



UEPB
UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO LETRAS E ARTES
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM LETRAS – LÍNGUA PORTUGUESA

MIRIAM SOARES RAIMUNDO

**PERCEPÇÃO DE PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE
NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

CAMPINA GRANDE
2019

MIRIAM SOARES RAIMUNDO

**PERCEPÇÃO DE PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE
NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo) apresentado a Coordenação do Curso Licenciatura Plena em Letras – Português da Universidade Estadual da Paraíba, como requisito parcial à obtenção do título de Licenciado em Letras – Português.

Orientador: Prof. Dra. Iara Francisca Araújo Cavalcanti

**CAMPINA GRANDE
2019**

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.

R153p Raimundo, Miriam Soares.
Percepção de professores sobre a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem [manuscrito] / Miriam Soares Raimundo. - 2019.
25 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Letras Português) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2019.
"Orientação : Profa. Dra. Iara Francisca Araújo Cavalcanti, Coordenação do Curso de Letras Português - CEDUC."
1. Ludicidade. 2. Processo ensino-aprendizagem. 3. Ensino fundamental. 4. Prática pedagógica. I. Título
21. ed. CDD 371.337

MIRIAM SOARES RAIMUNDO

PERCEPÇÃO DE PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO
PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Trabalho de Conclusão de Curso (Artigo)
apresentado a Coordenação do Curso
Licenciatura Plena em Letras – Português,
da Universidade Estadual da Paraíba,
como requisito parcial à obtenção do título
de Licenciado em Letras – Português.

Orientadora: Prof^a. Dra. Iara Francisca Araújo Cavalcanti

Aprovada em: 03/12/2019.

BANCA EXAMINADORA

Iara Francisca Araújo Cavalcanti

Prof^a. Dra. Iara Francisca Araújo Cavalcanti (orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Dalva Lobão de Assis

Prof^a. Dra. Dalva Lobão de Assis
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Amasile Coelho L. C. Sousa

Prof^a. Ms.^a Amasile Coelho Lisboa da Costa Sousa
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	5
2 Panorama sobre a história da ludicidade	6
2.1 Importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.....	7
2.2 Percepção de professores sobre a importância da ludicidade.	7
3 METODOLOGIA.....	8
3.1. Caracterização da pesquisa	8
3.2. Sujeitos da pesquisa	9
3.3. Instrumentos e procedimentos para coleta de dados.....	9
3.4. Procedimento para análise dos dados	10
4 ANÁLISE E DISCUSSÕES	10
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	19
REFERÊNCIAS.....	20
APENDICE I.....	20
ANEXO I.....	25

PERCEPÇÃO DE PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Miriam Soares Raimundo

RESUMO

Sabe-se que a ludicidade é um instrumento facilitador no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, defendemos que os educadores devem estar em processo contínuo de aprendizagem, buscando diversificar suas práticas docentes. Neste artigo objetivamos refletir sobre a percepção de professores que lecionam no Ensino Fundamental quanto ao trabalho com o lúdico, no contexto escolar. De natureza qualitativa analítica, os dados gerados são respostas de 11 professores que lecionam em uma Escola Municipal de Ensino Fundamental, localizada no município de Campina Grande-PB, sobre o conhecimento lúdico e se as ações docentes realizadas em sala de aula, destacando se o lúdico contribui ou não, no dia a dia, para o desenvolvimento dos alunos. Para tanto, tomamos como pressupostos teórico-metodológicos as contribuições de Almeida (2015), Bezerra (2016) e Silva (2009). A análise demonstra que os professores têm uma percepção aguçada sobre a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem e que os jogos utilizados em sala de aula são de caráter mais educativos, porém, ainda não concebem outros procedimentos lúdicos como estratégias de apropriação de conhecimentos.

Palavras-chave: Ludicidade. Professores. Ensino Fundamental. Práticas pedagógicas.

ABSTRACT

TEACHER'S PERCEPTION OF THE IMPORTANCE OF PLAY IN THE TEACHING LEARNING PROCESS

Play is known to be a facilitating instrument in the teaching and learning process. In this sense, we argue that educators should be in a continuous learning process, seeking to diversify their teaching practices. This article aims to reflect on the perception of teachers who teach in elementary school regarding work with the ludic in the school context. With a qualitative analytical nature, the data generated are answers from 11 teachers who teach in a Municipal Elementary School, located in the city of Campina Grande-PB, about the playful knowledge and whether the teaching actions performed in the classroom, highlighting the Playful or not contributes, day by day, to the development of students. Therefore, we take as theoretical-methodological assumptions the contributions of Almeida (2015), Bezerra (2016) and Silva (2009). The analysis shows that teachers have a keen perception of the importance of playfulness in the teaching and learning process and that the games used in the classroom are more educational, but do not conceive other playful procedures as strategies of knowledge appropriation.

Keywords: Playfulness. Teachers. elementary School. Pedagogical practices.

1 INTRODUÇÃO

A ludicidade é um instrumento facilitador no processo de ensino-aprendizagem e tem sido objeto de estudo de muitos pesquisadores e estudiosos que viram nas atividades lúdicas uma forma de dinamizar o ensino, dando meios para uma aula mais atrativa e criativa com os alunos. Para compreender melhor como a ludicidade pode contribuir positivamente no processo de ensino-aprendizagem, é necessário conhecer seu significado. Sobre esse direcionamento, Almeida (2009) afirma que

o lúdico tem sua origem na palavra latina “ludus” que quer dizer jogo. Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Mas o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo (ALMEIDA, 2009, p.01).

Diante disso, o nosso olhar para o lúdico não deve ser visto apenas como diversão, mas sim, de grande importância no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que dentre as muitas formas de ensinar e transformar a educação, uma muito importante, acredita-se ser a educação lúdica, pois o aluno que joga um dado ou pula de um pé, não está apenas brincando e se divertindo, neste ato, ela está adquirindo e operacionalizando várias funções motoras e cognitivas que serão fundamentais para toda a sua vida. Para Teixeira (1995, p.23) por meio da ludicidade terá um objetivo no aprendizado, uma vez que o ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Nessa conjuntura, o professor deve adotar novas formas de melhorarem suas práticas pedagógicas, incluindo o lúdico como conteúdo escolar, e transformando essa prática como estratégia para estimular o desenvolvimento cognitivo e de aprendizagem do aluno. Essa atividade é significativa por que desenvolvem as capacidades de atenção, memória, percepção, sensação e todos os aspectos básicos referentes à aprendizagem (DIAS, 2013).

Outra forma de trabalhar o lúdico em sala de aula é utilizar os recursos tecnológicos como instrumento para facilitar o processo de ensino-aprendizagem, a internet, os jogos on-line e as trocas de informações estão sendo cada vez mais introduzidas na realidade de crianças e jovens. Conforme Sobral (1999, p.15) o uso da internet atua como parceiro indispensável na educação, facilitando a motivação, promovendo o trabalho em grupo e a troca de informações com os colegas, propiciando desenvolvimento dinâmico das atividades.

Diante desse contexto, os professores precisam planejar suas aulas e resgatar o lúdico como um dos conteúdos, pois é na escola que os alunos vão entender que não são apenas papagaios para repetir tudo o que o professor diz, mas são sujeitos fundamentais e responsáveis no processo de ensino-aprendizagem, Santos (2000, p.37) aponta que a atividade lúdica na educação estimula o interesse do aluno, desenvolvendo sua experiência pessoal e social, colabora a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico levando ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. No entanto, pesquisas indicam que as atividades lúdicas estão sumindo no âmbito escolar, pois os profissionais da

área não buscam introduzir o lúdico como ferramenta essencial para o crescimento saudável das crianças, em seus conteúdos dados em sala de aula (MONTEIRO, 2016; SILVA, 2018). Isso talvez aconteça porque as escolas não têm espaço disponível para fazer as atividades lúdicas ou a falta de planejamento faz com que essa atividade tão importante não seja colocada em prática. Não obstante, muitos educadores alegam que não dá tempo de fazer brincadeiras fora da sala de aula, ou até mesmo, não conseguem desenvolver as atividades lúdicas, devido à classe lotada e sem controle, por falta de interesse ou incentivo dos gestores públicos ou privados. No entanto, é importante ressaltar que as atividades lúdicas, não se limitam ao tempo e espaço, o que realmente importa é oferecer ao aluno condições para que o mesmo aprenda, de forma motivadora e significativa. Portanto, faz-se necessário identificar a percepção de professores sobre o uso de atividades lúdicas no processo de ensino-aprendizagem de escolas do município de Campina Grande-PB. Portanto Durante as discussões do presente trabalho buscaremos respostas para os objetivos:

Objetivo geral

Discutir a importância da atividade lúdica em sala de aula como instrumento facilitador no processo de ensino-aprendizagem.

Objetivo específico

- Identificar a concepção dos professores participantes sobre a ludicidade
- Verificar como o professor busca novas formas de melhorar sua prática pedagógica, incluindo o lúdico como conteúdo escolar.

2 Panorama sobre a história da ludicidade

Depois que se rompeu o pensamento românico passou-se a valorizar a importância do brincar, pois antes, a sociedade via a brincadeira como uma negação ao trabalho e como sinônimo de irreverência e até desinteresse pelo que é sério (WAJSKOP, 2007). Mas, mesmo com o passar do tempo o termo brincar ainda não está tão definido, pois ele varia de acordo com cada contexto, os termos brincar, jogar e atividades lúdicas serão usados como sinônimos (DIAS, 2013). Ainda segundo Dias (2013), a brincadeira encontra-se presente em diferentes tempos e lugares, assim sendo, cada brincadeira tem um significado no contexto histórico e social que a criança vive. Nesse sentido, nota-se que as brincadeiras vividas ao longo do tempo também estão vivas na vida das crianças, porém, com diferentes formas de brincar. Nesse sentido, elas são renovadas a partir do poder de recriação e imaginação de cada um.

As brincadeiras são universais, estão na história da humanidade ao longo dos tempos, fazem parte da cultura de um país, de um povo. Achados arqueológicos do século IV a.C., na Grécia, descobriram bonecos em túmulos de crianças. Há referências a brincadeiras e jogos em obras tão diferentes como a Odisséia de Ulisses e o quadro jogos infantis de Pieter Brughel, pintor do século XVI. Nessa tela, de 1560, são apresentadas cerca de 84 brincadeiras que ainda hoje estão presentes em diversas sociedades (SILVA e SANTOS, 2009).

Já no Brasil, os índios, os portugueses e os negros foram os precursores dos atuais modelos e maneiras de desenvolvimento do lúdico que é mantido até hoje.

Nos últimos séculos, houve no Brasil, uma grande mistura de povos e raças, cada qual com suas culturas, crenças e formas de educação (SANT'ANNA e NASCIMENTO, 2011). Os autores acrescentam que, apesar de ser entendido que essa miscigenação trouxe a prática lúdica para o Brasil, é incerto afirmar de qual povo exatamente seriam suas origens.

Nesse contexto, pode-se dizer que a ludicidade é resistente e atravessou o milênio e ainda sobrevive nas gerações atuais e pode permanecer até as gerações futuras.

2.1 Importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem

A ludicidade deve ter um lugar prioritário na vida dos alunos nas escolas, pois é uma das linguagens mais expressivas do ser humano, que proporciona a comunicação, a descoberta do mundo, a socialização e o desenvolvimento integral do ser (VOGT e BADALOTTI, 2018).

O lúdico é um instrumento que permite a inserção do indivíduo na cultura, por meio do qual podem permear suas vivências internas com a realidade externa. É um facilitador para a interação com o meio, embora seja muito pouco explorado (BARROZO, 2010). Para Dias (2013), as brincadeiras na rua, em casa e na escola, e as festas, são parte profundamente significativa para a inserção no universo social. Com o brincar, se faz o processo de humanização ética da criança e adolescente, por isso, deve ser utilizado para o desenvolvimento dos mesmos, tanto em casa, como na escola, principalmente por isso deve haver parceria entre pais e escola.

A escola precisa ser mais do que um lugar agradável, onde se brinca, ela deve ser um espaço estimulante, educativo, seguro, afetivo, com professores realmente preparados para acompanhar os alunos nesse processo intenso, com cotidiano cheio de descobertas e de crescimento. Precisa-se também, criar condições e situações que influenciarão no desenvolvimento futuro desses educandos. Desta maneira, as atividades lúdicas que são realizadas na escola enriquecem as experiências dos alunos com significado para a vida, favorecendo o processo ensino-aprendizagem.

E por fim, não menos importante, um dos maiores detentores de conhecimento sobre o tema, Piaget ao manifestar a conduta lúdica, disse que a criança demonstra o nível de seus estágios cognitivos e constrói conhecimentos (KISHIMOTO, 2000), ou seja, a inserção de brincadeiras, jogos e atividades interativas é algo que tem favorecido o percurso da criança a escola.

2.2 Percepção de professores sobre a importância da ludicidade

A ludicidade possui um valor educacional intrínseco, que deve ser utilizado como recurso pedagógico (BEZERRA, 2016). Ainda de acordo com este autor, existem muitas razões para que os educadores recorram às atividades lúdicas para construção do processo de ensino-aprendizagem, a saber: a indisciplina, falta de atenção, distúrbios neurológicos, dificuldades de aprendizagem, e muitos outros. Percebendo esses sintomas, os professores devem entender que o educar não deve se limitar a transferência de informações ou apresentar um único caminho, considerado pelo professor o mais correto, ele deve ser facilitador do aprendizado dos discentes, ajudando com que seus alunos tomem consciência de si mesmos, além dos outros e da sociedade, e desenvolvendo metodologias para os mais

variados alunos, com seus diferentes problemas e dificuldade de aprendizado (COSTA, 2015; MARCELINO, 2015).

É imperativo salientar, que os gestores municipais devem oferecer uma estrutura básica para que os professores possam desenvolver atividades lúdicas nas escolas. Ressalte-se que é de suma importância que os professores busquem informações sobre o lúdico nas escolas, e conseqüentemente se capacitem, para que assim contribua significativamente no desenvolvimento das crianças (SALMORIA e SOPELSA, 2015; GALVÃO e LUVIZOTTO, 2011; HANDA, 2018).

As escolas devem elaborar durante o planejamento escolar, um documento escrito com objetivo e metas, para o ano letivo, com uma definição filosófica, onde a ludicidade esteja presente, no sentido de resgatar os valores éticos, a responsabilidade, a solidariedade, o respeito e a singularidade de cada sujeito no espaço-tempo, educacionais, sendo adotada a concepção pedagógica construtivista (PINTO, 2018; SANTOS, 2018).

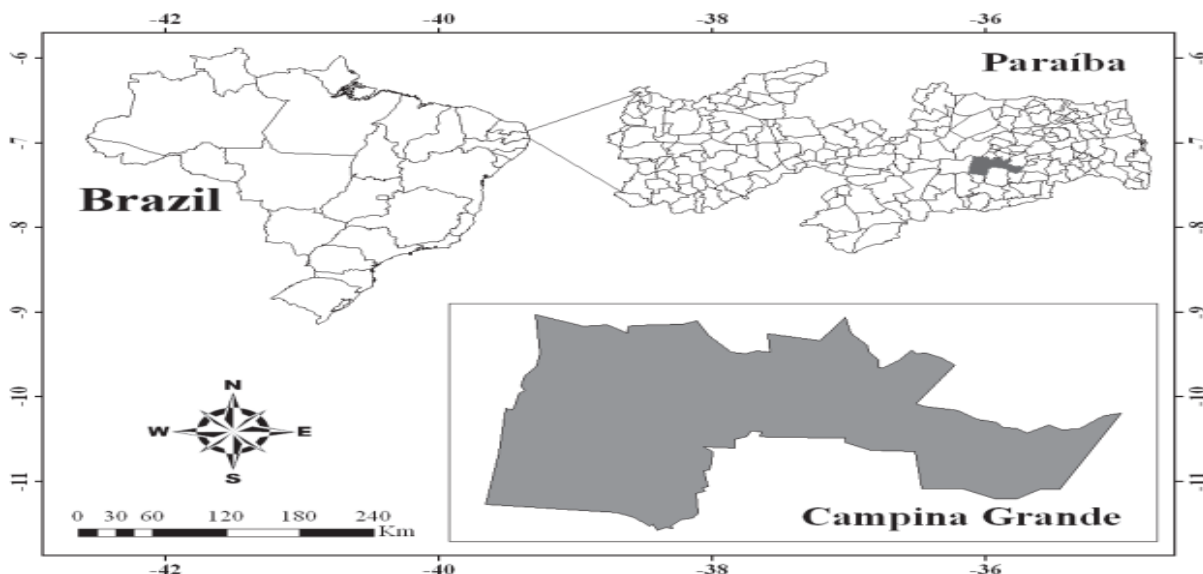
Silva e Santos (2009), descreveram em seu trabalho sobre a percepção dos professores em duas escolas de ensino infantil, nestas, os autores perceberam que a estrutura escolar é de suma importância para o melhor desenvolvimento das atividades lúdicas no cotidiano escolar. Estes autores observaram que os professores tem se preocupado em trabalhar com a ludicidade nas escolas. Por outro lado, os alunos têm-se demonstrado muito mais alegres devido ao uso de tais práticas na escola, e afirmam que amam brincar nas escolas.

3 METODOLOGIA

3.1. O locus da pesquisa

A pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Ensino Fundamental Lílisa Barreto, no município de Campina Grande-PB (Paraíba, Nordeste do Brasil), com o intuito de diagnosticar a percepção de professores quanto a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. O município está inserido na mesorregião do Agreste Paraibano.

Figura 1. Localização geográfica do município de Campina Grande, no Agreste Paraibano, Estado da Paraíba, Nordeste do Brasil.



Fonte: LICARIÃO *et al.*, 2013.

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Lílisa Barreto é bem estruturada, visto que a mesma possui 7 salas de aulas, sala de diretoria, sala de professores, sala de leitura, sala de secretaria, quadra de esportes descoberta, cozinha, banheiro dentro do prédio, banheiro adequado à educação infantil, banheiro adequado à alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, dependências e vias adequadas a alunos com deficiência ou mobilidade reduzida, banheiro com chuveiro, despensa, almoxarifado, pátio descoberto, onde a mesma também disponibiliza alimentação e água potável para os alunos. Além disso, a mesma possui: acesso à internet banda larga, TV, videocassete, DVD, impressoras, aparelho de som, projetor multimídia (datashow) e câmera fotográfica/filmadora.

Para atender a comunidade escolar e manter as atividades em ordem, a mesma conta com um quantitativo de 48 funcionários. Destes 48 funcionários, 18 deles são os professores responsáveis por manterem a construção do conhecimento pelas crianças. Além disso, a mesma conta com a colaboração de 5 cuidadores, que contribuem com os professores em sala de aula.

3.2. Participantes da pesquisa

Os métodos de pesquisa adotados e sua definição dependem do objeto e do tipo da pesquisa. Por isso, para atingir os objetivos propostos neste estudo, a metodologia a teve duas abordagens distintas. A *priori*, consistiu de um estudo exploratório, através de pesquisa bibliográfica e documental de cunho qualitativa, para a *posteriori*, utilizar-se do estudo qualitativo, do tipo descritivo, por meio de questionário.

A primeira etapa desta pesquisa foi a de abordagem qualitativa, que segundo Godoi e Balsini (2006) abrange diversas formas de pesquisa e auxilia o pesquisador a compreender e explicar o fenômeno social imerso no ambiente. Segundo Mondo et al. (2011), esta etapa de cunho exploratório, caracteriza-se pela abordagem pessoal dos professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Lílisa Barreto, com realização de entrevista em profundidade.

O procedimento utilizado para a escolha da amostra na fase qualitativa foi o não probabilístico, sendo a amostragem por acessibilidade ou conveniência, devido a pesquisadora ter livre acesso à escola. De acordo Gil (2002) o pesquisador seleciona os elementos a que tem acesso, admitindo que estes possam de alguma forma, representar o universo.

A etapa quantitativa deste estudo classifica-se como descritiva, que segundo Gil (2012) têm como objetivo central a descrição das características de determinada população ou fenômeno ou o estabelecimento de relações entre variáveis. Portanto, as análises dos dados qualitativos foram realizadas através de técnicas de estatística simples, comparando-se a percepção dos professores a respeito da ludicidade, na escola Escola Municipal de Ensino Fundamental Lílisa Barreto, bem como analisando separadamente as respostas de cada um.

3.3. Instrumentos e procedimentos para coleta de dados

O instrumento de coleta de dados foi realizado através da aplicação de questionários (vide apêndice I) constituído de 14 questões, abertas e fechadas, a fim de saber até que ponto os educadores tem conhecimentos lúdicos e se adotam em sua prática docente. O questionário foi aplicado em reuniões previamente

agendadas com os professores da Escola Municipal de Ensino Fundamental Liliusa Barreto, no município de Campina Grande – PB, conforme demonstrado no item 3.1.

As entrevistas e aplicação dos questionários tiveram uma duração média de 60 minutos e todas foram realizadas nas dependências da escola, sendo que, antes do início de cada entrevista e aplicação dos mesmos, foi explicado, aos entrevistados, o objetivo e a relevância da pesquisa, a importância da sua participação, e a confidencialidade dos dados colhidos. Este questionário foi elaborado pelo autor da pesquisa com algumas adaptações realizadas através do trabalho validado por Almeida (2012). A aplicação do questionário e as observações foram realizadas durante os meses de agosto e setembro de 2019.

Este estudo submeteu a aplicação dos questionários a uma população de 18 professores, cuja amostra consolidada foi com 11 professores que responderam o questionário, para que desta forma possa conseguir identificar a percepção dos professores quanto a importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, foram excluídos todos os professores (7) que se recusaram a assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), que se encontra no anexo I. O Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) foi preenchido e assinado pelos professores, em duas vias, onde uma ficou com o pesquisador e a outra ficou com o entrevistado.

3.4. Procedimento para análise dos dados e objetivos

Os dados coletados foram tabulados em planilhas do Excel, para análise, buscando descrever a percepção dos professores sobre a ludicidade.

4 Análise e discussões

De acordo com os dados obtidos, via questionário, as respostas atribuídas respondem às questões sobre a diversidade no perfil social dos professores participantes da pesquisa. Na tabela 1 observamos 81,8% dos professores são do gênero feminino, enquanto 18,2% são do gênero masculino. É importante pontuar que, estes professores já estão próximos da aposentadoria, visto que, a maioria (72,7%) possui mais de 49 anos de idade, enquanto 27,3% estão na faixa etária de 42 a 49 anos.

Tabela 1. Perfil social dos professores.

Indagações	Número de respondentes	Porcentagem de respondentes (%)
Qual seu gênero?		
Masculino	2	18,2
Feminino	9	81,8
Qual sua idade?		
Entre 18 a 25 anos	0	0
Entre 26 a 33 anos	0	0
Entre 34 a 41 anos	0	0
Entre 42 a 49 anos	3	27,3
Mais de 49 anos	8	72,7
Nível	de	

escolaridade?

Superior	6	54,5
Especialização	4	36,4
Mestrado	1	9,1
Doutorado)	0	0

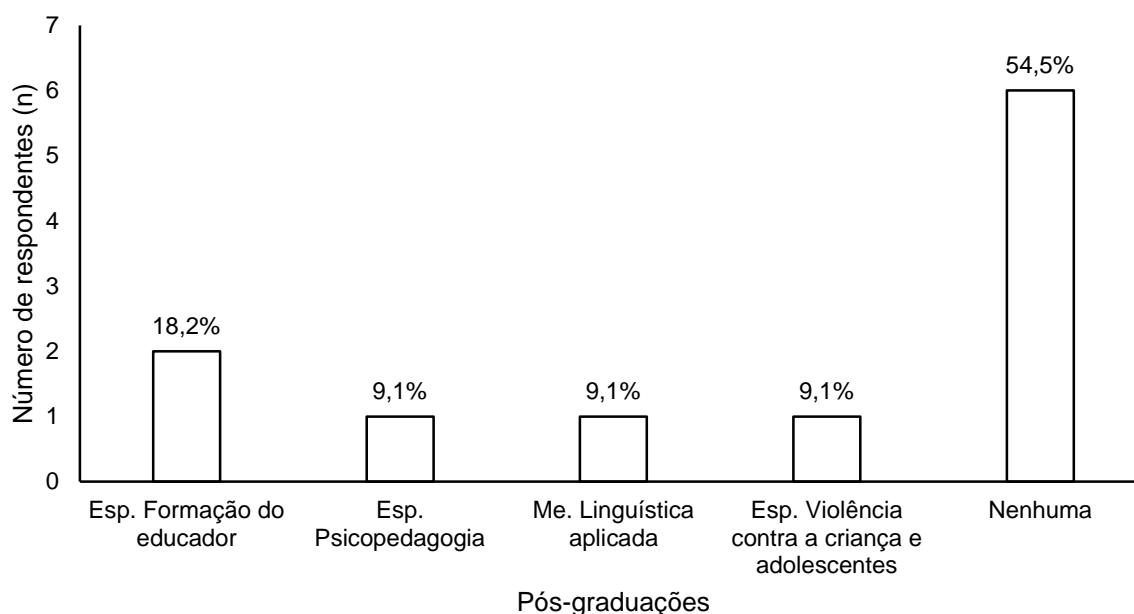
Formação acadêmica?

Pedagogia	9	81,8
Geografia	1	9,1
Não respondeu	1	9,1

Ao observar a tabela 1, verificamos que a maioria dos professores possuem apenas o título de graduado (54,5%), seguido especialista (36,4) e mestre (9,1) e nenhum possuem doutorado. Dos 11 professores entrevistados, 9 (81,8%) deles são formados em pedagogia e apenas 9,1% (1 respondente) possui graduação em geografia.

Nesse sentido, é importante pontuar que, dos 9 pedagogos, 4 deles possuem especialização, sendo especialistas em formação do educador (2), psicopedagogia (1) e violência contra a criança e adolescentes, outro possui mestrado em linguística aplicada. aplicada (Figura 2).

Figura 2. Número e percentagem de respondentes de professores especialistas e mestres.

**Fonte:** Própria

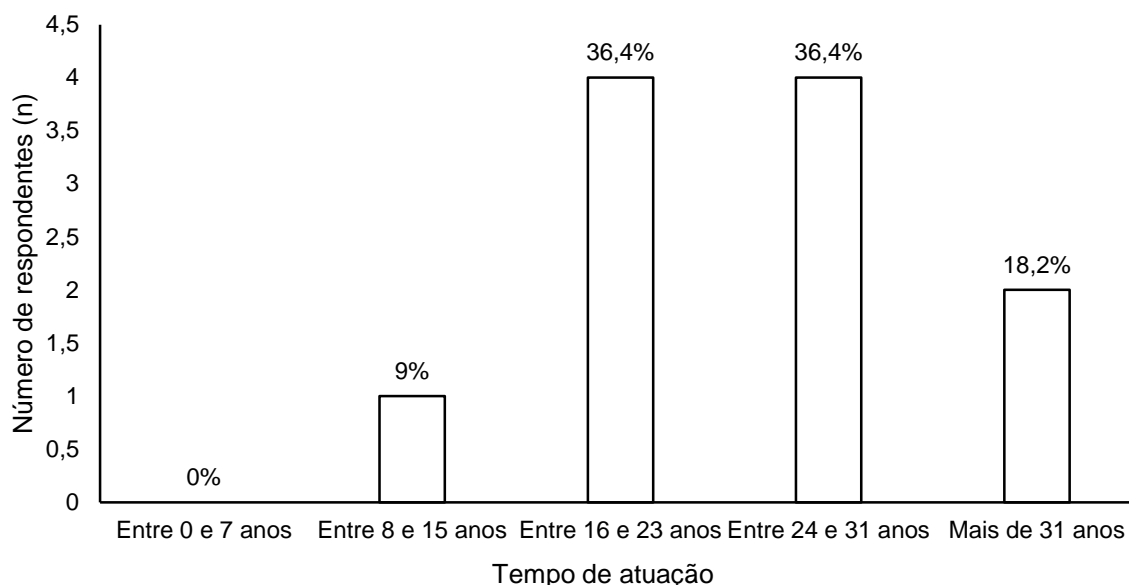
É imperativo pontuar ainda que, ao observar a figura 2, percebe-se que 54,5% (6) dos professores ainda não fizeram nenhuma pós-graduação, mesmo estes tendo idade entre os 42 a 49 anos (27,3%) e outros com mais de 49 anos (72,7%), conforme foi apresentado na tabela 1, os quais já tiveram bastante tempo para ter oportunidade de concluir um curso de pós-graduação, pois estes professores já atuam em sala de aula há bastante tempo (Figura 3).

Os professores participantes da pesquisa, já estão habituados com a rotina da sala de aula, pois 36,4% (4) já lecionam entre 16 e 23 anos, entre 24 e 31 anos,

respectivamente. Acrescente-se que, outros 18,2% (2) atuam há mais de 31 anos, enquanto apenas 9,1% (1) atua entre 8 e 15 anos, o que pode ser afirmado que a equipe é bem experiente. (Figura 3).

Por outro lado, mesmo os professores sendo experientes e habituados a rotina diária da sala de aula, tendo idade avançada, mas com pouco tempo para realizar alguma atividade de pós-graduação devido as circunstâncias por eles vividas.

Figura 3. Tempo de atuação em sala de aula dos professores.



Fonte: Própria

Este fato pode ser explicado devido ao pouco incentivo a formação continuada de professores que o governo brasileiro dá aos professores dos estados e municípios, visto as cargas horária abusivas, alto número de aluno por sala, infraestrutura, dobras de funções, bem como o baixo salário. Este último, pode ser um fator determinante para não realização de pós-graduações, haja vista que com o baixo salário que os professores ganham, mal sobra para investir na carreira profissional.

Estas dificuldades enfrentadas pelos professores nas escolas, principalmente com relação à carga horária e infraestrutura, além da formação dos mesmos que se caracteriza por valorizar o conteúdo, carrega como pano de fundo um grande impacto negativo no processo de ensino e aprendizagem (BRITO e RAMOS, 2014).

Para entender sobre a percepção destes professores a respeito da importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem, perguntou se durante a graduação e formação dos professores eles foram informados adequadamente sobre o lúdico, bem como o tipo de informação recebida (Tabela 2).

Dos 11 professores que participaram da pesquisa, 7 (63,6%) responderam que durante a graduação foram informados de forma adequada a respeito do lúdico e ludicidade, enquanto 36,4% (4) não tiveram nenhum tipo de informação (Tabela 2).

Tabela 2. Número e percentagem de professores respondentes respeito da formação acadêmica adequada sobre importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Campina Grande, PB, 2019.

Respostas	Número de respondentes	Percentagem de respondentes (%)
Durante sua graduação e formação você foi informado adequadamente sobre o -----lúdico? -----		
Sim	7	63,6
Não	4	36,4
-----Tipo de informação recebida? -----		
Seminários	2	18,2
Minicursos	2	18,2
Congressos	1	9,1
Disciplina	1	9,1
Monografia	1	9,1
Nenhuma	4	36,4

Ainda analisando a tabela 2, percebe-se que as informações recebidas foram durante seminários, minicursos, congressos, disciplinas cursadas e construção da monografia.

É importante pontuar que, muito embora os seminários, minicursos, congressos, disciplinas cursadas durante a graduação e conseqüentemente a construção da monografia serem importantes na formação acadêmica de professores, estes por sua vez, são insuficientes, visto que o conhecimento é sempre atualizado e reinventado, por isso, é importante sempre está participando de eventos dessa natureza.

A participação em eventos é importante porque os participantes têm acesso a conteúdo relevante e atualizado, oportuniza o contato com profissionais e acadêmicos de outras áreas e instituições, promove boas discussões com diferentes pontos de vista.

Nesse sentido, para Rosalen et al (2005), a leitura de livros e/ou trabalhos acadêmicos, formação de grupos de estudo, participação em congressos, palestras e treinamento contribuem significativamente na formação acadêmica e também podem favorecer o processo de reflexão da prática pedagógica, bem como a capacitação técnica.

Segundo Paz et al (2018), o seminário se mostra como uma estratégia para o alcance dos objetivos macros do ensino superior, desenvolvimento não somente de conhecimento técnico, mas incremento da formação intelectual e interativa do aluno.

Acrescente-se que, 45,5% dos entrevistados possuem pós-graduação (Tabela 1), o que traz a realidade que esses professores tiveram uma formação profissional voltada para o desenvolvimento de habilidades e competências docentes com crianças e adolescentes. Isso mostra, que mesmo com dificuldades, os professores procuram se capacitar, visto que 63,6% dos professores entrevistados foram informados adequadamente sobre a importância do lúdico no processo de ensino e aprendizagem (Tabela 2).

Partindo do ponto de vista dos entrevistados e sabendo que os mesmos já foram informados adequadamente a respeito do lúdico, perguntou se os professores consideram o lúdico importante e o por que o lúdico é importante na vida das pessoas e de que maneira a ludicidade ajuda no desenvolvimento do aluno.

De acordo com os dados obtidos, verificou-se que todos os professores entrevistados (100%) consideram o lúdico importante, no qual (90,9%) deles perceberam o lúdico é importante para o aprendizado das pessoas, outros 63,7% para melhorar os relacionamentos interpessoais, 36,4% para se divertir, 27,3% para se distrair e 18,2% para passar o tempo. (Tabela 3).

Tabela 3. Respostas dos professores a respeito da importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

Respostas	Número de respondentes	Porcentagem de respondentes (%)
-----Na sua opinião, você considera o lúdico importante? -----		
Sim	11	100
Não	0	0,0
-----No seu ponto de vista, porque o lúdico é importante na vida das pessoas? *-----		
Para passar o tempo	2	18,2
Para se distrair	3	27,3
Para se divertir	4	36,4
Para aprender	10	90,9
Para se relacionar	7	63,6
-----De que maneira o lúdico ajuda no desenvolvimento do ser humano? *-----		
Na área da inteligência (cognitiva)	7	63,6
Na área da afetividade	4	36,4
Na área da socialização	7	63,6
Na área físico-motora	6	54,5
Na área da comunicação (linguística)	6	54,5
Na aprendizagem específica de conteúdos	9	81,8

*Nestas perguntas os entrevistados poderiam responder mais de uma alternativa.

Ao questionar aos professores a respeito de que maneira o lúdico ajuda no desenvolvimento do ser humano, foi constatado que 63,6% dos professores entendem que o lúdico age na área cognitiva, ou seja, da inteligência, bem como na área da socialização. Esse dado é mais significativo ainda quando 81,8% dos professores responderam que o lúdico age diretamente na aprendizagem específica de conteúdo.

Ainda avaliando respostas dessa questão, observa-se que na percepção dos professores as atividades lúdicas ajudam também na área da comunicação e físico-motora (54,5%) e apenas 36,4% dos respondentes afirmaram que ajuda na área da afetividade.

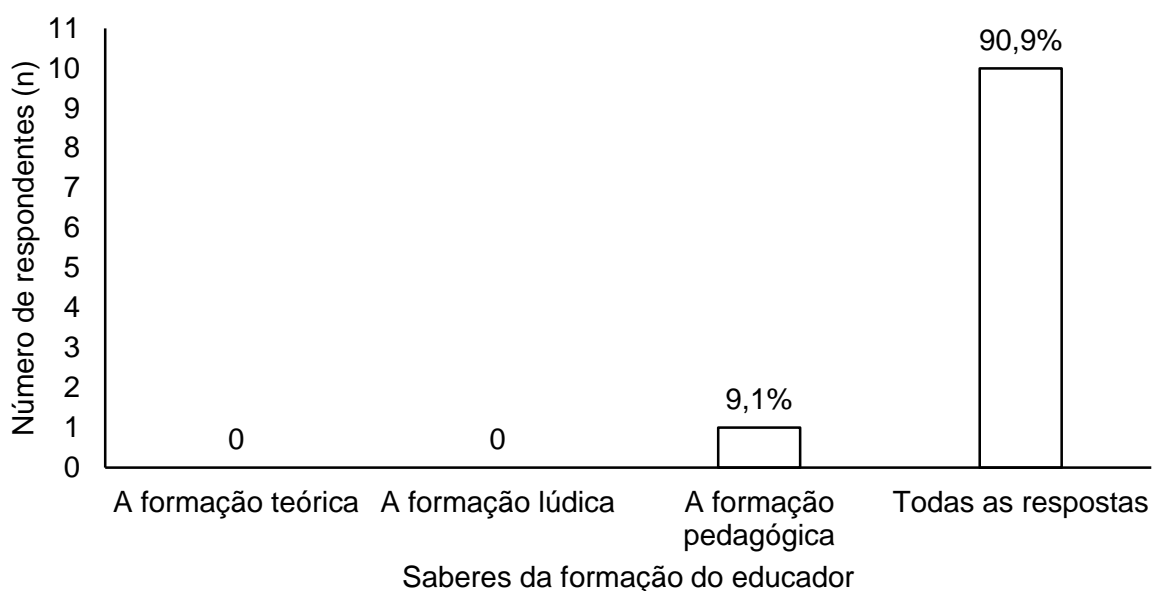
Estes dados corroboram com as afirmações de Santos (2016), o qual afirma que o lúdico proporciona que o aluno crie, recrie, invente e use sua imaginação (leia-se: divertir-se e aprender, se distrair, se relacionar e passar o tempo), tornando o espaço escolar atrativo, onde isso é de suma importância para o desenvolvimento do discente, o que justifica a resposta dos professores quando responderam que o lúdico ajuda na área socialização, comunicação, área físico-motora, área da aprendizagem e inteligência.

Para Souza (2015), o lúdico é uma linguagem importante e expressiva que possibilita conhecimento de si, do outro, da cultura e do mundo, sendo um espaço genuíno de aprendizagens significativas para o desenvolvimento do ser humano, auxiliando na aprendizagem, no desenvolvimento social, pessoal e cultural, facilitando no processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Após saber o posicionamento dos professores a respeito do lúdico na vida das pessoas e no desenvolvimento humano, bem como se os professores consideram o lúdico importante, perguntou-se aos entrevistados quais os saberes que deveriam fazer parte da formação do educador (professor), se é a formação teórica, lúdica, pedagógica ou todas elas.

De acordo com os dados, constatou-se que 90,9% professores (10) acreditam que as formações lúdicas, teóricas e pedagógicas devem existir, sem exceção, durante o processo de formação do professor. Para 9,1% dos professores (1), deve existir apenas a formação pedagógica (Figura 4).

Figura 4. Gráfico demonstrando a relação aos saberes que deveriam fazer parte da formação do educador.



Quando foi perguntado aos professores o porquê que assinalaram tais respostas, ficou evidenciado as suas preocupações quanto ao seu processo de formação, como pode ser observado a seguir:

“Acredito que o que é mais explorado seja a formação teórica e as demais formações precisam ser mais aprofundadas, uma vez que quando chega à sala de aula, a teoria só não basta” (Professor A).

Na fala do professor acima fica claro que, há um déficit nas formações dos professores, onde este está ligado a ausência de mais aulas práticas a respeito da ludicidade e das práticas pedagógicas.

Outro professor acrescenta que, *“todas as informações somam para a formação do educador, mas deixa claro que a formação através de aulas práticas com o lúdico meche com o nosso imaginário e através disso podemos desenvolver outros campos para a aprendizagem” (Professor B).*

Acrescente-se que, “*todos esses saberes são relevantes a formação de um educador, pois cada um tem sua importância e contribuição na metodologia do professor*” (Professor C).

Entretanto, outra fala que deve ser analisada com cuidado é a seguinte: “*uma formação complementa a outra, mas o professor precisa estar se reciclando e se atualizando para que possa oferecer o melhor a seus alunos, mesmo com a ausência de conteúdos durante a formação*” (Professor D).

Os professores demonstraram a necessidade de estarem atualizados e possuir diferentes saberes, pois estes ajudarão em sala de aula como facilitadores do processo de ensino e aprendizagem.

Essa problemática verificada neste trabalho, também foi demonstrada por Michota (2017) a respeito da formação de professores tanto na formação inicial, isto é; cursos de graduação quanto à formação continuada. O autor declara que, nos tempos atuais, ainda nos deparamos com uma ampla lacuna entre o que aprendem estes profissionais em formação e o que realmente acontece na prática educativa.

O autor acrescenta ainda que, mesmo quando o professor não tem o monopólio de conhecimento, alguns saberes são necessários para que seja o mediador dos conhecimentos dos seus alunos. Em sua pesquisa, os principais saberes que são necessários para o desenvolvimento do ensino e da aprendizagem por professores, foram: os saberes da experiência, os saberes pedagógicos e didáticos, os saberes articulados na sala de aula, os saberes da abordagem construtivista de ensino e os saberes específicos.

Em suma, estes saberes são, em outras palavras, a formação lúdica, teórica e pedagógica, que por sua vez, na opinião dos professores entrevistados devem ser os saberes essenciais no processo de formação dos educadores.

Nesse contexto, já que os professores consideram a prática lúdica essencial para o processo de ensino e aprendizagem, foi perguntado se eles utilizam o lúdico em suas aulas. De acordo com os dados, 90,9% (10) dos professores entrevistados utilizam o lúdico como conteúdo em sala de aula e, apenas um professor (9,1%) não utiliza o lúdico em sala de aula. Acrescente-se que esse mesmo professor que não utiliza o lúdico em suas aulas, é o professor que acredita somente na formação pedagógica e desacredita na formação lúdica e formação teórica.

Destes professores que dizem utilizar o lúdico em sala de aula, a maioria 63,6% (7) usam o lúdico semanalmente, seguido daqueles que dizem utilizar raramente (18,2%) e os que dizem utilizar diariamente e mensalmente, representam um percentual de 9,1% cada.

Tabela 4. Número e percentagem de professores respondentes a respeito da utilização e frequência do lúdico em sala de aula.

Respostas	Número de respondentes	Percentagem de respondentes (%)
----- Você usa o lúdico como conteúdo em sua aula? -----		
Sim	10	90,9
Não	1	9,1
-----Qual o jogo, brincadeira ou brinquedo que não poderia faltar em suas aulas? *-----		
	-	
Educativos	10	90,9
Construção	9	81,8
Tradicionais ou Populares	7	63,6
Eletrônicos	4	36,4

Simbólicos ou faz de conta	3	27,3
Videogames e Virtuais	2	18,2
Competições meninos e meninas usando recicláveis	3	27,3
----- Com qual frequência você realiza atividades lúdicas na escola? -----		
Diariamente	1	9,1
Semanalmente	7	63,6
Mensalmente	1	9,1
Raramente	2	18,2

*Nestas perguntas os entrevistados poderiam responder mais de uma alternativa.

Ao observar a tabela 4, verifica-se que os brinquedos e brincadeiras utilizados pelos professores em suas aulas são: os educativos (90,9%), de construção (81,8%), tradicionais ou populares (63,6%), eletrônicos (36,4%), simbólicos ou faz de conta (27,3%), videogames e virtuais (18,2%) e competições de meninos e meninas usando recicláveis (27,3%).

Os dados acima descritos refletem a percepção dos professores sobre a importância da utilização da prática lúdica na escola como ferramenta de desenvolvimento no processo de ensino e aprendizagem. Mas, vale ressaltar que ludicidade não é apenas a utilização de brincadeiras e jogos, é necessário refletir a motivação e estratégia do professor, pois se forem corretas, o lúdico contribuirá com o desenvolvimento do pensamento lógico dos alunos.

Por fim, foi solicitado que os professores relatassem uma aula, em que eles aplicaram o lúdico na sala de aula e de que forma essa aula contribuiu para o aprendizado do aluno. Percebeu-se que a grande maioria dos professores enxergam o lúdico como uma importante ferramenta no processo de ensino e aprendizagem dos seus alunos.

Vejamos, a seguir, alguns depoimentos de professores sobre as aulas desenvolvidas de forma lúdica:

“é imprescindível a utilização de jogos pedagógicos para auxiliar na aprendizagem do aluno, no qual é perceptível o entusiasmo dos mesmo com as atividades lúdicas, que se motivam cada vez mais a ler/escrever e desenvolver suas atividades. A professora também afirma que se todo professor acreditasse no poder do jogo no auxílio a aquisição a aprendizagem, utilizaria com mais frequência este recurso”. (Professora A) do 2ª ano do Fundamental I

Com esse depoimento percebemos que o professor que tem conhecimento do lúdico e leva pra sala de aula atividades que envolvem esse tema, estão executando com maestria o seu trabalho, uma vez que o mesmo se sentirá satisfeito com o progresso dos seus alunos e cada vez mais motivados a utilizar com frequência este recurso, no qual sabemos que não é a única ferramenta para o avanço do ensino-aprendizagem, mas é uma estratégia que auxilia e favorece mudanças.

Adiante temos o relato do (Professor B) do 8º ano do Fundamental II

“os alunos se envolveram com a atividade lúdica que trabalhei em sala de aula, e foi possível identificar a contribuição que essa aula trouxe no aprendizado dos alunos, que compreenderam de forma mais prática a relevância de um texto coeso e coerente”.

A proposta do professor foi levar recortes de frases de jornais e revistas, a fim dos alunos estabelecer uma relação de sentido e a parti de aí escrever pequenos textos coeso e coerente. No entanto, é importante analisar, se esse tipo de atividade é lúdico ou não, pois como já foi dito antes, o lúdico não é apenas a utilização de

jogos, brincadeiras ou atividades criativas, mas sim, as estratégias que serão utilizadas para que o conhecimento chegue ao aluno.

Irândé Antunes, em seu livro *Aula de português*, orienta os professores a analisarem suas didáticas e a metodologia que tem utilizado em sala. Pois o professor deve se reinventar, ter um senso mais crítico e tornar as aulas de português mais dinâmicas, para aprimorar a motivação e o desenvolvimento do aluno no processo de ensino-aprendizagem (ANTUNES, 2003).

O uso de atividades lúdicas permite ao aluno possibilidade de recriar o mundo e desenvolver habilidades cognitivas, motoras e afetivas.

“Sabemos a importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças, Através de jogos e brincadeiras são desenvolvidas os aspectos físicos e cognitivos e a criança se socializa e interage como pessoa com o meio”. (Professora C) 4º ano

“Foi usado nas turmas do 6º e 7º ano o material dourado na explicação, para um bom entendimento de potenciação, onde os alunos se envolveram obtendo maior resultado. Aconteceu uma boa interação entre aluno e professor, onde foi trabalhado a coordenação motora e cognitiva” (Professora D)

Nos relatos da (Professora C) 4º ano e (Professora D) 6º e 7º ano, as mesmas enfatizam a importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças e adolescentes, a (Professora C) ainda ressalta “é através de jogos e brincadeiras os aspectos físicos e cognitivos do aluno são desenvolvidos, e o mesmo se socializa e interage como pessoa com o meio”.

A ludicidade possui um valor educacional intrínseco, conforme afirma Teixeira (1995):

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo. Portanto, as atividades lúdicas são excitantes, mas também requerem um esforço voluntário. [...] As situações lúdicas mobilizam esquemas mentais. Sendo uma atividade física e mental, a ludicidade aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais, estimulando o pensamento. [...] As atividades lúdicas integram as várias dimensões da personalidade: afetiva, motora e cognitiva. Como atividade física e mental que mobiliza as funções e operações, a ludicidade aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional, apela para a esfera afetiva. Assim sendo, vê-se que a atividade lúdica se assemelha à atividade artística, como um elemento integrador dos vários aspectos da personalidade. O ser que brinca e joga é, também, o ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve. (TEIXEIRA, 1995, p. 23).

Nessa continuidade “é brincando que se aprende”, essa foi a frase dita pela (Professora E) 3º ano, que utiliza do jogo “bingo de letras” para estimular a leitura e escrita de seus alunos. No entanto, é necessário ter cuidado com a atividade lúdica que será trabalhada em sala de aula e sua motivação.

” Sempre as sextas feiras eu faço brincadeiras meninos x meninas, onde os conteúdos dados durante a semana são explorados em forma de brincadeira com isso eu percebo se o conteúdo foi bem entendido por eles. Como prêmio ganham chocolate, pipocas e balas.”, a (Professora F) 4º ano

Nesse relato observamos que as atividades lúdicas são trabalhadas apenas nas sextas feiras com o objetivo de os alunos absorverem os conteúdos dado durante a semana e como prêmio os aprendizes ganham recompensas.

Os resultados de uma aula lúdica só virão se for explorado da maneira correta, Nunes (2008) aponta que:

Desenvolve-se o jogo pedagógico com a intenção explícita de provocar aprendizagem significativa, estimular a construção de novo conhecimento e principalmente despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória, ou seja, o desenvolvimento de uma aptidão ou capacidade cognitiva e apreciativa específica que possibilita a compreensão e a intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais e que o ajude a construir conexões. (NUNES, 2008.p.01).

As professoras G e H do 5º e 6º ano ressaltaram que os alunos interagem melhor quando elas levam jogos pedagógicos para a sala de aula, que ficam mais atrativas e eficaz e os educandos absorvem melhor os conteúdos de matemáticas. A professora H do 6º ano relatou.

“Trabalhei com a dama viva. Consiste em desenvolver a questão da união e articulação entre os grupos e tem como objetivo trabalhar as quatro operações através do lúdico, também pode se explorar agrupamento e cores. Nesta atividade executamos com a mesma quantidade de peças (pessoas) que é usada no jogo de dama e foi usado as mesmas regras do jogo oficial. Neste jogo podemos também desenvolver uma atividade critica em que se trabalha a importância das regras dentro de uma sociedade, desenvolvendo principalmente a disciplina, paciência e capacidade racional para resolver problemas. Fizemos a interdisciplinaridade com português, matemática, arte, história e educação física.”

A ludicidade deve ser vista como uma oportunidade de o professor conhecer os seus alunos e ajudar os mesmo a serem alunos mais críticos, organizados e estimulados a alcançar novos desafios, já que:

As atividades lúdicas podem colocar o aluno em diversas situações, onde ele pesquisa e experimenta, fazendo com que ele conheça suas habilidades e limitações, que exerce o diálogo, a liderança seja solicitada ao exercício de valores éticos e muitos outros desafios que permitirão vivências capazes de construir conhecimentos e atitudes (DOHME, 2008, p. 113).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Mediante a presente pesquisa, concluiu-se que os professores, parece ter uma percepção aguçada sobre a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. Os professores deste estudo, dizem que dão importância para as atividades lúdicas, os quais fazem questão de utilizá-lo em sua prática pedagógica pelo menos uma vez por semana.

Conforme os dados coletados, percebemos a concepção dos professores participantes da pesquisa, onde os mesmos não só consideram o lúdico importante como também procura adotar a ludicidade como pratica pedagógica em sala de aula e entendem de forma significativa que a pratica do lúdico é imprescindível para o aprendizado e desenvolvimento do aluno.

Diante disso, compreendemos que o lúdico deve fazer parte do dia a dia do professor, uma vez que o mesmo não irá apenas transmitir conhecimento, mas será um mediador transformador, que terá a missão de proporcionar ao aluno momentos

atrativos e estimulantes para a construção de seu conhecimento, e enriquecer suas aulas de forma dinâmica e prazerosa, pois é brincando que se aprende.

Com isso esperamos que esse trabalho faça com que os educadores percebam que a ludicidade possui um valor educacional intrínseco e que deve ser utilizado como recurso pedagógico, e que os mesmos busquem informações sobre o lúdico nas escolas, e conseqüentemente se capacitem, para que assim contribua significativamente no desenvolvimento dos seus alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M.T.P. **Questionário sobre o lúdico na escola**. 1 ed. São Paulo: Loyola, 2012.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness, Belo Horizonte, jan. 2009. Seção Publicação de Trabalhos. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em 18 de setembro de 2019

ANTUNES, Irandé. **Aula de português: encontro e interação**. São Paulo: Parábola Editorial, 2003

BARROZO, V.M. **O lúdico e a alfabetização: a importância das atividades lúdicas nas práticas educativas do ensino infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Especialização em Psicopedagogia) Universidade Metropolitana de Santos, 2010.

BEZERRA, F.M. **A importância do lúdico na educação infantil para criança de 04 a 05 anos**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia, Universidade Federal do Rio Grande do Norte-UFRN), Natal, 2016.

COSTA, C. O papel do docente hoje é fazer parceria com os alunos. **Ensino Superior Unicamp**, edição de 30/06/2015, 2015.

DIAS, E. A importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem na educação infantil. **Revista Educação e Linguagem**, v.7, n.1, p.34-37, 2013.

DOHME, Vania. **Atividades lúdicas na educação: O caminho de tijolos amarelos**. 4ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p.113

GALVÃO, A.F.; LUVIZOTTO, C.K. A instituição educacional hoje: ensinar é uma arte. **Colloquium Humanarum**, v.8, n. especial, p.568-572, 2011. Disponível em: <http://www.unoeste.br/site/pos/enapi/2011/suplementos/documentos/Humanarum-PDF/CDEduca%C3%A7%C3%A3o.pdf>. Acesso em agosto de 2019.

GIL, Antônio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5 ed. São Paulo: Atlas, 2012.

GODOI, C.K.; BALSINI, C.P.V. Pesquisa qualitativa nos estudos organizacionais brasileiros: uma análise bibliométrica. In: SILVA, Anielson B. (org) **Pesquisa qualitativa em estudos organizacionais**. 2 ed. São Paulo: Saraiva, 2006.

HANDA, M.H. A importância de uma brinquedoteca escolar. **Revista Educar FCE**, v.11, p.167-175, 2018. Disponível em: <https://www.fce.edu.br/pdf/Educar-FCE-Edicao-Fevereiro-Vol.11.pdf>. Acesso em agosto de 2019.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MARCELINO, P. **O lúdico na educação infantil: um estudo das competências necessárias ao professor na contemporaneidade**. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, Faculdade de Ciências Sociais, Educação e Administração, 2015.

MCHOTA, E. J. Saberes Necessários á Atuação do (a) Professor(a). **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Edição 03. Ano 02, v.1, p.215-227, 2017.

MONDO, T.S.; DELLINGHAUSEN, C.N.; COSTA, J.I.P. Marketing digital: uma análise na hotelaria Catarinense sob a ótica de seus gestores. **Revista Turismo y Desarrollo Local**, Málaga, Espanha, v.4, n.10, 2011.

MONTEIRO, J. **Comunicação, consumo e entretenimento do universo infantil: o celular como ferramenta ou brinquedo?** Trabalho de Conclusão de Curso (Comunicação Social), Universidade de Caxias do Sul, 95p, 2016.

NUNES, Ana R. S. C. A. **O Lúdico na Aquisição da Segunda Língua**. Disponível em: http://www.linguaestrangeira.pro.br/artigos_papers/ludico_linguas.htm. Acesso em 04 de novembro de 2019.

PAZ, E.C.; NASCIMENTO, P.L.S.; SILVA, J.P. **Seminário como estratégia na prática docente do ensino superior**. Anais do III CONEDU-Congresso Nacional de Educação, 2018.

PINTO, A.B.S. Atuação pedagógica no terceiro setor. **Revista Educar FCE**, v.11, p.424-436, 2018. Disponível em: <https://www.fce.edu.br/pdf/Educar-FCE-Edicao-Fevereiro-Vol.11.pdf>. Acesso em agosto de 2019.

ROSALEN, M.A.S.; BARBOSA, T.F.L.S.; CAMUSSI, M.C.; MAZZILLI, S.; FERRI, T.H.J.B.; ROZINELI, T. **Formação continuada de professores: uma demanda para a utilização da informática nas escolas**. Anais do VIII Congresso Estadual Paulista Sobre Formação de Educadores, 2005.

SALMORIA, A.H.S.; SOPELSA, O. **A ação pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem, na alfabetização: implicações e desafios**. Anais do IX ANPED. Disponível em: <http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFile/683/221>. Acesso em agosto de 2019.

SANT'ANNA, A.; NASCIMENTO, P.R. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, v.6, n.2, p. 9-36, 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis. Vozes. 2000a. p.37

SANTOS, A.M.TV. **A importância do lúdico na educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Pedagogia) - Universidade Paulista-UNIP, 2016.

SANTOS, S.F.O. **A ludicidade na escola: uma experiência a partir da concepção dos professores da educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura Plena em Pedagogia) - Universidade Federal da Paraíba, 2018.

SILVA, A.F.F.; SANTOS, E.C.M. **A Importância do brincar na educação**. Monografia (Especialização em desafios do trabalho cotidiano: a educação das crianças de 0 a 10 anos, Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro – UFRRJ), Mesquita, 2009.

SILVA, S.O. **Trabalho infantil e educação do campo na região do Baixo Sul da Bahia (2007-2015)**. Dissertação (Mestrado em Educação), Universidade Federal de Uberlândia-UFU, 118p, 2018.

SOBRAL, Adail. **Internet na escola: o que é, como se faz**. São Paulo: Loyola, 1999. p. 15

SOUZA, E.C. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2015. Disponível em: <http://www2.seduc.mt.gov.br/-/a-importancia-do-ludico-na-aprendizagem?inheritRedirect=true>. Acesso em agosto de 2019.

TEIXEIRA, Carlos E.J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.p.23.

VOGT, K.C.; BADALOTTI, C.M. Jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil. **Revista Saberes e Sabores Educacionais**, v.5, p.46-68, 2018.

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2007.

APENDICE I

QUESTIONÁRIO SOBRE A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA-UEPB

Curso: Licenciatura Plenas em Letras – Língua Portuguesa

Aluna: Miriam Soares Raimundo Cirino

1. Gênero

- a) Feminino
- b) Masculino

2. Idade

- a) Entre 18 a 25 anos
- b) Entre 26 a 33 anos
- c) Entre 34 a 41 anos
- d) Entre 42 a 49 anos
- e) mais de 49 anos

3. Qual seu nível de escolaridade?

- a) Superior
- b) Especialização
- c) Mestrado
- d) Doutorado

4. Qual a sua formação, caso tenha alguma pós-graduação, qual é?

5. Há quanto tempo você atua em sala de aula como professor?

- a) Entre 0 e 7 anos
- b) Entre 8 e 15 anos
- c) Entre 16 e 23 anos
- d) Entre 24 e 31 anos
- e) Mais de 31 anos

6- Durante sua graduação e formação você foi informado adequadamente sobre o lúdico?

- a) Sim
- b) Não

Tipo de Informação recebida: (cursou disciplina, seminário, simpósios, congressos, minicursos)

7. Na sua opinião, você considera o lúdico importante?

- a) Sim
- b) Não

8. No seu ponto de vista, porque o lúdico é importante na vida das pessoas? (o respondente tem a opção de marcar uma resposta ou várias respostas) .

- a) Para passar o tempo
- b) Para se distrair
- c) Para se divertir
- d) Para aprender

e) Para se relacionar

9. De que maneira o lúdico ajuda no desenvolvimento do ser humano? (o respondente tem a opção de marcar uma resposta ou várias respostas)

- a) Na área da inteligência (cognitiva)
- b) Na área da afetividade
- c) Na área da socialização
- d) Na área físico-motora
- e) Na área da comunicação (linguística)
- f) Na área moral (valores)
- g) Na aprendizagem específica de conteúdos

10. Em sua opinião, quais os saberes que deveriam fazer parte da formação do educador (professor).

- a) A formação teórica. Por quê?
 - b) A formação pedagógica. Por quê?
 - c) A formação lúdica. Por quê?
 - d) Todas as respostas. Por quê?
-
-
-

11. Você usa o lúdico como conteúdo em sua aula?

- a) Sim. Explicar por quê?
 - b) Não. Explicar por quê?
-
-
-

12. Qual o jogo, brincadeira ou brinquedo que não poderia faltar em suas aulas? (o respondente tem a opção de marcar uma resposta ou várias respostas)

- a) Tradicionais ou Populares
- b) Educativos
- c) Construção
- d) Eletrônicos
- e) Videogames e Virtuais
- f) Simbólicos ou faz de conta

Outros? Quais. _____

13. Com qual frequência você realiza atividades lúdicas na escola?

- a) Diariamente
- b) Semanalmente
- c) Mensalmente
- d) Raramente

14. Relate uma aula em que você aplicou o lúdico em sala de aula, e de que forma essa aula contribuiu para o aprendizado do aluno.

***Fonte:** Própria

ANEXO I
TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Pelo presente Termo de Consentimento Livre e Esclarecido eu, _____, em pleno exercício dos meus direitos me disponho a participar da Pesquisa **“SOBRE A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM”**. Declaro ser esclarecido (a) e estar de acordo com os seguintes pontos: O trabalho **SOBRE A PERCEPÇÃO DE PROFESSORES SOBRE A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM** terá como objetivo geral **diagnosticar a percepção de professores sobre a importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem**. Ao voluntário caberá a autorização para **aplicação de questionários, os riscos previstos conforme a Resolução CNS 466/12/ CNS/MS Item V, são:** Ao pesquisador caberá o desenvolvimento da pesquisa de forma confidencial; entretanto, quando necessário for, poderá revelar os resultados ao médico, indivíduo e/ou familiares, cumprindo as exigências da Resolução Nº. 466/12 do Conselho Nacional de Saúde/Ministério da Saúde. O voluntário poderá se recusar a participar, ou retirar seu consentimento a qualquer momento da realização do trabalho ora proposto, não havendo qualquer penalização ou prejuízo para o mesmo.

Será garantido o sigilo dos resultados obtidos neste trabalho, assegurando assim a privacidade dos participantes em manter tais resultados em caráter confidencial. Não haverá qualquer despesa ou ônus financeiro aos participantes voluntários deste projeto científico e não haverá qualquer procedimento que possa incorrer em danos físicos ou financeiros ao voluntário e, portanto, não haveria necessidade de indenização por parte da equipe científica e/ou da Instituição responsável. Qualquer dúvida ou solicitação de esclarecimentos, o participante poderá contatar a equipe científica no número (83) 9.8607-9044 com a pesquisadora Miriam Soares Raimundo Cirino ou ter suas dúvidas esclarecidas e liberdade de conversar com os pesquisadores a qualquer momento. Se houver dúvidas em relação aos aspectos éticos ou denúncias o Sr (a) poderá consultar o CEP/UEPB no endereço: Rua das Baraúnas, 351- Complexo Administrativo da Reitoria, 2º andar, sala 229; Bairro do Bodocongó - Campina Grande-PB nos seguintes dias: Segunda, Terça, Quinta e Sexta-feira das 07h00 às 13h00.

Ao final da pesquisa, se for do meu interesse, terei livre acesso ao conteúdo da mesma, podendo discutir os dados, com o pesquisador, vale salientar que este documento será impresso em duas vias e uma delas ficará em minha posse. Desta forma, uma vez tendo lido e entendido tais esclarecimentos e, por estar de pleno acordo com o teor do mesmo, dato e assino este termo de consentimento livre e esclarecido.

Assinatura do pesquisador responsável

Assinatura do Participante da pesquisa

ou

Assinatura Dactiloscópica do Participante da Pesquisa