, todas utilizam em algum momento estas metodologias conforme pode-se verificar no gráfico 5.

Gráfico 5 – Frequência de utilização da ludicidade na sala de aula.

Fonte: Elaborado pela autora, 2021.

Percebe-se, portanto, que todas ou quase todas as participantes do estudo afirmam, no gráfico anterior, a importância da ludicidade, no entanto, não usam com tanta frequência em suas aulas, pois alegam dificuldades de materiais e o fato de ter que cumprir outros requisitos exigidos que não se enquadram na ludicidade.

Pimenta (1997, apud GOMES, 2009, p. 41) faz a seguinte observação sobre a formação do professor: “Uma identidade profissional constrói-se com base na significação social da profissão; na revisão constante dos significados sociais da profissão, na revisão das tradições [...]”. Nesse contexto são necessárias e importantes as falas das professoras envolvidas, pois demonstram a realidade da escola onde atuam, a sua formação, as práticas utilizadas em busca da transmissão do conhecimento de forma efetiva.

Diante disso, percebe-se que as professoras classificam a ludicidade como sendo de extrema importância para o processo de desenvolvimento cognitivo e para a interação dos seus alunos, muito embora, sintam dificuldades na implementação destas metodologias com maior frequência em suas aulas, pois para tal há a necessidade de uma estrutura física adequada e de materiais diversos que, em muitos casos, não são disponíveis.

5 CONCLUSÃO

Através da pesquisa realizada constatou-se que há um consenso entre os pesquisadores da educação, de modo particular, da ludicidade na educação, pois seus estudos evidenciam que as metodologias lúdicas apresentam grande relevância para o processo de ensino-aprendizagem, pois geram dinamismos, interação e, conseqüentemente, aprendizagem.

O objetivo traçado foi de mostrar a importância da ludicidade para o bom andamento do processo de ensino-aprendizagem, de modo especial, de algumas escolas do município de Barra de São Miguel. Assim, de acordo com a pesquisa exploratória realizada pode-se perceber que a ludicidade constitui numa prática realizada no ambiente escolar deste município.

Por meio da aplicação do questionário aplicado constatou-se que a ludicidade acompanha os pedagogos desde a sua formação. Percebeu-se, portanto, que apesar de ser uma temática bastante atual e moderna, o uso do lúdico no processo de ensino-aprendizagem se caracteriza como sendo bastante antiga, sobretudo, na Educação Infantil, mas que novas práticas surgem necessitando, pois de uma atualização constante dos envolvidos no processo.

Os dados que foram coletados por meio da aplicação do questionário demonstram que as professoras que atuam no município analisado e que fizeram parte da pesquisa atuam no magistério há bastante tempo e, portanto, possuem vasta experiência profissional o que qualifica ainda a sua prática pedagógica.

Verificou-se também que as professoras entendem que as metodologias lúdicas são extremamente relevantes para o processo de ensino-aprendizagem, pois foi unânime a visão de que estas constituem em formas de promoção da aprendizagem, pois promovem maior interação e dinamismo entre os participantes.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br> Acesso em 07 de abr. 2021.

BERTOLDO, Janice Vida; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. **Jogo, Brinquedo e Brincadeira - Uma Revisão Conceitual**. Disponível em: <http://www.ufsm.br/gepeis/jogo.htm>. Acesso em 07 de abr. 2021.

CUNHA, Nyelse Helena Silva. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo:

DENCKER, Ada de Freitas Maneti. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Turismo**. São Paulo: Futura, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1998.

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

GOMES, Marineide de Oliveira. **Formação de professores na educação infantil**. São Paulo: Cortez, 2009.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 27, n. 2, p. 229-245, jul./dez. 2001. Disponível em: < <https://www.scielo.br/pdf/ep/v27n2/a03v27n2.pdf>>. Acesso em: 08 abr. 2021.

_____. **Linguagem e escola: uma perspectiva social**. 17 ed. São Paulo: Ática, 2000.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

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

LOPES, V.G. **Linguagem do Corpo e Movimento**. Curitiba: PR. Fael, 2006.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ:Vozes, 2003.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIMENTA, Selma Garrido, (org.). Formação de Professores: identidade e saberes da docência. *In*. **Saberes Pedagógicos e Atividade Docente**. São Paulo: Cortez, 2002, pp. 15-34.

RODARI, G. **Gramática da fantasia**. São Paulo: Summus, 1982.

TEIXEIRA, Maria das Graças de Souza. **Brinquedos e brincadeiras e a construção do conhecimento**. Disponível em: <
<https://www.yumpu.com/pt/document/read/12851663/maria-das-gracas-de-souza-teixeira-uesb> >. Acesso em 07 de abr. 2021.

VIGOTSKII, L.S. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. *In*: VIGOTSKII, L.S., LURIA, A.R. e LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 4. ed. São Paulo: Ícone, 1988. p. 103-1. <http://www.profala.com/arteducesp140.htm>. Aprender brincando: O Lúdico na Aprendizagem. Acesso 20 de dez. 2021.

**APÊNDICE A – INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS
PROEAD**

**PRÓ-REITORA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA.
CURSO DE GESTÃO PÚBLICA**

EMILIA CHRISLANNE OLIVEIRA COSME

**A LUDICIDADE COMO FERRAMENTA DE ENSINO: Proposta de
aplicabilidade nas escolas municipais de Barra de São Miguel - PB**

Roteiro de Entrevista para Professores da Educação Infantil e seres iniciais. Esta entrevista tem por objetivo coletar dados para embasar minha pesquisa sobre a importância da ludicidade nas escolas municipais de Barra de São Miguel – PB.

DADOS DE IDENTIFICAÇÃO

Nome: _____ Idade: _____
Sexo: Masculino () Feminino () Tempo de Magistério:
Formação: Magistério () Pedagogia () Outros:
Escola:
Cidade: Barra de São Miguel Estado: PB
Pública () Privada () Educação Infantil () Ens. Fundamental () Ens.
Médio ()

QUESTÕES

1 – É importante estimular a prática da ludicidade na educação infantil?

- () Sim;
() Não;
() Talvez;
() Com certeza.

2 – O espaço escolar contribui na formação dos professores para a execução da ludicidade?

- Sim;
- Não;
- Talvez;
- Com certeza.

3 – Como professor você realiza a prática dos jogos em sala de aula?

- Sim;
- Não;
- Talvez;
- Nunca.

4 – Com que frequência você realiza a prática dos jogos em sala de aula?

- Todos os dias;
- As vezes;
- Quase todos os dias;
- Nunca.

5 – Qual a importância dos jogos para você como educador?

- Muito interessante;
- Não vejo nenhuma necessidade da prática;

6 – Na sua opinião, os jogos na educação infantil e seres iniciais tem como recurso, apenas, entreter as crianças?

- Sim; Não.

7 – Trabalhar utilizando práticas lúdicas na ação docente valoriza o fazer pedagógico do professor?

- Sim;
- Não;
- Talvez;
- Nunca.

Obrigado pela
colaboração!