

FACULDADE SANT'ANA
BRUNA EDUARDA WESSENDORF DE QUADROS
NATHALYA MARTINS FERREIRA

LUDICIDADE: UMA FERRAMENTA COADJUVANTE NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

PONTA GROSSA 2022

BRUNA EDUARDA WESSENDORF DE QUADROS
NATHALYA MARTINS FERREIRA

LUDICIDADE: UMA FERRAMENTA COADJUVANTE NO PROCESSO DE
APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Monografia apresentada como requisito de avaliação para
obtenção do Grau de Licenciadas em Pedagogia da
Faculdade Sant'Ana.

Orientadora: Prof.^aMs. Maria Elganei Maciel

PONTA GROSSA 2022

Nós não paramos de brincar porque ficamos
velhos. Ficamos velhos porque paramos de
brincar

George Shaw

AGRADECIMENTOS

À Deus por mais essa vitória, pela saúde, disposição, sabedoria que ele nos propôs. Aos nossos pais João e Solange, juntamente com Gilmar e Juliana por nos incentivar, apoiar e acreditar, nos dando o amor e carinho.

Ao meu marido Marcelo, pelo apoio e pelo incentivo, onde muitas vezes me ajudou a segurar a barra para não desistir, com abraços de apoio.

Minha avó Lenir e minha melhor amiga Poliana, pessoas que com sua sabedoria me guiaram até essa profissão, me acompanhando do céu.

Ao meu namorado Renan Henrique, por estar sempre presente em minha vida, aguentando meus momentos de stress, tendo paciência, secando minhas lágrimas com sábias palavras de incentivo.

À nossa orientadora Maria Elganei, uma mulher forte, a qual nos passou muito conhecimento, sempre com muito carinho, uma profissional que é um exemplo a ser seguido.

À Instituição pelo ensino e acolhimento, à Irmã Maria Aluisia e Olmira por sempre estarem presentes, dando o auxílio necessário.

Aos demais profissionais, que nos acompanharam nesses 3 anos de graduação, o nosso mais singelo Obrigada!.

RESUMO

O seguinte trabalho de conclusão de curso teve como principal objetivo coletar dados que demonstrem a importância do lúdico para a criança nos anos iniciais do Ensino Fundamental, durante seu período escolar. O trabalho foi formado a partir de uma pesquisa qualitativa com procedimentos técnicos de estudo de campo, com uma investigação subsidiada por uma pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo realizada com professores de duas escolas de Municípios diferentes, sendo Castro e Ponta Grossa. Através de leituras bibliográficas é que se constituíram os encaminhamentos da proposta de trabalho que possibilita declarar que a existência de jogos e brincadeiras infantis, se aplicados corretamente ajudarão no desenvolvimento e no processo de ensino aprendizagem. Dentre os referenciais teóricos, destacam-se Brougere (2010); Kishimoto (1999); Kramer (2007); Vygotsky (1998); Baquero (1998); Almeida (1995); Piaget (1976), que enfatizam a brincadeira e o jogo como um auxiliador para descobertas das crianças, bem como a importância do professor e da escola proporcionar essas vivências. Dentro da problemática: Qual a importância da ludicidade como ferramenta coadjuvante no processo de aprendizagem da criança dos anos iniciais do Ensino Fundamental? optou-se por elencar os seguintes objetivos: Analisar a importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental; Identificar a importância do lúdico como ferramenta de auxílio pedagógico e verificar como os jogos e brincadeiras são utilizados em sala de aula por parte do professor como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O lúdico pode ser usado como forma de ocasionar uma aprendizagem prazerosa e significativa, estimulando a construção de um novo conhecimento contribuindo, assim, para o desenvolvimento da criança.

Palavras – chave: Lúdico. Ensino aprendizagem. Anos iniciais do Ensino Fundamental. Desenvolvimento. Jogos e Brincadeiras.

SUMÁRIO

1.INTRODUÇÃO.....	07
2. JOGOS, BRINCADEIRAS, LÚDICO: Revendo Conceitos e Histórico	9
2.1. Jogo	9
2.2. Brincadeira	10
3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA.....	16
4. OS JOGOS E A ALFABETIZAÇÃO	20
5. ANÁLISE DOS DADOS: Os Jogos na Ótica das Professoras.....	24
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	29
7. REFERÊNCIAS.....	30
APÊNDICE:QUESTIONÁRIO.....	36

1. INTRODUÇÃO

O interesse do tema pelas pesquisadoras surgiu após a realização do estágio supervisionado de observação em uma escola pública, onde constatou-se que há falta de utilização da ludicidade nas salas de aula dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

A palavra lúdico pesquisada no Dicionário Online de Português (2021,p.1) traz o significado de: “Feito através de jogos, brincadeiras, atividades criativas”, logo, o lúdico são recursos, podendo ser representado por jogos e brincadeiras que proporcionam ao aluno uma maneira prazerosa de aprender.

Essa ferramenta de auxílio tem seus benefícios, desde muito tempo vem sendo usada, porém, nem sempre, lhe é dado o valor necessário. Pode ser trabalhada desde os pequenos na Educação Infantil até mesmo no Ensino Fundamental.

Friedman (1996, p. 41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Sendo assim, o lúdico estimula ações de cooperação e convivência, não apenas em uma faixa etária específica, mas auxilia para que haja interação entre várias idades.

Segundo Piaget (1971, apud Santos, 2001, p.28) ao trazer sobre o lúdico como algo necessário relata:

O lúdico é uma característica fundamental do ser humano, do qual a criança depende para se desenvolver. Para crescer, brincar e para se equilibrar frente ao mundo precisa do jogo. Aprender brincando tem mais resultados, pois a assimilação infantil adapta-se facilmente à realidade.

Desse modo, com a utilização do lúdico o desenvolvimento da criança será melhor, propiciando o aprender brincando.

Nesse sentido, esse estudo em muito contribuirá futuramente para as pesquisadoras, pois, entendendo seu significado e como deve ser trabalhado, ocorrerá provavelmente uma melhor prática pedagógica.

Será importante também para a comunidade acadêmica, trazendo um novo olhar do que realmente é o lúdico e quão importante é para aprendizagem da criança.

Os objetivos da pesquisa foram classificados da seguinte forma, geral: Analisar a importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental I e específicos: Identificar a importância do lúdico como ferramenta de auxílio pedagógico e Verificar como os jogos e brincadeiras são utilizados em sala de aula por parte do professor como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A pesquisa visa responder à seguinte problemática: Qual a importância da ludicidade como ferramenta coadjuvante no processo de aprendizagem da criança dos anos iniciais do Ensino Fundamental?

A pesquisa foi estruturada em seis seções, sendo elas: a introdução, Jogos e brincadeiras; Lúdico: revendo conceitos e histórico; Os jogos e a alfabetização; Análise de dados: os jogos na ótica dos professores e as considerações finais.

A primeira seção refere – se à Introdução, mostrando o tema abordado, a problemática em questão, os objetivos e a metodologia utilizada.

A segunda seção fala sobre os jogos e brincadeiras fazendo distinção entre ambos, mostrando sua importância

Na terceira seção contém o significado da palavra lúdico e do brincar, o que são, além de um olhar histórico desses conceitos, podendo perceber sua evolução até os dias atuais, como uma ferramenta de auxílio na educação. Nos leva a uma reflexão de qual a sua importância na vida e na educação de uma criança, não apenas na Educação Infantil, mas também nos anos iniciais.

A quarta seção ressalta a importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização.

A quinta seção dedica-se à análise dos dados, através das pesquisas de campo e dos referenciais teóricos podemos ter uma noção de como o lúdico é visto e usando atualmente em dois Municípios distintos, em duas escolas com realidades completamente diferentes. Como esses profissionais agem tendo essa ferramenta tão importante, mas que às vezes acaba sendo esquecida no cotidiano.

Por fim, a última seção traz as considerações finais sobre a pesquisa realizada.

2. JOGOS, BRINCADEIRAS, LÚDICO: Revendo Conceitos e Histórico

2.1. Jogo

A palavra jogar (do latim *icaro*) significa fazer algo com espírito de alegria e com intenção de se divertir, a Real Academia da Língua Espanhola (2003) diz do jogo: “Ação de jogar, passar o tempo”, no dicionário de Língua Portuguesa seu significado não é diferente. Visto assim que o jogo é um meio prazeroso para a criança, mas essa visão nem sempre foi à mesma.

Através de pesquisas, constatou que começou no século XVI, e os primeiros estudos foram em Roma e na Grécia, com o objetivo de ensinar as letras. Com a ascensão do cristianismo, o interesse diminuiu porque seu objetivo era educação disciplinada, aprendizado e obediência. Por conta desse acontecimento, os jogos foram considerados ofensivos, imorais, o que levou à comercialização do sexo profissional, à embriaguez.

Brougere (2010, p. 96) relata:

Antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre, como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade à distração, o recreio (daí o papel delegado à recreação) e, na pior das hipóteses, julgavam como nefasta.

Constata-se que antigamente a ludicidade junto com o jogo não era praticada dentro do ambiente escolar e nem fora, era vista como algo que não traria benefícios para as crianças, a não ser apenas a distração.

Evidências arqueológicas e pinturas rupestres mostram claramente que já na antiguidade, os gregos e romanos praticavam alguns jogos, como o pião. Sobre os jogos Kishimoto (1999) descreve que:

[...] a tradicionalidade e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincaram de amarelinha, de empinar papagaios, jogar pedrinhas e até hoje as crianças o fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração em geração através de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil.

Assim descrito, percebe-se que o jogo vem com grande influência desde pais e avós, sendo um conhecimento empírico usado em casa, como passatempo.

A história dos jogos no Brasil segundo Kishimoto (1993) é influenciada pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras, juntamente com o folclore.

A importância do jogo para o desenvolvimento da criança foi reconhecida há pouco tempo, ainda no século passado, onde a ideia principal da criança era uma miniatura do homem. Pesquisas nas áreas de Psicologia, Pedagogia e Sociologia levaram o jogo a ser um objeto de pesquisa. Junto algumas visões: Ortega (1990) traz: “Jogar não é estudar nem trabalhar, mas jogando, a criança aprende a conhecer e a compreender o mundo social que a cerca”.

Portanto, a criança aprende valores humanos e éticos destinados a sua formação, juntamente com seu desenvolvimento motor e intelectual. O brincar é importante, pois proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. (MALUF, 2003, p. 9).

Assim o jogo é uma ferramenta prazerosa para a criança, onde atualmente vem ajudando e transformando a educação, com modos e técnicas diferentes de ser ensinada. O jogo é a primeira expressão da criança, a mais pura e espontânea, logo, a mais natural.

2.2. Brincadeira

A brincadeira sempre esteve presente em nossas vidas, desde o seu nascimento, começando para provocar o sorriso do bebê. O primeiro brinquedo da criança é seu corpo, qualquer movimento que o mesmo o faça vira uma brincadeira; é por intermédio dela que a criança descobre seu corpo. As atividades das crianças são essencialmente lúdicas, sem competitividade e têm como função primordial a descoberta do mundo que as rodeia: a criança se desenvolve brincando. Como ressalta Machado (2003, p.37):

Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Para aprender precisamos adquirir certo distanciamento de nós mesmos, e é isso o que a criança pratica desde as primeiras brincadeiras transicionais, distanciando-se da mãe. Através do filtro do distanciamento podem surgir novas maneiras de pensar e de aprender sobre o mundo. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita, está no seu momento de aprender; isso pode não ter a ver com o que o pai, o professor ou o fabricante de brinquedos propõem que ela aprenda.

Com a brincadeira a pessoa/criança consegue se adaptar melhor às realidades e transformações das quais passa, sendo um facilitador da vida. Trabalhar com a brincadeira é um modo de construir o mundo na mente do ser humano.

Assim como o jogo, por muito tempo, a brincadeira ficou mal vista. Na Idade Média, não havia sentido que separasse adultos de crianças em ambientes diferentes. A criança era vista como um pequeno adulto realizando as mesmas tarefas. Naquela época, a infância era vista como uma transição para a vida adulta, eles não eram tratados como especiais ou como crianças, dificultando um pouco suas vidas infantis.

Quando as crianças completavam 5-6 anos, seu ciclo de vida terminava e um novo começaria da escravidão. Dos seis aos 12 anos, a criança realiza pequenas tarefas e, aos 12 anos, meninas e meninos já eram vistos como adultos em relação ao trabalho e sexualidade.

Ariès lembra que:

Era através do serviço que o mestre transmitia a uma criança, não a seu filho, mas ao filho de outro homem, a bagagem de conhecimentos, a experiência prática e o valor humano que pudesse possuir. (ARIÈS, 2006,p.156)

O mesmo ensinava sobre a vida, ensinamentos e valores de adultos, preparando desde cedo para suas futuras experiências, seja profissional, amorosa e familiar.

Ainda, no século XI, surgiram pequenas miniaturas de objetos que eram utilizados pelos adultos, estes serviam como enfeites das estantes ou eram depositados em túmulos dos entes falecidos como uma forma de amuleto. Na idade média, também foram surgindo réplicas, elas foram dando lugar aos brinquedos e os objetos onde despertavam interesse nas crianças. Esses brinquedos surgiram através dos entalhadores de madeira, dos artesãos, dos caldeireiros, dos produtores de vela, entre outros. (PORTO, 2005)

Já na segunda metade do século XIX, a industrialização de brinquedos se expandiu, a madeira começou a perder o lugar para outros tipos de materiais como: vidros, metais, alabastro e papel. Desta forma, os brinquedos passaram a se tornar mediadores entre as crianças e o mundo. (KISHIMOTO, 1993).

Na era moderna, durante a transição do feudalismo para o capitalismo, na Europa Ocidental ocorreram alterações na organização familiar e nas relações sociais,

que se mostraram na organização escolar e no significado da infância. As crianças tornaram-se fonte de alegria e atenção, e a preocupação cresceu. A criança foi educada, com o objetivo de torná-los mais tarde pessoas honestas e racionais, deixando as escolas como parte da tarefa.

Nesse contexto, segundo o autor supracitado, a criança tornou-se alguém que precisava de cuidados, precisava ser escolarizada, sendo assim, foi instituído o ensino primário a classes populares. Esse ensino tinha uma duração pequena, pois era única e exclusivamente praticado com o intuito de formar mão de obra. Já para a burguesia e aristocracia, foi instituído o ensino secundário, que privilegiava a formação de pensantes, mandantes e eruditos.

Anos passados, diferente da idade antiga, até a primeira metade do século XVII, a primeira infância ia até os cinco ou seis anos de idade da criança, já aos sete anos, começavam a frequentar a escola.

De acordo com Kramer (2007, p.15):

Crianças são sujeitos sociais e históricos, marcadas, portanto, pelas contradições das sociedades em que estão inseridas. A criança não se resume a ser alguém que não é, mas que se tornará (adulto, no dia em que deixar de ser criança). Reconhecemos o que é específico da infância: seu poder de imaginação, a fantasia, a criação, a brincadeira entendida como experiência de cultura. Crianças são cidadãs, pessoas detentoras de direitos, que produzem cultura e são nela produzidas. Esse modo de ver as crianças favorece entendê-las e também ver o mundo a partir do seu ponto de vista. A infância, mais que estágio, é categoria da história: existe uma história humana porque o homem tem infância.

Ao longo dos anos, o jogo e o brincar tornaram-se um importante processo psicológico para as crianças, a motricidade, uma fonte de aprendizagem e desenvolvimento, mostrando a realidade e fantasia, o que é muito importante para a aprendizagem das crianças.

Entre as brincadeiras que mais estimulam as crianças está a de faz de conta, que as faz respeitar as regras que se aplicam não só na brincadeira, mas também na vida. Atuar também ativa a criatividade, pois ao escolher os papéis, é preciso criar uma peça e repeti-la. Borba (2006) relata que é desta forma, que cabos de vassoura se tornam cavalos, com eles as crianças cavalam para outros lugares e outros tempos, os pedaços de pano transformam-se em capas de super-heróis, princesas e

príncipes, areia e pedrinhas transformam-se em comidinhas, cadeiras em meios de transporte, crianças em professores, pais, motoristas, monstros. Tudo isso acontece no “faz de conta”

Na mão de uma criança tudo vira brinquedo e motivo para se brincar, é um modo de conhecimento dela mesma, do mundo, de entender as situações e suas emoções.

O conceito de brincadeira é a ação de brincar, divertir, entreter, distrair. O brincar basicamente é composto por jogos livres com a finalidade de encenar e utilizar objetos lúdicos. A diferença entre brincadeira e outras atividades é sua natureza divertida e criativa.

Vygotsky (1998, p. 137) ainda afirma “A essência do brinquedo é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. O brinquedo ou a brincadeira traz consigo inúmeros motivos para praticá-la, entre elas estão a capacidade de revelar seus medos, emoções e desejos, e também de certa forma é um meio para que a criança se desvie intencionalmente da realidade criando seu mundo imaginário.

Brincar é uma atividade criada para a diversão de quem brinca e faz parte de toda a experiência de vida de um ser humano além de ser inerente a ele. Brincar é então uma atividade, da qual, normalmente as crianças, fazem parte de forma espontânea tornando-se uma maneira de viver e recriar as diversas atividades e experiências socioculturais dos adultos.

A brincadeira é a ação que a criança tem para desempenhar as regras do jogo na atividade lúdica. “Utiliza-se do brinquedo, mas ambos se distinguem” Biscoli (2005; p. 25 Apud CORDAZZO, S. T. D., VIEIRA, M. L. 2007). Destaca-se a importância que a ação de brincar traz para desenvolvimento da criança.

Para Vygotsky, citado por Baquero (1998), a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, nas quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade com contexto cultural e social. O autor relata sobre a zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível real de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Em um novo jogo ou brincadeira, a criança dá uma quantidade desconhecida de informações sobre si mesma enquanto brinca, o que torna o jogo útil para estimular seu desenvolvimento geral tanto no ambiente familiar quanto no ambiente escolar..

Alves (2001, p.3) afirma:

A brincadeira é qualquer desafio que é aceito pelo simples prazer do desafio, ou seja, confirma a teoria de que o brincar não possui um objetivo próprio e tem um fim em si mesmo.

O autor destaca que a brincadeira é qualquer ato que o torne prazeroso a criança, que pode ser um ato involuntário tornando uma brincadeira. E além de todos os benefícios acima citados, Vygotsky (1991) ressalta: “o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, pois os processos de simbolização e de representação a levam ao pensamento abstrato.”.

O autor ressalta que a brincadeira é essencial para o desenvolvimento cognitivo da criança, onde a mesma pode a partir dali passar a pensar simbolicamente e tirar conclusões.

Brinquedos e brincadeiras fizeram e fazem parte da infância das crianças de diferentes formas, antigas e modernas, antes eram mais limitadas devido ao tratamento das crianças, hoje com o auxílio de tecnologias avançadas que todo dia inovam, acaba que despertam uma curiosidade maior nesses brinquedos e jogos.

Portanto, cabe aos pais, aos professores e todos os envolvidos no dia a dia da criança, trazer os brinquedos e brincadeiras para o desenvolvimento das mesmas, fazendo com que estas interajam e sejam criativas cada vez mais.

2.3. Lúdico

Lúdico é um adjetivo da língua portuguesa, termo que tem origem na palavra latina “ludus”, que significa jogo ou brincar. Na educação, usamos o conceito do lúdico

para nos referir a jogos, brincadeiras e qualquer exercício que trabalhe a imaginação e a fantasia.

De acordo com VYGOTSKY (1991, p. 122):

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

O autor destaca que ao jogar/brincar a criança desenvolve a imaginação e conhecimentos do mundo adulto, que talvez só jogando ela possa compreender.

Há registros na história que mostram que alguns povos, como os fenícios e os egípcios, usavam o lúdico desde os tempos antigos. Por meio dos escritos e criptogramas deixados pelos egípcios, juntamente com alguns de seus jogos.

De acordo com Moraes (2018) Já na antiguidade, os gregos e romanos deixaram um grande legado de ludicidade, como atividades físicas, bonecos e animais de barro. Dos gregos, obtivemos uma roda de ferro "arolada" que se equilibrava com um bastão durante a corrida, este jogo tinha como objetivo exercitar o equilíbrio, hoje pode-se dizer que tal jogo poderia contribuir para a motricidade. Outra prática muito comum era a amarelinha, que era feito para desenvolver habilidades físicas. Muitos dos jogos desses povos mostram que a cultura dos gregos e romanos estava muito relacionada à forma física de seus membros.

O mesmo autor lembra que em meados de 367 a.C, Platão mostrou a importância dos jogos no desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Ele afirmou que nos primeiros anos de vida, meninos e meninas devem praticar atividades educativas em conjunto com o auxílio de jogos. Embora existam relatos do uso de jogos de tabuleiro já na antiguidade, esses registros são extremamente escassos, o que torna ainda mais difícil saber de onde os jogos se originaram e quem os inventou. Na Idade Média, a infância era desvalorizada e a mortalidade infantil era alta. Com a expansão da Europa e as mudanças religiosas, a visão da infância mudou e se afastou da visão clássica da infância.

Ele afirma que quando os muçulmanos chegaram à Europa, os jogos de dados se espalharam. Com o tempo, o catolicismo suprimiu tais práticas de jogo, e sua produção ficou paralisada por um tempo. Durante este tempo, alguns jogos surgiram

e se espalharam pelo mundo sem explicação, como o xadrez de origem indiana, este jogo representava o exército indiano liderado por um rei, esse jogo era a representação do exército indiano comandado pelo rei.

Morais (2018) coloca que por volta do século XVII, a importância dos jogos na educação começou a ser percebida e, por isso, começaram a ser implementados também nas escolas, feitos como distração após tarefas, principalmente jogos contendo atividade física. Brinquedos era uma maneira de introduzir a criança na vida dos adultos. Nos séculos XVII e XVIII, os artesãos começaram a produzir brinquedos de entretenimento infantil, no final do século XIX, os brinquedos começaram a ser produzidos em massa devido à demanda, o que aumentou sua compra.

Ele também diz que o Brasil tinha uma mistura de povos e raças, cada um com sua cultura, crenças e educação, o que tornou o Brasil rico em diversidade cultural e educacional. Os jogos e brincadeiras de hoje foram o resultado dessa diversidade. No final da Idade Média e início dos tempos modernos, a Igreja Católica Romana começou a suprimir os jogos educativos como profanos. Com a expulsão dos jesuítas em meados de 1758, o uso de jogos na educação voltou a se popularizar, mas o Brasil permaneceu sem um sistema educacional organizado nesse período. No século XX, surgiram novas propostas que ajudaram a criar uma nova visão de ensino.

Ele destaca que a revolução de 1930, que encerrou a Primeira República, tornou-se um dos movimentos mais importantes no Brasil e na educação. A partir desse momento, o papel da educação foi valorizado e foi criado o Ministério da Educação, nas últimas décadas do século XX, houve um movimento na educação matemática que utilizou o jogo como ferramenta metodológica para o ensino e aprendizagem da matemática. Desde então, brinquedos e jogos são considerados ferramentas de aprendizagem que ajudam a aprender de forma importante e divertida, tanto na educação matemática quanto em outras áreas do ensino.

3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO DA CRIANÇA

A aprendizagem, na perspectiva humanista de Carl R. Rogers (1983) diz que para realização de valor próprio e auto estima. Estes sentimentos podem e devem ser desenvolvidos e estimulados em aula. A ludicidade entra neste espaço como

integrador e facilitador da aprendizagem, como um reforço positivo, que desenvolve processos sociais de comunicação, expressão e construção de conhecimento; melhora a conduta e a autoestima; explora a criatividade e, ainda, permite extravasar angústias e paixões, alegrias e tristezas, agressividade e passividade, capaz de aumentar a frequência de algo bom.

Com o tempo, percebe-se que as pessoas param de jogar ou jogam apenas ocasionalmente, como se a diversão espontânea não fizesse mais parte de seu mundo. Mas quem trabalha com educação sabe: seja na educação infantil, no ensino fundamental (primário ou final), na educação de jovens e adultos ou na universidade, em todas as salas há sempre um lugar para brincar, fazer uma pausa, esquecer a seriedade e livrar da tensão. Não é apenas na infância que podemos brincar e ser feliz.

O lúdico pode trazer um momento feliz para a aula, independente da fase da nossa vida, agregando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno aprenda melhor e mais significativamente as lições que lhe chegam.

As aulas de jogos devem transmitir o conteúdo, conectá-lo para que o aluno entenda que não está apenas jogando na aula, mas retendo informações. Não podemos optar por esvaziar o conteúdo: aulas agradáveis e relaxantes onde nada se aprende. Durante essas atividades, o professor pode ter informações mais detalhadas sobre cada aluno e, se necessário, orientar sua prática.

Quando o jogo é inserido para meios seu principal objetivo é o aprendizado, por isso exige cuidado para escolhê-lo, pois, o jogo tem níveis de aprendizagem diversos. Segundo PIMENTEL (2004, p. 57):

É importante a escolha de um jogo e dos meios adequados para oferecê-lo à criança, particularmente quando visamos retirar dele o maior proveito educativo. Advém disso a necessidade de transferir à escola as mesmas motivações que a criança encontra para jogar fora desse espaço.

Sendo assim não se pode colocar qualquer jogo, o professor deve procurar sabiamente, tendo em mente se seus objetivos serão alcançados.

Historiadores ressaltam que o jogo é um instrumento que satisfaz aos seus participantes: “O jogo satisfaz as necessidades das crianças, especialmente a necessidade de ação.” (COLETIVO DE AUTORES apud MARQUES e KRUG, 2009).

Constatando que o jogo é um recurso, um método, uma prática que deve ser inserida na vida de todos, começando na Educação Infantil e passando por todos os níveis de ensino básico.

O lúdico proporciona uma aula atrativa, um momento de felicidade, trazendo a aula mais leve, tornando a aprendizagem mais significativa. O mesmo faz parte da vida do ser humano sendo um meio de desenvolvimento de potencialidades e habilidades.

Almeida (1995) ressalta que toda aprendizagem adquirida de forma prazerosa torna-se mais afetiva, chamando a atenção para que a criança desenvolva maior dedicação à aprendizagem. Destaca também que deve ser trabalhado o lúdico como uma ferramenta de ensino e distancia da concepção que o mesmo seja um passatempo, sem importância no dia-a-dia da criança, sendo assim, reafirma:

A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. (ALMEIDA, 1995, p.11).

É necessário que o desenvolvimento da criança seja acompanhado desde o seu nascimento, onde será possível perceber como os jogos e brincadeiras se inserem de forma instantânea, despertando nela a fantasia, imaginação, fazendo com que ela tenha um contato diferenciado com o mundo que a cerca. É próprio dela.

Para Kishimoto (2006), ao jogar a criança também se sente desafiada, ela vai além do seu comportamento usual, procura entender problemas, tem desafios a serem superados e interage melhor com sua realidade, assim "o lúdico possibilita o encontro de aprendizagens, é uma situação comportamental de forte potencial simbólico que pode ser fator de aprendizagem" (BROUGÉRE, 1998, apud KISHIMOTO, 2006, p.10). Ou seja, auxilia na aprendizagem.

Roloff (2016, p.08) indaga que:

"Se já fomos capazes de entender o quanto o lúdico é importante em nossas vidas, porque continuamos resistindo [...] não permitindo que a brincadeira torne tudo tão mais fácil, acessível e significativo?", ou seja, é preciso que os professores estejam em uma constante mudança de metodologia, que busquem mais conhecimento e

também qualificação para que possam levar o lúdico para a sala de aula, de forma que beneficie os alunos e o processo de ensino e aprendizagem como um todo.

De acordo com Vygotsky (1984, p. 27),

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva, a criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras.

Quando as atividades de jogo são elaboradas com a intenção de incentivar a aprendizagem, uma educação eficaz se desenvolve na criança o gosto em aprender novos conhecimentos, não como um ser passivo, mas processo de atuação. Por isso, toda a brincadeira vivenciada pela criança transforma e desenvolve as emoções. Vygotsky lembra também de um outro fator importante também em todas as brincadeiras: as regras, existentes também na sala de aula e na vida.

De acordo com Santos (1999, p. 13), “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através destas atividades a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente” isso ocorre porque os espaços lúdicos e as atividades lúdicas motivam a curiosidade, experimentação e verbalização de conceitos e sentimentos, possibilitando uma formação prazerosa.

Como atividade física e mental que mobiliza atividades e funções, a ludicidade ativa as esferas motora e cognitiva, e se volta para a esfera afetiva criando engajamento emocional. Assim, percebe-se que a atividade lúdica assemelha-se à atividade artística como elemento integrante de diferentes aspectos da personalidade. Um ser que brinca e brinca é também um ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Conforme assinala Piaget (1976, p.160),

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

Assim, através da brincadeira e dos jogos as crianças portarão maior facilidade para entender/compreenderem o mundo e sua realidade; pois brincando, ela aprende, assimila e reconstrói princípios morais e modelos sociais. É através dos jogos e brincadeiras que a criança começa a descobrir o mundo, explorando-o. Quando relativo, ele constrói e socializa o conhecimento em troca de experiências com outras crianças, permitindo que tarefas e habilidades a serem executadas de forma independente ou mesmo com ajuda dos colegas a partir de atividades de reprodução e dinâmicas.

4. OS JOGOS E A ALFABETIZAÇÃO

A Educação Básica tem seu primeiro ciclo voltado para a Educação Infantil onde o lúdico é a chave para abrir as portas do conhecimento. Sendo assim, a fim de facilitar a transição do aluno para sua próxima etapa educacional, as unidades escolares dão segmento ao lúdico que por sua vez familiariza a criança ao que já vivenciou na Educação Infantil.

Dessa forma, o educador alfabetizador que respeita e valoriza as experiências vividas pela criança e se apodera do lúdico propicia estratégias para que o aluno possa ter contato com a linguagem e a escrita de forma divertida e muito mais prazerosa garantindo o seu efetivo processo de conhecimentos e aprendizagem, pois o aluno já carrega consigo experiências e conhecimentos informais que dentro dos espaços escolares passam a se modificar e por meio dos conteúdos sociais e formais o professor constrói no aluno habilidades, onde essa passa a sistematizar o raciocínio e estimular o aprendizado.

Nessa perspectiva, trabalhar o lúdico na alfabetização como um recurso conveniente e apropriado para essa etapa educacional possibilita agregar ainda mais conhecimentos à formação, preparando um sujeito transformador social e gerador do desenvolvimento cultural. E mais uma vez o lúdico demonstra sua capacidade em facilitar e estabelecer o contato da criança com o mundo do cálculo, da leitura, da escrita e da linguagem garantindo novas experiências, conhecimentos e aprendizagens ao aluno.

A alfabetização nos anos iniciais se dá através de um processo que possibilita a apropriação da leitura, da escrita, do cálculo e da linguagem. De fato é nessa primeira etapa de ensino que essa abordagem acontece e os educadores utilizam o lúdico como recurso que o auxiliam durante esse percurso, gerando maior rendimento nas aulas e favorecendo a aprendizagem da criança. Os documentos que norteiam a educação no Brasil, Lei de Diretrizes e Bases (LDB), os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), entre outros orientam as escolas a trabalhar com o lúdico e oferecem suportes técnicos necessários para esse processo que inicia logo no ciclo da primeira infância. Esses documentos além valorizar o lúdico como uma forma de proporcionar o meio de interação com a comunicação também aconselha integrar aquilo que a criança já possui de experiência com o processo de alfabetização tornando o caminho da aprendizagem mais agradável.

Quanto aos jogos na escola de ensino fundamental, os PCNs dispõem que:

Os jogos podem ter uma flexibilidade maior nas regulamentações que são adaptadas em função das condições de espaço e material disponíveis, do número de participantes, entre outros. São exercícios com um caráter competitivo, cooperativo ou recreativo em situações festivas, comemorativas, de confraternização ou ainda no cotidiano, como um simples passatempo e diversão. Assim, incluem-se entre os jogos e

brincadeiras regionais os jogos de salão, de mesa, de tabuleiro, de rua e as brincadeiras infantis de modo geral.(1997, p.48).

Aqui especificamente o documento nos lembra das brincadeiras que podem se incluídas como situações lúdicas transformando-se em contextos favoráveis à aprendizagem do aluno quando consideram:

As situações lúdicas, competitivas ou não, são contextos favoráveis de aprendizagem, pois permitem o exercício de uma ampla gama de movimentos que solicitem atenção do aluno na tentativa de executá-los de forma satisfatória e adequada. Elas incluem, simultaneamente, a possibilidade de repetição para manutenção e por prazer funcional e a oportunidade de ter diferentes problemas a resolver. Além disso, pelo fato de o jogo constituir um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido.(1997, p.36).

Portanto, a alfabetização no Ensino Fundamental pode ser colocada no ambiente alfabetizador com recursos (sons, livros, jogos, brincadeiras, materiais pedagógicos, pistas) que facilitam a compreensão de mundo a partir do ponto de vista da criança e consequentemente influencia em seu processo de aquisição da comunicação, por meio das atividades que incentivam a criança ser protagonista e ressignificar o conteúdo abordado possibilitando sua ampliação as novas experiências bem como a capacidade de raciocínio diante de tantas informações.

Afinal, brincar é uma experiência de cultura importante não apenas nos primeiros anos da infância, mas durante todo o percurso de vida de qualquer ser humano, portanto, também deve ser garantida em todos os anos do ensino fundamental e etapas subsequentes da nossa formação! (BORBA, 2007, p. 42).

Naturalmente o contexto sociocultural em que a criança está inserida tende à sua curiosidade tanto ao contato da linguagem quanto ao da escrita e mais uma vez recomenda-se trabalhar a alfabetização de forma lúdica nos espaços educacionais uma vez que um dos primeiros contatos formais da criança com a linguagem falada e escrita acontece na primeira etapa da educação básica.

As instituições de educação são responsáveis por inserir o aluno nesse processo de alfabetização de forma prazerosa e agradável, onde as experiências da criança servem de base para a aprendizagem formal ressignificando as informações já obtidas e produzindo outras novas.

De acordo com as Orientações para o Ensino Fundamental de nove anos, (2007) não há como dar existências no vazio, mas sim ao longo das experiências

adquiridas no convívio social, onde passam ter novos significados sociais, culturais, econômicos e políticos. O ambiente alfabetizador favorece essa abordagem, pois contextualiza o novo com aquilo que já se sabe, oferecendo meios que levarão o aluno a conquistar habilidades para melhor compreensão da linguagem e escrita. O educador também pode garantir melhor rendimento de seu aluno quando propõe atividades e exercícios lúdicos que geram criatividade e modificam o contexto social.

[...] É, portanto, na situação do brincar que as crianças podem colocar desafios e questões, além do seu comportamento diário, levantando hipóteses na tentativa de compreender os problemas que lhes são propostos pelas pessoas e pela realidade com a qual interagem. (VYGOTSKY, 1984. p. 32).

O lúdico proporciona ao aluno uma experiência real do processo, introduzindo-o e fazendo-o compreender melhor o universo alfabético, tentando compreender os problemas que surgem.

A alfabetização nos anos iniciais vai muito além de aprender a ler e a escrever, por isso é necessário respeitar as etapas de desenvolvimento de aprendizagem considerando e valorizando as experiências que a criança possui, pois de acordo com as Orientações para o Ensino Fundamental de nove anos “O processo criador, segundo Vygotsky, ao interpor realidade, imaginação, emoção e cognição, envolve reconstrução, reelaboração, redescoberta” (Brasil, 2007, p. 51).

Na alfabetização o lúdico promove a autonomia e a segurança da criança em relação à participação dela nas atividades propostas, pois tende a socializar o conhecimento.

Brincar favorece a auto-estima da criança e a sua interação com o mundo que a rodeia, proporcionando situações de aprendizagem e desenvolvimento de suas capacidades cognitivas. Por meio de jogos a criança aprende a agir, tem sua curiosidade estimulada e exercita sua autonomia (VYGOTSKY, 1984. p. 84).

Logo na alfabetização o lúdico é e vem sendo mais que uma brincadeira para passar o tempo, ele é uma grande ferramenta que ajuda, auxilia, facilita, melhora a aprendizagem das crianças, melhorando sua autoestima e estimulando sua curiosidade.

Utilizando a ludicidade como ferramenta, certamente irá diminuir a ruptura que ocorre quando a criança sai da Educação Infantil e vai para o Ensino Fundamental.

5. ANÁLISE DOS DADOS: Os Jogos na Ótica das Professoras

A pesquisa teve como público alvo duas escolas, sendo uma privada do Município de Castro-PR e a outra pública, do Município de Ponta Grossa-PR, com professores que estão atuando dentro de sala de aula. Utilizou como instrumento um questionário com 08 perguntas, sendo duas de marcar fechadas, e as demais descritivas. Contou com a colaboração de seis professoras sendo 03 de cada escola. As escolas foram nominadas: A Escola de Castro e Escola B Ponta Grossa. As

professoras N°s 01, 02, 03 Escola A; n°s01, 02,03 Escola B. As respostas estão destacadas em *itálico*.

A primeira pergunta foi relativa ao tempo de atuação no magistério, onde quatro profissionais estão a mais de 10 anos e os outros (as) duas profissionais a menos de 5 anos.

Na questão seguinte foi interrogado em quais momentos são utilizados as brincadeiras e os jogos e se os mesmos usavam.

Escola A – Castro

Professor 1: *sim, nos momentos de motivar e estimular a aprendizagem;*

Escola B – Ponta Grossa

Professor 1: *sim utilizo. Como mobilização ou conclusão de conteúdos, para uma melhor aprendizagem e fixação dos conteúdos;*

Professor 2: *recreio, depois de concluir atividades.*

Obteve cinco respostas positivas, sendo: usada como fixação de conteúdos, para motivar e estimular as aulas e os alunos, podendo proporcionar um ambiente melhor.

Uma resposta diferente que chamou atenção. O fato da professora que não ver como uma ferramenta de auxílio, apenas para diversão de seus alunos, como no recreio e na sobra de tempo.

Nota-se que a referida professora não vê as brincadeiras e jogos como ferramenta pedagógica.

Rizzi e Haydt (1987, p. 9) destacam:

Sendo parte integrante da vida em geral, o jogo tem uma função vital para o indivíduo, não só para distensão e descarga de energia, mas principalmente como forma de assimilação da realidade, além de ser culturalmente útil para a sociedade como expressão de ideais comunitários.

O lúdico pode e é um auxílio dentro da sala de aula, é divertido, traz prazer, trabalha a imaginação, deixando o conteúdo mais fácil para o aluno. O jogo cada vez mais assume um papel importante, ajudando no desenvolvimento cognitivo, social e

afetivo. Segundo Freire (1989) “o jogo pode ajudar a criança a lidar com situações problema e isso provoca o raciocínio que traduz informações, adquirindo assim o conhecimento”. (apud PÍCOLLO, 1993, p.33)

Na terceira questão houve a dúvida de como esse professor utilizava os jogos e brincadeiras.

Escola A – Castro

Professor 1: Jogos em papel cartão com figuras impressas, realizados em duplas, trios ou em grupos. Procurando enfatizar no final que todos são ganhadores, pois todos estão adquirindo conhecimento e ao mesmo tempo se divertindo;

Escola B – Ponta Grossa

Professor 1: nas aulas de matemática.

Uma professora apenas citou que apenas na matemática consegue usar, enquanto as(os) demais responderam que usam individualmente ou em grupos, utilizam como introdução, fixação e no meio da explicação, além de valores pessoais.

Kishimoto considera que:

Durante essas interações proporcionizadas pelos jogos, é garantido o respeito mútuo entre mediador e a criança, dentro de um clima afetivo, em que ele tem a oportunidade de construir seu conhecimento social, físico e cognitivo, estruturando assim, sua inteligência e interação com o meio ambiente.(1996, p.99).

Ao se considerar a importância do jogo para o desenvolvimento humano, integral na criança, é preciso que se perceba a necessidade da ação pedagógica do professor enquanto mediador da aprendizagem para o aluno. Faz-se necessário que o professor perceba o seu papel que é o de criar condições para que o aluno possa exercer atividades permitindo-o explorar livremente matérias variadas, conviver com situações-problema e ajudá-los a compreender o papel das regras do jogo, enquanto parte das relações sociais de um grupo.

A pergunta seguinte questionou os professores sobre quais eram os jogos e brincadeiras que utilizavam em sua prática diária.

Todos os seis professores (as) responderam parecido, sendo eles: dominó, jogo da memória, quebra cabeça, bingo, teatro, entre outros.

Na questão número 5, foi perguntado a importância do lúdico, na visão desses professores, dos quais responderam:

Escola A – Castro

Professor 1: sim, porque contribui significativamente na aprendizagem, desenvolvendo o potencial cognitivo, motor e social da criança;

Professor 2: sim, muito importante. É necessário unir o método tradicional com as novas formas de aprendizagem. Os dois precisam andar juntos, sem contar que é muito bom aprender “brincando”;

Professor 3: extremamente importante, pois a ludicidade possibilita uma aprendizagem significativa, além de contribuir com a interação social e seu desenvolvimento ao todo.

Escola B – Ponta Grossa

Professor 1: sim, pois motiva os alunos, ajudando na fixação dos conteúdos trabalhados;

Professor 2: sim, ajuda na internalização de conteúdos;

Professor 3: sim, na construção do conhecimento e desenvolvimento do processo de ensino aprendizagem;

O que para Gallardo significa que:

O jogo nesta perspectiva pode ser considerado como facilitador do processo de desenvolvimento integral na criança por possibilitar processo de ação, raciocínio, interação e coordenação motora, além do exercício da corporeidade integral na descoberta das possibilidades e potencialidades da criança. (1998, p.96)

Com o jogo temos uma ferramenta facilitadora na aplicação de conteúdos, podendo ter a nosso favor uma aprendizagem mais eficácia.

A sexta pergunta trouxe quais são as vantagens de usar o lúdico, onde todas as respostas foram positivas, mostrando que ajuda na interação, foco, na concentração, agilidade e no entendimento das emoções de seus alunos.

Escola A – Castro

Professor A: o retorno da aprendizagem é mais rápido;

Professor B: sim, divertem e entretêm a criança, aumentam o foco e a concentração, o resultado da aprendizagem é mais rápido, a criança se sente motivada a aprender e também ajudam no controle das emoções;

Escola B – Ponta Grossa

Professor A: sim, as crianças se interessam e interagem mais quando são utilizadas formas lúdicas. Para eles é muito mais interessante e prazeroso;

Nessa resposta a professora cita a interação imprescindível para a aprendizagem.

Professor B: sim, os alunos ficam mais motivados e autônomos ao participar de metodologias ativas.

Hoje, fala-se muito em metodologias ativas, pois sabemos da importância do envolvimento do aluno no seu processo de construção do conhecimento. Muitas vezes o professor fica tentando descobrir como fazer isso na sala de aula e através da ludicidade ele pode concretizar isso de uma forma simples e prazerosa.

Quase finalizando o questionário, foi solicitado, em uma escala numérica, para colocar qual número representa a sua opinião, relação a importância do lúdico em sala. Contendo cinco professores colocando 10 e um professor 8, mostrando que ainda sim é observado positivamente.

Finalizando com qual é a diferença que essa ferramenta traz para suas aulas. Contendo todas as respostas positivas, onde o professor consegue alcançar o objetivo com maior facilidade e rapidez.

Ao todo conclui que o lúdico não deve tomar conta de toda a aula, mas sim de parte dela, saber como usufruir dessa ferramenta. Olhar com olhar profissional sobre seu conteúdo e seus alunos, identificar quais os melhores momentos para usufruir dessa ferramenta e incluir os jogos e brincadeiras no seu planejamento.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das pesquisas realizadas percebemos, ainda que de maneira precoce, pois ainda há muito a ser pesquisado, que os jogos e brincadeiras podem e devem ser usados dentro do ambiente escolar. É uma grande ferramenta de auxílio aos professores, proporcionando um ambiente prazeroso para a criança no processo de seu ensino aprendizagem.

Destacamos nesse trabalho a relevância do lúdico e o que ele oferece como recurso, obtendo muitos resultados positivos, deixando a aula produtiva, divertida e significativa.

Analisando as respostas dadas pelas professoras envolvidas na pesquisa, notou-se que a ludicidade é importante na aprendizagem dos alunos, mesmo alguns fazendo pouco uso dessa ferramenta, ainda não tendo um olhar pedagógico e sim apenas recreativo.

Pode-se afirmar que o lúdico se faz muito importante no ambiente escolar, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, em que a criança acaba de sair da Educação Infantil, um ambiente onde os jogos e brincadeiras são muito usados. Muitas vezes, acaba sendo difícil a adaptação no Ensino Fundamental, caso a professora não comungue da mesma prática.

A pesquisa teórica sobre o lúdico contribuiu para que os objetivos específicos estabelecidos fossem obtidos mediante a pesquisa de diversos autores que discorrem sobre o assunto. E, em relação à aplicação do questionário, foi possível perceber o ponto de vista dos professores referentes às atividades que envolvem a ludicidade e as vantagens e contribuições desta prática.

. É através das atividades lúdicas que a criança prepara-se para a vida, assimilando a cultura do meio em que vive, a ela se integrando, adaptando as condições que o mundo lhe oferece e aprendendo a competir, cooperar, perder e ganhar, a conviver como um ser social.

Finaliza-se esse trabalho com muito aprendizado e conhecimento, mostrando o quanto o lúdico pode ser usado e o quanto ele é positivo para a educação, desde que muito bem planejado pelo professor.

7. REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. de. (1994). **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola.

ALVES, R. **É brincando que se aprende**. Páginas Abertas. v. 27, n. 10, p. 20-21, 2001

ARIÈS, P. **História social da criança e da família**. 2. ed Rio de Janeiro: LTC, 2006

BAQUERO, R. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BORBA, Â. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Brasil. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006. p. 33-45

BORBA, Â. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BRASIL. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Fnde, 2006. p. 33-44.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília/DF: MEC, 1998, v. 2

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Ministério da Educação. Brasília. 2007. 2º edição, p.135.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

CORDAZZO, S. T. D. **Caracterização das brincadeiras de crianças em idade escolar**. 2003. Dissertação de Mestrado em Psicologia, Programa de PósGraduação em Psicologia, Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis.

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

GALLARDO, J. S.P.(org). **Didática da educação física: a criança em movimento, jogo, prazer e transformação**. São Paulo: FTD, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **O brinquedo na educação: considerações históricas. Ideias, o cotidiano da pré-escola**. São Paulo, n.7, p.39-45, 1990. Fundação para o Desenvolvimento da Educação.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Porto Alegre: Artmed, 2006.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis; O jogo, a criança e a educação**. 6 ed.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Infantis: o jogo, a criança e a educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1993

Petrópolis: **Vozes**, 1999.

KRAMER, S. **A infância e sua singularidade**. In: **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização**. Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Rangel, Aricélia Ribeiro do Nascimento – Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007

MACHADO, M. M. **O brinquedo-sucata e a criança**. Edições Loyola, 2003.

MALUF, Â. C. M. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas**. Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MARQUES, M. N.; KRUG, H., N. **O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar**. 2009.

MORAIS, E. **A importância do lúdico na Educação**. 2018. Disponível em: <https://dspace.doctum.edu.br/handle/123456789/1566>.

MURCIA, J. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

ORTEGA, R. **Jogar e aprender**. Sevilha: Diada, 1990.

PARENTES, M. S. **O brincar como ferramenta pedagógica na Educação Infantil**. 2014. Curso de Licenciatura em Educação Física. Faculdade de Educação Física. Universidade de Brasília, Primavera de Leste, 2014.

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

PIMENTEL, A. **Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores**. São Paulo, 2004.

PORTO, C. L. **Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca**. In: KRAMER, S. e LEITE, M. I. F. P. (orgs.). *Infância e produção cultural* – Campinas, São Paulo: Papirus, 4ª ed., p. 171-198, 2005.

RIBEIRO, D. **Dicionário Online de Português**. 2018 Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ludico/> ROGERS, Carl Ransom. et al. *Em busca da vida*. São Paulo: Summus, 1983.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987. 94 p

ROGERS, C. R. et al. **Em busca da vida**. São Paulo: Summus, 1983.

ROLOFF, Eleana Margarete. **A importância do lúdico em sala de aula**.

Disponível em:

<<http://ebooks.pucrs.br/edipucrs/anais/Xsemanadeletras/comunicacoes/EleanaMargarete-Roloff.pdf>>. Acesso em 02 de abril de 2022.

SANTOS, S. M. P dos. (org.). **A ludicidade como ciência**. Petrópolis: vozes, 2001.

SANTOS, S. M. P. dos. **Educação, arte e jogo**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.

SANTOS, S. M. P. dos (org). **A criança, o adulto e o lúdico**. Rio de Janeiro: Vozes. 2001.

VYGOTSKY, L.S. **A Formação Social da mente**. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.



FACULDADE SANT'ANA
Rua Pinheiro Machado, nº 189 – Centro – Ponta Grossa-PR

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

PREZADO (A) PROFESSOR (A)

Este questionário faz parte de um Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Sant'Ana, que tem como temática:
LUDICIDADE: UMA FERRAMENTA COADJUVANTE NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Solicitamos sua valiosa contribuição no sentido de responder às questões abaixo com a certeza que seu nome e o nome da Instituição não serão identificados. Suas respostas serão valiosas para nossa pesquisa.

Agradecemos antecipadamente sua contribuição.

Atenciosamente,

Bruna Eduarda Wessendorf de Quadros Maria Elganei Maciel Nathalya
Martins Ferreira Professora Orientadora Acadêmicas
pesquisadoras

1 - Quanto tempo atua no magistério?

() 0 a 5 anos

() 6 a 10 anos () acima de 10 anos.

2- Você utiliza os jogos e as brincadeiras como ferramentas pedagógicas? Em quais momentos?

3- Como utilizar os jogos e brincadeiras em sua classe? (Metodologia)

4 – Quais jogos e brincadeiras você utiliza na sua prática diária enquanto docente?

Cite alguns deles.

5 -Você acha que a ludicidade é importante? Justifique:

6- Você percebe alguma vantagem pedagógica quando utiliza os jogos e brincadeiras como ferramenta educativa? Qual (is?)

7- Em uma escala de 1 a 10, classifique a importância do lúdico em sala de aula, levando em consideração suas experiências antigas com as turmas das quais já teve:

() 1 () 5 () 9

() 2 () 6 () 10

() 3 () 7 (

) 4 () 8

8 – Você acredita que o lúdico faz diferença no ensino, sendo uma ferramenta positiva em todos os momentos ou negativa? Justifique sua resposta:
