



CAPES
Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO
E EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA.
CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB**

MARIA DE LOURDES GOMES DA CRUZ RAMOS

O LÚDICO COMO FATOR MOTIVACIONAL NO AMBIENTE ESCOLAR

GUARABIRA
2017

MARIA DE LOURDES GOMES DA CRUZ RAMOS

O LÚDICO COMO FATOR MOTIVACIONAL NO AMBIENTE ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de curso apresentado à Universidade Estadual da Paraíba como requisito parcial para obtenção do título de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^a. Vanusa Valério dos Santos

GUARABIRA
2017

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.

R175l Ramos, Maria de Lourdes Gomes da Cruz.
O lúdico como fator motivacional no ambiente escolar [manuscrito] : / Maria de Lourdes Gomes da Cruz Ramos. - 2017.
28 p. : il. colorido.

Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Primeira Licenciatura em Pedagogia do Parfor) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Guarabira, 2017.
"Orientação : Profa. Esp. Vanusa Valério dos Santos, Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."

1. Lúdico. 2. Educação. 3. Aprendizagem.

21. ed. CDD 372.24

MARIA DE LOURDES GOMES DA CRUZ RAMOS

Trabalho de Conclusão de curso apresentado à
Universidade Estadual da Paraíba como
requisito parcial para obtenção Do título de
Licenciatura Plena
em Pedagogia.

Data da avaliação: 18 / 11 / 2017
Nota: 9,5

BANCA EXAMINADORA

Vanusa Valério dos Santos.

**Orientadora: Prof. Esp. Vanusa Valério dos Santos
(UEPB)**

Mônica de Fátima Guedes de Oliveira

**Examinadora: Prof. Ms. Mônica de Fátima Guedes de Oliveira
(UEPB)**

Belarmino Mariano Neto

**Examinador Prof. Dr. Belarmino Mariano Neto
(UEPB)**

Dedico este trabalho, primeiramente a Deus. Dedico também a minha família em especial ao meu pai (Oliveira Gomes da Cruz – in memória), a minha mãe Antônia Irineu da Cruz, por compartilhar do meu esforço e desejo de concluir o tão sonhado curso universitário. Dedico ao meu esposo Ramiro Ramos da Silva, pelo apoio e incentivo no decorrer do curso. As minhas amigas pela ajuda que me foi atribuída durante a minha caminhada até uma realização profissional.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelo comando da minha vida, pela força nessa caminhada universitária dando-me coragem e estímulo, quando muitas vezes pensei em desistir, ele com suas mãos poderosas me ajudou, iluminou meus caminhos e me fez seguir em frente.

Ao meu pai Oliveira Gomes da Cruz (in memória), que me proporcionou boas oportunidades na vida e a minha mãe Antônia Irineu da Cruz, pelo amor, compreensão, confiança e por estar sempre ao meu lado.

Ao meu esposo Ramiro Ramos pelo apoio, incentivo e por tantas vezes me ajudar em momentos difíceis nessa caminhada universitária.

Aos meus irmãos Oliveira, José Ronaldo, Antônio, Edivaldo, Miriam e Deuze, também minha sobrinha Lyvia, que acreditaram na realização desse trabalho.

Ao primo Benedito e as amigas Raquel Saraiva e Daluz Santos que estiveram presente nessa jornada, ajudando sempre que necessário.

A professora orientadora Vanusa Valério dos Santos, pela contribuição no processo de construção do trabalho de conclusão de curso.

A toda equipe do PARFOR e da Universidade Estadual da Paraíba, pelo acolhimento e colaboração na minha formação acadêmica.

Situações lúdicas auxiliam a criança a lidar com sentimentos, contribuindo com o amadurecimento e colaborando para as decisões que tomará posteriormente na vida adulta. Desse modo a atividade lúdica tem importância fundamental na educação escolar, na formação do ser humano e permite ao educador perceber traços de personalidade e de comportamento do educando, o que favorece o planejamento de estratégias pedagógicas no ambiente lúdico, promovendo a motivação para melhor aprendizagem.

(Lopes, 2009)

RESUMO

Este trabalho apresenta discussões sobre o fator lúdico no ambiente escolar. Este é considerado uma forma de proporcionar prazer, utilizando o imaginário e a criatividade nas várias formas de brincadeiras e jogos. E dessa forma teve como objetivo geral analisar as contribuições que o lúdico oferece nos processos de ensino e aprendizagens. Inicialmente apresenta um breve estudo histórico sobre o lúdico na educação, a necessidade da motivação no ambiente escolar e importância do lúdico para o processo de ensino e aprendizagens. Posteriormente oferece uma visão sobre o referencial metodológico da pesquisa, como os procedimentos, características, instrumentos de pesquisa e os resultados obtidos. A pesquisa teve uma abordagem qualitativa por meio de fontes bibliográficas como obras, artigos e documentos que discorrem sobre o tema abordado. E dessa forma, recorreremos aos seguintes autores: Maluf (2008); Gil (2010); Gadotti (2005), entre outros. Contudo, para efetivar a pesquisa, a coleta de dados foi por meio de entrevistas. Os resultados revelaram a confirmação de que o lúdico utilizado como um fator que proporciona motivação para as práticas desenvolvidas no ambiente escolar são mesmo desafiadoras e capazes de gerar boas contribuições na construção do aprender, identificamos mudanças importantes com relação à aprendizagem dos alunos a partir da introdução de atividades lúdicas no ambiente escolar. Por último apresenta as considerações finais sobre todo o estudo realizado, mostra pontos relevantes, pontos de melhorias e que cada envolvido na educação se mostre em constante construção e que por meio dos elementos mostrados seja capaz de se reinventar e criar novas situações de aprendizagem.

Palavras-chaves: Lúdico. Educação. Aprendizagem

ABSTRACT

This work presents discussões sobre o fator lúdico no school environment. This is considered a way to provide prazer, using or imaginary and to criatividade several ways of brincadeiras e jogos. In this way, it is a general objective to analyze the contributions that playfully offers us in the process of learning and learning. Initially, it presents a brief historical study about ludic na educação, a necessidade da motivação no school environment and playful importance for the process of teaching and learning. Subsequently offers a visão on methodological referential da pesquisa, as the procedures, characteristics, research instruments and the results obtained. A research has a qualitative approach by means of bibliographic sources such as works, articles and documents that discorse on or addressed. In this way, we go through the following authors: Maluf (2008); Gil (2010); Gadotti (2005), among others. Contudo, to effect research, to data queue foi by interviews. The results will reveal to confirm that or playful used as um fator that provides motivation for practiced pratics no school environment são mesmo challenging and capable of generating boas contribuições na construção do aprender, we identify important changes in relation to apprenticeship two alunos from the introduction of recreational activities not school environment. Finally apresenta as considerações finais on everything or estudo

realized, shows pontos relevant, points of melhorias e that each wrapped na educação is shown constant construction and that by only two elements shown is able to reinvent and breed novas situações de aprendizagem.

KEYWORDS: Ludic. Education. Learning.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	12
2.1 Breve contexto histórico do lúdico na educação.....	12
2.2 A motivação no ambiente escolar.....	15
2.3 A importância do lúdico para o ensino e aprendizagem.....	17
3 REFERENCIAL METODOLÓGICO	19
3.1 Procedimentos da pesquisa	20
3.2 Caracterização do sujeito e do campo de pesquisa	20
3.3 Instrumento de pesquisa e coleta de dados	21
3.4 Análise e discussão dos dados coletados	22
4 Considerações finais.....	25
REFERÊNCIAS	27
APÊNDICE A: Roteiro de entrevista	28

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem o propósito de descrever e analisar o lúdico no cotidiano escolar, que tem seu significado relacionado ao jogo, divertimento, algo que serve para divertir ou dar prazer. Assim foi proposto indagar esta problemática como uma sugestão motivacional no ambiente escolar, sendo investigado no cotidiano de uma instituição de educação infantil e ensino fundamental localizada no município de Belém da Paraíba.

Durante a realização da pesquisa buscou-se uma resposta para a problemática “Qual a contribuição do lúdico para a aprendizagem do aluno?” Dentro do estudo é ressaltado o âmbito empírico que é realizado por meio de observações do cotidiano e da experiência diária. Estes são fatores que determinam a necessidade de novas discussões e melhoramentos sobre as reflexões de que aprender brincando seja possível e plausível de sucesso.

Sendo assim, esta pesquisa teve como objetivo geral analisar as contribuições do lúdico nos processos de ensino e aprendizagem das crianças. E dessa forma ressaltar a importância da integração entre o aprender e o como aprender, ou seja, de maneiras dinâmicas, desafiadora e então observar a reação dos alunos diante dessas novas propostas de ensino.

A importante justificativa para esse trabalho se dá quando o mesmo vem colaborar com discussões pertinentes entre professores, onde o sujeito, aluno, foi ouvido no que diz respeito a colher informações sobre as melhores propostas didáticas para a sua aprendizagem. Perguntando-nos, de que forma desenvolver a autonomia, o gosto pelos estudos, pelo aprender e o raciocínio lógico, pois o lúdico, ou seja, o divertimento somado a uma intervenção pedagógica, produtiva pode colaborar para o processo mais efetivo na educação do educando.

O procedimento metodológico da pesquisa foi de campo, com abordagem qualitativa de forma a investigar a importância da ludicidade no ambiente escolar. E dessa forma, para efeito de coleta de dados foram realizadas entrevistas com os alunos do 3º ano do ensino fundamental I, sendo esta técnica escolhida por ser mais simples o direcionamento para os sujeitos investigados, para que fosse uma abordagem mais espontânea e sem complexidades.

A estrutura da referida investigação está configurada da seguinte forma: uma introdução; no referencial teórico é abordado um breve contexto histórico do lúdico na educação; a motivação no ambiente escolar; e a importância do lúdico para o ensino e aprendizagem. Em seguida, no referencial metodológico descrevemos os procedimentos da pesquisa; a caracterização do sujeito e do campo investigado; o instrumento de pesquisa e coleta de dados; e análise e discussão dos dados coletados. Por fim discorreremos sobre as considerações finais.

2. REFERÊNCIAL TEÓRICO

No que se refere ao marco teórico, Marconi e Lakatos (2003 p. 248) evidencia que, “Consiste em uma síntese, a mais completa possível, referente ao trabalho e aos dados pertinentes ao tema, dentro de uma sequência lógica”. Ou seja, este item se fundamenta por meio de uma relação existente entre as pesquisas a respeito do estudo e os resultados dispostos no trabalho de forma mais clara e explicativa, auxiliadas também nas ideias dos autores as quais tomamos como base para justificar nossas concepções.

As reflexões contidas nesse item dizem respeito ao lúdico como fator motivacional no ambiente escolar, capaz de tornar o aprendizado mais prazeroso e dinâmico.

2.1 Breve contexto histórico do lúdico na educação

Nos dicionários da língua portuguesa, lúdico refere-se a jogos ou brincadeiras, divertimento como uma forma de recreação, cuja origem é do latim Ludos. É comum encontrarmos esse termo relacionado a métodos de ensino, ao ato de brincar e por meio das ações esses processos de ensinar com o brincar se unem com o objetivo de estimular a aprendizagem com a presença da motivação e assim alcançar as metas estabelecidas.

Essa tal forma lúdica de ensinar inserido na educação, foi durante muito tempo excluído, pois jamais se pensava na possibilidade de combinar o ato de aprender com o divertimento.

Teóricos como Vygotsky e Piaget contribuíram para que o lúdico passasse a ser usado e valorizado na educação, ou seja, no processo de ensino aprendizagem. Segundo as teorias de Vygotsky o indivíduo forma-se a partir das relações estabelecidas em um contexto histórico e social sobre essa formação ele entende que neste processo de desenvolvimento está o que chamou de nível real e potencial. Sobre esses processos Maciel coloca que:

Considera o desenvolvimento real, o nível das funções mentais da criança que se estabelece como resultado de ciclos de desenvolvimento já completados. Tudo que a criança consegue fazer por si mesma de uma maneira independente. Chama a atenção de que, quando se avalia a idade mental de uma criança usando testes psicológicos, está se determinando o próprio nível de desenvolvimento real. Já o nível de desenvolvimento potencial corresponde assim a toda uma área que está em fase de amadurecimento, corresponde a uma série de processos que estão para ser atualizados na história do desenvolvimento da criança (MACIEL, 2001, p.70).

Algumas atividades a criança não conseguirá realizar sozinha, mas com ajuda, explicações, direcionamentos, pela interferência de uma outra pessoa será possível sim. Entramos então na proposta de análise do senso comum da criança para o seu desenvolvimento potencial que acontece de forma mais específica na escola. A escola aparece então como mediadora na aproximação destes níveis de ampliação do potencial da criança e o educador tem a função de aprimorar esses avanços envolvendo atividades estimuladoras, ou seja, lúdicas que estimulem o desenvolvimento infantil.

Jean Piaget em seus estudos tem como base entender a estrutura do conhecimento, em sua teoria ele faz relação de construção onde a criança conhece um objeto, relaciona-se com ele, compreende suas características, organiza-se e experimenta-o ativamente, foi ele que contribuiu para um melhor entendimento sobre essa construção do conhecimento no indivíduo, esse processo é então realizado sob duas atividades, a assimilação e a acomodação.

Piaget define assimilação:

[...] uma integração à estruturas prévias, que podem permanecer invariáveis ou são mais ou menos modificadas por esta própria integração, mas sem descontinuidade com o estado precedente, isto é, sem serem destruídas, mas simplesmente acomodando-se à nova situação (PIAGET, 1996, p.13).

Entende-se então por assimilação a apropriação do conhecimento e das habilidades, que permite compreender e assimilar mentalmente os fatos, ou seja, é a relação cognitiva entre o sujeito e os meios de conhecimento.

Para acomodação Piaget diz que:

Chamaremos de acomodação (por analogia com os “acomodados” biológicos) toda modificação dos esquemas de assimilação sob a influência de situações exteriores (meio) ao quais se aplica (PIAGET, p.18,1996).

Sendo assim acomodação explica o desenvolvimento e a assimilação explica o crescimento, em conjunto esses processos explicam o desenvolvimento intelectual e o cognitivo, ou seja, a partir desse equilíbrio acontece mudança no indivíduo.

Portanto, essa teoria de Piaget cabe como base para a aplicação do lúdico na educação, pois esse processo de construção do conhecimento e de aquisição de novos saberes deve

constantemente está sendo motivado, estimulado de forma a oferecer maneiras prazerosas de aprendizagem e assim assimilar o conhecimento adquirido.

Ligado a teoria piagetiana da construção do conhecimento, entende-se que para o desenvolvimento deste processo de ensino e aprendizagem o educador deve proporcionar esta busca por novidades por meio do lúdico, de atividades lúdicas mostrar a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e aquisição de conhecimento, o aprender passa então a ser compreendido como uma aventura humana, onde novos desafios surgem cotidianamente e com a ludicidade a educação cria significados e sentidos novos.

Mesmo com os estudos dos teóricos mencionados, vale lembrar que aqui no Brasil desde os primórdios da formação do povo brasileiro era notável atividades lúdicas com o propósito de ensinar seja nos indígenas, portugueses ou negros. Por meio da ludicidade cada povo trouxe suas características com suas culturas, crenças e educação, essa grande mistura resultou na nossa riquíssima herança cultural e educacional.

Podemos resgatar um pouco dessas atividades lúdicas educacionais, por exemplo dos indígenas que ensinavam as suas crianças a realizarem trabalhos nas aldeias, como a caça e a pesca, tinham brincadeiras e danças características do seu povo, os negros, dentre outras qualidades, ensinavam as crianças na construção de seus próprios brinquedos e os portugueses desenvolviam a ludicidade a partir de seus momentos de lazer e enriquecimento intelectual.

Por meio dessas discussões é compreensível que a história do lúdico na educação ultrapassa gerações, podemos identificar que muitos jogos e brincadeiras surgiram das culturas desses povos, dessa miscigenação e precisamos valorizar a construção no ensino escolar.

O lúdico como metodologia para aprimorar e qualificar o ensino pedagógico das nossas crianças é indispensável, pois esta forma especial ajuda na busca do desenvolvimento cognitivo, intelectual e social dos alunos, considerando que os jogos e brincadeiras fazem parte da vida, passa assim ser visto ao longo da história como um caminho propício de sucesso construindo o caráter divertido no que diz respeito a construção de conhecimento.

Comprendemos que brinquedos, jogos e materiais pedagógicos já são usados de maneira lúdica com a intenção de gerar conhecimentos desde muito tempo na história como meios educacionais, cabe a nós educadores intermediar essa utilização com o objetivo que tais atividades sejam realizadas com magnitude e assim resultam no objetivo esperado.

2.2 A motivação no ambiente escolar

Motivação é um termo muito estudado pela psicologia, está intensamente ligada a incentivos, a realização de determinadas ações com o propósito de alcançar seus objetivos, consisti no desejo de alcançar determinadas metas.

No dicionário virtual da língua portuguesa o significado de motivação é o ato ou efeito de motivar, de despertar o interesse por algo, ou seja, conquistar o que se almeja.

Agora vamos abordar sobre a motivação no ambiente escolar, um espaço rico em interações sociais, esta praxe de praticar a motivação em sala de aula é de grande importância, pois com ela o processo de ensino aprendizagem tende a ser mais significativo e esta técnica de saber motivar para a aprendizagem não é fácil.

No ambiente escolar a motivação está intimamente conectada ao processo de aprendizagem, com intencionalidade, com o querer, portanto essa motivação se dá no interior do sujeito ligado a relações de troca que o mundo estabelece com o meio, o professor com o aluno e desta forma neste espaço de aprendizagem, de desenvolver as habilidades, de aprender, um elo importantíssimo surge e assim o aluno precisa ter motivação para aprender e o professor

Foto 1 – Professora realizando atividade - Aprender unidades de dezena e centena com o apoio do material dourado. Fazer a relação da quantidade, com o número na ficha.



Escola: a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Francisca Leite Braga
Fonte: da autora

motivação para ensinar e assim será alcançado resultados satisfatórios.

O ambiente escolar deve favorecer a aprendizagem em seus diferentes aspectos, seja no espaço físico com cores, conforto, aparência atraente e bem organizada da sala de aula, seja no aspecto social no qual os indivíduos que fazem parte do ambiente sejam acolhedores, carinhosos e bom observadores para juntos possibilitar o enriquecimento entre as interações pessoais e com diversos elementos.

Também compartilhamos da ideia de que o espaço físico e social é fundamental para o desenvolvimento das crianças, na medida em que ajuda a estruturar as funções motoras, sensoriais, simbólicas, lúdicas e relacionais (CRAIDY; KAERCHER, 2001).

Compreende-se, portanto, que o ambiente beneficia a aprendizagem transforma o desinteresse em motivação, a partir do novo interesse o professor deve incentivar a reflexão e ser motivador no processo de ensino e aprendizagem, buscar recursos existentes seja por meio da fala, de gestos, jogos ou brincadeiras.

Sabemos que um bom professor deve está em constante formação a fim de tornar esse ambiente escolar propício de bons ensinamentos, o planejamento e a pesquisa são técnicas que deve fazer parte do dia a dia do professor que tem a perspectiva de motivar procurando materiais pedagógicos que resultem positivamente neste caminho entre a motivação inicial e a concretização do aprender.

Com essas oportunidades de despertar as curiosidades o aluno vai sentir-se desafiado, assim as atividades se tornam mais interessantes, prazerosas e o engajamento no que diz respeito sua aprendizagem é melhor, em outras palavras em ambiente escolar rico em diversidades para aperfeiçoar o conhecimento vai trazer prazer para a criança, melhores possibilidades de interagir, comunicar, criar e aprender.

Desse modo um ambiente escolar motivador necessita também ser um ambiente lúdico para assim contribuir para o acréscimo de competências e habilidades no processo de ensino e aprendizagem.

Este ambiente lúdico não é uma tarefa fácil que se faz uma única vez, mas algo que se constrói de acordo com as necessidades de aprimoramento, precisa de constantes ajustes e melhorias seja em características físicas, seja no desenvolvimento social ou ainda nas propostas pedagógicas.

Na esfera escolar, portanto é imprescindível a presença da motivação, seja no indivíduo que quer aprender ou no indivíduo que anseia ensinar, para ambos envolvidos é preciso focar no reconhecimento de melhorias no ato educacional, alunos e professores procurar direcionar suas intenções para um campo favorável de forma que a verdadeira aprendizagem aconteça de fato.

2.3 A importância do lúdico para o ensino e aprendizagem

O lúdico é um instrumento de grande importância no ensino aprendizagem, essa forma de atividade representa uma forte relevância no ambiente escolar, proporciona prazer, criatividade e espontaneidade no cotidiano da criança, o lúdico possibilita a interação, o estímulo e a construção de novos conhecimentos. Vygotsky e Piaget estudaram a teoria de que a atividade lúdica ajuda no processo de desenvolvimento da criança, sendo por isso necessário na prática educativa.

O educador é peça fundamental como um mediador que promove a relação do educando com o brincar, essa prática deve está inserida na proposta pedagógica e desta forma desenvolver o aprendizado dos conhecimentos escolares, também gerar prazer e promover a formação de um indivíduo para uma vida na sociedade.

Foto 2 – Professora realizando atividade - aprender a formar palavras com as sílabas em destaque na roleta e nas cartelas.



Escola: a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Francisca Leite Braga
Fonte: da autora

Segundo Kishimoto (2008apud MENEZES,2011, p.16) a utilização de atividades lúdicas no ambiente escolar representa um fator importante para que se alcance uma melhor aprendizagem. Através das brincadeiras e dos jogos, as crianças desenvolvem sua efetividade, manipulam de objetos, praticam ações sensório-motoras e vivem ativamente os contextos de participação e interação social, fatores que contribuem para o seu desenvolvimento e para a aprendizagem.

Através dos jogos e brincadeiras é possível apresentar resultados satisfatórios no processo de ensino-aprendizagem, a atividade lúdica, que se expressa nos jogos, brinquedos e brincadeiras é fundamental tanto no ambiente escolar, como na formação do homem, essa prática de atividade permite ao educador perceber traços da personalidade e comportamento da criança essa atividade de brincar é inerente ao desenvolvimento humano e sem sombra de dúvidas a partir desse método pode-se alcançar uma aprendizagem significativa e perene, um ambiente motivador poderá aperfeiçoar a qualidade de uma aprendizagem eficaz.

As atividades lúdicas devem estar presentes na rotina da sala de aula e contemplar situações diversas de maneira a ser utilizada em diferentes áreas de conhecimento, essa prática pedagógica com planejamento e objetivos específicos são capazes de suprir necessidades em crianças que possuem dificuldades em atender as expectativas de aprendizagem.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) 9394/96 no art.32 no inciso I dispõe o desenvolvimento da capacidade de aprender, tendo como meios básicos o pleno domínio da leitura, da escrita e do cálculo (BRASIL,1996).

Partindo deste princípio exposto na lei é importante ressaltar que com a presença de atividades lúdicas em sala de aula é possível uma concretização para o desenvolvimento dessas capacidades. Por exemplo, no componente curricular de Língua Portuguesa, muitas atividades diferenciadas de forma lúdicas podem estar inseridas no processo de aprendizagem. Para promover essa capacidade no domínio da leitura e escrita podemos ressaltar o trabalho com jogos de palavras, textos rimados, trava-línguas são alguns dos instrumentos que enriquecem a ludicidade no aprendizado da língua materna.

As possibilidades do lúdico no ensino da linguagem matemática é também bastante favorável podemos encontrar recursos e atividades lúdico-manipulativos e inserir no ambiente escolar de maneira a motivar a criança no desenvolvimento dos seus aspectos emocionais, cognitivos e afetivos. Jogos de montagem, jogos competitivos, blocos lógicos, ábaco, dominó

das operações e brincadeiras, são sugestões de materiais que tende a ajudar não só no componente curricular de matemática, mas em todas as demais áreas de conhecimento.

Está bem evidente que as propostas lúdicas têm uma posição importante e útil para o processo de ensino e aprendizagem e pode ser utilizado em diversas áreas curriculares e cabe ao educador investigador oferecer o brincar para experiência ampliada e para isso é necessário planejar com atenção e ensinar com inteligência.

3. REFERENCIAL METODOLÓGICO

Esse item da pesquisa se refere a representação de como conduzimos nossa pesquisa, cujo tema é o “O lúdico como fator motivacional no ambiente escolar”, tendo como problemática a investigar -Qual a contribuição do lúdico para aprendizagem do educando? E como hipóteses levantamos as seguintes:

- Quando o professor contempla o lúdico em sala, as aulas se tornam mais atrativas.
- O aluno aprende melhor com aulas dinâmicas e interativas.
- O educando pouco demonstra interesse quando a aula não é dinâmica.

Para a investigação do problema delinemos como objetivo geral - Analisar as contribuições do lúdico nos processos de ensino e aprendizagens; e como objetivos específicos:

- Saber dos alunos que tipo de atividades mais lhes agrada.
- Observar a reação dos alunos e alunas diante das atividades lúdicas e desafiadoras.
- Comparar as aulas que oportunizam atividades lúdicas com as que não disponibilizam essas atividades.

Sendo assim, como procedimentos metodológicos nos apoiamos na pesquisa bibliográfica e de campo. E a coleta de dados no campo de pesquisa ocorreu por meio de entrevistas aplicadas a um grupo de 22 alunos da Escola Municipal Francisca Leite Braga da cidade de Belém – PB, em uma turma de 3º ano do ensino fundamental. A sala era composta por 22 alunos, sendo 13 meninas e 9 meninos. Contudo este estudo investigou como o lúdico pode contribuir no processo de ensino e aprendizagens em sala de aula.

Conforme Gil (2010, p.162) “Nesta parte, descrevem-se os procedimentos a serem seguidos na realização da pesquisa. Sua organização varia de acordo com as peculiaridades de cada pesquisa [...]”. Assim sendo, nesta fase do trabalho, inicialmente, descrevemos os

procedimentos seguidos como: quais técnicas e ferramentas foram utilizadas, caracterização do estudo, escola campo, população amostra e etc.

3.1 Procedimentos da pesquisa

Para aprofundar e direcionar a pesquisa sobre o lúdico como fator motivacional na sala de aula, esta investigação teve uma abordagem qualitativa, ou seja, uma forma investigativa na qual o foco é o aluno e o objeto de estudo é o papel do lúdico no ambiente escolar e suas contribuições para os processos de ensino e aprendizagens. Sobre a abordagem qualitativa os autores Kauark, Manhães e Medeiros colocam que:

Pesquisa qualitativa considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números. A interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados são básicas no processo de pesquisa qualitativa. Não requer o uso de métodos e técnicas estatísticas. O ambiente natural é a fonte direta para coleta de dados e o pesquisador é o instrumento-chave. É descritiva. Os pesquisadores tendem a analisar seus dados indutivamente. O processo e seu significado são os focos principais de abordagem (2010, p.26).

A escolha por esta modalidade de pesquisa ocorreu pela necessidade de compreender e analisar com mais detalhes o cotidiano de uma sala de aula e as intervenções que estão ocorrendo para aproximar o ensino e as a diversas situações de aprendizagem.

Com relação aos objetivos, sempre com foco no aluno, para saber sobre as atividades que mais lhes agrada, entender a reação dos alunos diante dessas atividades desafiadores, ou seja, a contribuição das atividades lúdicas e comparar as aulas que oportunizam essas atividades com as que não compartilham delas.

3.2 Caracterização do campo de pesquisa e do sujeito

A escola como campo de pesquisa já mencionada anteriormente é a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Francisca Leite Braga do município de Belém do estado da Paraíba, localizada na rua Abdias Machado, S/N. A escola atualmente é composta por 299 alunos matriculados, distribuídos nos turnos matutino, vespertino e noturno, com os segmentos

da educação Infantil, ensino fundamental e na modalidade da EJA (Educação de Jovens e adultos).

A equipe pedagógica da instituição é composta por dois gestores que se alternam nos turnos de trabalho, três secretárias responsáveis pelo atendimento a comunidade para esclarecer dúvidas e preparar documentação. Sendo assim, o corpo docente é composto por 25 professores e 4 oficinairos do programa mais educação, 1 coordenador pedagógico que atua a frente com os educadores para planejar proposta de atividades desafiadoras e atrativas, no sentido de alcançar elevados níveis de satisfação e aprendizado.

Para melhor organização e zelo pelo espaço físico, atuam 5 auxiliares de serviços gerais, para atender a parte de alimentação das crianças, 4 merendeiras e são responsáveis por uma melhor segurança os 2 porteiros, 2 inspetores e 2 vigilantes. Estes profissionais são distribuídos nos três turnos.

A escola apresenta uma boa estrutura física, ambiente amplo e arejado, principalmente na maioria das salas; um pátio coberto que é usado para atividades recreativas e comemorações; diretoria, secretaria, sala de recurso multifuncional, laboratório de informática, biblioteca, cozinha, despensa, almoxarifado e 5 banheiros.

Participaram da entrevista 10 alunos do 3º ano do ensino fundamental, a escolha se deu a partir da necessidade de investigação sobre as práticas de atividades lúdicas realizadas com os mesmos em sala de aula, considerando que esta etapa escolar é de grande importância para o ensino destinado a alfabetização da criança, fase essa considerada como o início para o sucesso de toda a vida escolar do aluno que aprimora e amplia seu conhecimento de mundo para o conhecimento científico.

3.3 Instrumento de pesquisa e coleta de dados

No campo de pesquisa a coleta de dados aconteceu por meio de entrevistas aplicadas aos alunos investigados, com a finalidade de coletar informações sobre o lúdico, como este pode contribuir no processo de ensino e aprendizagens em sala de aula.

Sobre esse instrumento de pesquisa escolhido Cervo e Bervian diz o seguinte:

A entrevista é uma das principais técnicas de coleta de dados e pode ser definida como conversa realizada face a face pelo pesquisador junto ao

entrevistado, seguindo um método para se obter informações sobre determinado assunto (2002, p.54).

Esse instrumento para coleta de dados é uma forma de deixar o entrevistado mais a vontade ao expor suas opiniões, e assim possibilitar uma forma mais expressiva e detalhada sobre as perguntas realizadas pelo entrevistador, que também possui maiores flexibilidades nas suas ações durante a coleta de dados.

As informações obtidas nas entrevistas receberão um tratamento analítico, serão apresentadas de forma descritiva as respostas obtidas dos alunos durante a coleta de dados.

3.4 Análise e discussão dos dados coletados

Inicialmente buscamos conhecer sobre o gosto dos alunos com relação a presença na sala de aula, uma vez que esse espaço deve ser acolhedor e motivador para que desta forma o educando se sinta bem aceito, e que o ambiente escolar seja propício de prazer e assim essas horas neste ambiente seja um dos seus melhores momentos diários para o aprendiz. Respondendo a indagação sobre o que gosta de fazer na escola tivemos respostas semelhantes, todos os entrevistados enfatizam que gostam de estudar, ler e brincar. Os alunos demonstram que simpatizam muito com o ambiente escolar e usam frases como “gosto muito”, podemos entender que este grupo demonstrou felicidade pelas práticas desenvolvidas na escola. E que se sentem bem no espaço escolar.

Percebemos através das expressões e falas dos entrevistados que o brincar, com jogos e brincadeiras estão presentes no cotidiano das aulas ministradas, também demonstram grande carinho pela professora por ela proporcionar atividades diferenciadas, vale lembrarmos uma surpreendente resposta quando a criança coloca que “...na brincadeira eu aprendo”.

É possível verificar a concretização das falas e expressões de alegria durante a entrevista ao analisarmos documentos iconográficos, como por exemplo o exposto a seguir. Sendo assim as imagens congelam o momento, e nelas é notório a socialização em grupo, a curiosidade na realização e as trocas de conhecimento, são momentos assim que fazem o aluno desmistificar que o aprender seja difícil ou desmotivador.

Foto 3 – Professora realizando atividade - Através da brincadeira com tampinhas, conhecer as formas geométricas e identificar as cores.



Escola: a Escola Municipal de Ensino Infantil e Fundamental Francisca Leite Braga
Fonte: da autora

Perguntamos então para os alunos se acreditam que as atividades dinâmicas, diversificadas, ou seja, lúdicas pode criar mais oportunidades de aprendizado e se são interessantes e obtivemos respostas como por exemplo:

“Contribui sim tia, tem muitas coisas boas”. “Sim, atividades com danças, músicas e brincadeiras são interessantes”. “Nós brinca em grupo, aprende com os amigos, nós não cansamos”. “ Muito bom tia porque aprendo mais”. (Fala dos alunos entrevistados)

Foram respostas bem espontâneas onde os alunos mostram que simpatizam muito com as atividades lúdicas e que essas atividades trazem sim crescimento em suas habilidades cognitiva, afetiva e comunicativa.

Explorando a resposta: “Nós brinca em grupo...”, relembramos a teoria de Vygotsky que diz que o homem é um ser em construção, a partir das relações com o mundo natural e social, essa interação acontece em grande parte da vida no ambiente escolar.

Em síntese, segundo Vygotsky (2008), o aprendizado humano pressupões uma natureza social específica, pois ele integra vários processos internos de desenvolvimento, que são

capazes de operar somente na interação da criança com o ambiente e quando estão com seus pares.

A proposta de integrar a ação lúdica ao processo de aprendizagem deve ser levada a sério para que as contribuições destas atividades sejam relevantes, para isso deve acontecer planejamento de maneira que o lúdico, ou seja o ato de brincar oportunize cada vez mais avanços no processo de ensino e aprendizagem.

Todos os entrevistados concordam, quando indagados, sobre a importância de atividades com jogos e brincadeiras em sala de aula, e que por meio desses instrumentos pedagógicos, as ações do ensinar e do aprender fazem uma bela parceria e são sim complementares.

Assim, os educadores precisam continuar inserindo na sua rotina pedagógica sempre mais, e com mais apreço em suas práticas docentes, atividades lúdicas, pois os alunos fizeram colocações afirmando que dessa forma é mais fácil motivar a aprendizagem, o desenvolvimento criativo e a forma de aprender é mais rápida e prazerosa. Segundo eles, não se torna cansativo, é visível que a criança consegue imaginar a diversão como uma forma de enriquecer sua aprendizagem. Segundo Gadotti (2005, p. 50) “Só aprendemos quando colocamos emoção no que aprendemos. Por isso, é necessário ensinar com alegria”.

E dessa forma seguimos, agora com o questionamento sobre o sentimento de prazer quando a aula é através de jogos e brincadeiras e se é possível aprender desta forma, quase em sua totalidade reforça que é muito legal, que sentem muito prazer. Foi perceptível na fala das crianças que elas explanam uma entrega significativa sobre essa contribuição do lúdico nas aulas. Assim essas atividades lúdicas oferecem para elas o prazer misturado a atitudes de seriedade que resulta em uma aprendizagem espontânea. Destacamos sobre essa questão uma resposta que dizia assim “Legal, nós inventamos”, daí vale recordar de uma colocação da autora Bertoni que diz:

A partir do momento em que a criança torna-se capaz de imaginar, ela passa a desenvolver diferentes formas de expressão como a oralidade, a expressão plástica, a música e a expressão dramática, através da qual estabelece relações com o mundo (BERTONI, 2001, p. 90).

Quando chegamos na pergunta “Você acha que as atividades através das brincadeiras ajudam no seu aprendizado? Por quê? Logo, esta resposta nos permitiu a obtenção de um dos

dados mais ricos deste trabalho. As posições mostradas através dos comentários que os alunos entrevistados tomaram quanto à importância de atividades lúdicas no ambiente escolar foram surpreendentes e curiosas. Todos os entrevistados reconheceram que a possibilidade de aprender também deve estar vinculada ao lúdico. Além de aprovar justificam que essa relação é uma chance de “aprender mais”, “...ajuda é muito interessante”. “É mais fácil de aprender”, são notáveis as expressões de alegria e motivação quando falam da maneira como o lúdico ajuda a aprender e estimula o desenvolvimento de outras habilidades de cooperação e comunicativas.

Destacamos o comentário “...a professora traz sempre os jogos para as nossas aulas”. Esta colocação nos remete a importância de o educador mediar esse processo de aprendizagem e desenvolvimento. Dessa forma, a escola, em particular os educadores têm a responsabilidade de transformar práticas pedagógicas cansativas e enfadonhos em momentos produtivos para a construção do conhecimento. O educador deve promover ações estratégicas nos procedimentos de ensino e aprendizagem e participar ativamente da ressignificação dos saberes dos alunos.

4. Considerações finais

Ao final deste trabalho que teve como objetivo analisar as contribuições que o lúdico pode oferecer para o processo de ensino e aprendizagens. E dessa forma, traremos também nossas impressões sobre os resultados obtidos com base nos relatos coletados dos alunos.

A problemática levantada no início da pesquisa tinha como propósito verificar as contribuições do lúdico na aprendizagem do educando. Contudo, após esse período de estudos e levantamentos de dados, verificamos que as atividades lúdicas enriquecem o ambiente escolar, estimula a motivação que o educando necessita para estudar e aprender de forma mais prazerosa. E essa parceria do lúdico com a aprendizagem se faz presente em toda a pesquisa. Logo, podemos avaliar que essa cumplicidade é um processo pedagógico que deve ser aplicado cada vez mais nas salas de aula, e dessa forma acreditar que as crianças têm mais chances de aprender.

Planejar essas atividades é função do mediador, ou seja, do educador que assim alimenta o gosto pela aprendizagem do aluno, estimula a criatividade e traz o educando para perto desse processo de transformação, e enriquecimento das habilidades cognitivas, afetivas e comunicativas.

O desafio identificado através das falas dos sujeitos investigados foi de despertar a curiosidade para a aprendizagem, e que assim os educadores possam levar para o ambiente escolar práticas pedagógicas renovadoras. E desta forma aguçar também a curiosidade dos alunos, criar novas expectativas e assim identificara importância de um ambiente motivador e de atividades lúdicas que proporcionem a aprendizagens. E assim colaborar para a transformação de uma realidade educacional merecedora de mudanças para enriquecer o conhecimento dos educandos.

Sendo assim, por meio deste estudo podemos concluir que podemos modificar para melhor nossa realidade educacional, sendo necessário que todos os profissionais envolvidos nesse processo exerça sua função de mediar o aprender brincando, e desta forma será um caminho para contribuir para um aprendizado significativo e motivador. Outrossim, desta maneira não haverá mais espaço para dizer que a escola é chata, que aprender é difícil, não haverá acomodação e sim assimilação em uma aprendizagem dinâmica e divertida.

Este trabalho foi importante pois reflete um tema formidável para o avanço educacional. Contudo, esperamos que colabore para novas reflexões e questionamentos, no sentido de cultivar as melhores expectativas para o processo de ensino e aprendizagens.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996, Brasília.
- CERVO, A. L. BERVIAN, P. A. **Metodologia científica**. 5.ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002.
- CRAIDY, C.; KAERCHER, G. E. **Educação Infantil: Pra que te quero?**. Porto Alegre: Artmed, 2001.
- GADOTTI, M. **Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido**. Curitiba: Positivo, 2005.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- KAUARK, Fabiana. MANHÃES, Fernanda Castro. MEDEIROS, Carlos Henrique. **Metodologia da pesquisa: guia prático**. – Itabuna: Via Litterarum, 2010.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, Mariana de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. Ed. São Paulo: Atlas, 2003.
- MACIEL, I. M. (org). **Psicologia e Educação: novos caminhos para a formação**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2001.
- MALUF, A. C. **Atividades recreativas para divertir e ensinar**. 4. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes: 2008.
- MENESES, M. S. **O lúdico no cotidiano escolar da educação nas turmas de grupo 5 do CEI Juracy Magalhães**. Disponível em: <<http://www.uneb.br/salvador/dedc/files/2011/05/Monografia-MICHELE-SANTOS-DE-MENESES.pdf>>. Acesso em: 02 set. 2017.
- Normas ABNT – **Regras para TCC e Monografias (ATUALIZADAS)**. Disponível em: <<http://www.normaseregras.com/normas-abnt/>>. Acesso em: 10 dez. 2017.
- PIAGET, J. **Biologia e conhecimento**. 2.ed. Vozes: Petrópolis, 1996.
- VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

APÊNDICE A: Roteiro de entrevista

- 1) O que você mais gosta de fazer em sala de aula?
- 2) Você gosta de brincar com jogos em sala de aula?
- 3) Que matéria você mais gosta? Por que?
- 4) Jogos e brincadeiras fazem parte do seu dia-a-dia?
- 5) As atividades dinâmicas com músicas, jogos, brincadeiras, contribuem para o seu aprendizado? Por quê?
- 6) Essas atividades diversificadas/variadas são interessantes para você?
- 7) Você acha importante atividades com jogos em sala de aula? Por quê?
- 8) É mais fácil para você aprender com atividades divertidas como jogos e brincadeiras? Por quê?
- 9) Você sente mais prazer quando a aula é através de jogos? O que é diferente?
- 10) Como é possível aprender com jogos e realizando brincadeiras?
- 11) O que você acha da aula através das brincadeiras?
- 12) Quando a aula é através de brinquedos você gosta? Por quê?
- 13) O que você acha da aula quando apresento atividades diferentes? Você gosta de aprender brincando?
- 14) Você acha que essa aula deve acontecer sempre? Por quê?
- 15) Você acha que as atividades com jogos ajudam no seu aprendizado? Porquê?
- 16) Você acha que consegue aprender através das brincadeiras? Por quê?
- 17) Você aprende de forma mais fácil com essas brincadeiras em sala de aula?
- 18) Você sente mais prazer quando a atividade da sala de aula é através de jogos? Por quê?
- 19) Explique brevemente uma ocasião que você conseguiu aprender brincando na sala de aula.