



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS DOS MALÊS
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

LUANA LARYSSA DOS SANTOS CARMO

**EXPERIÊNCIA LÚDICA DOS PROFESSORES DO FUNDAMENTAL I:
ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MARIA DOS ANJOS SALES BRASIL**

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2021

LUANA LARYSSA DOS SANTOS CARMO

**EXPERIÊNCIA LÚDICA DOS PROFESSORES DO FUNDAMENTAL I:
ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MARIA DOS ANJOS SALES BRASIL**

Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação em Pedagogia, Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-brasileira, como requisito parcial para a obtenção do grau de Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Emanuel Alberto Cardoso Monteiro.

SÃO FRANCISCO DO CONDE

2021

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira
Sistema de Bibliotecas da Unilab
Catalogação de Publicação na Fonte

C285e

Carmo, Luana Laryssa dos Santos.

Experiência lúdica dos professores do Fundamental I : estudo de caso na Escola Maria dos Anjos Sales Brasil / Luana Laryssa dos Santos Carmo. - 2021.

56 f.

Monografia (graduação) - Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, 2021.

Orientador: Prof. Dr. Emanuel Alberto Cardoso Monteiro.

1. Ensino fundamental - Santo Amaro (BA). 2. Ensino - Metodologia. 3. Jogos educativos. I. Escola Municipal Professora Maria dos Anjos Sales - Estudos de caso. II. Título.

BA/UF/BSCM

CDD 372.8142

LUANA LARYSSA DOS SANTOS CARMO

**EXPERIÊNCIA LÚDICA DOS PROFESSORES DO FUNDAMENTAL I:
ESTUDO DE CASO NA ESCOLA MARIA DOS ANJOS SALES BRASIL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Pedagogia, Instituto de Humanidades e Letras dos Malês da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira.

Data de aprovação: 12/04/2021.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Emanuel Alberto Cardoso Monteiro (Orientador)

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

Prof.^a Dr.^a Eliane Costa Santos

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira - UNILAB

Prof. Esp. Emanuel Gomes Correia

Universidade Federal da Bahia - UFBA

AGRADECIMENTOS

Neste momento tão difícil começo agradecendo a Deus, por ao longo desse percurso complicado e incerto da pandemia ter me fortalecido e permitido que trilhasse este caminho no momento em que vários motivos me impulsionava a desistir pois, sem Deus essa conquista não seria possível.

Não posso deixar de agradecer ao meu pai Antônio Benedito do Carmo, que sempre esteve do meu lado se abdicando do seu tempo durante o processo da minha faculdade para que eu pudesse estudar. A minha mãe Lucinea Dos Santos que é minha inspiração, exemplo de superação e força que sempre foi uma incentivadora das realizações dos meus sonhos a minha eterna gratidão muito obrigada.

Ao longo de todo o meu percurso eu tive o privilégio de ter por perto um orientador amigo, compreensivo, incentivador a quem esteve comigo em todos os momentos. Reconheço um esforço gigante com muita paciência, dedicação e sabedoria. Foi ele quem me deu recursos para evoluir um pouco mais, por não ter desistido de mim. Quando muitos não acreditavam, ele estava lá, Emanuel Alberto Cardoso Monteiro Meu muito obrigada.

Agradeço a meus filhos Emilly Victória e Saullo Felipe que são meu combustível diário para prosseguir sempre.

A meu esposo Joilson Carlos Pacheco Borges que sempre esteve presente em toda a minha vida acadêmica me ajudando com as tarefas de casa e cuidando dos nossos filhos.

Agradeço a toda minha família (meu irmão, sobrinhos, tios e primos) que sempre esteve presente na minha vida gratidão principalmente a minha tia e professora da infância Luciana dos Santos aquela que nunca desistiu de mim, Maria Lina que também sempre acreditou, Murilo Douglas Silva Santos obrigada por tudo, minha tia e colega de turma Lucimery dos Santos Carvalho, você foi fundamental na minha graduação obrigada e meu tio Luciano dos Santos que sempre foi meu exemplo, gratidão a todos.

Não poderia esquecer de agradecer às minhas professoras Eliane Costa e Carla Verônica, Danilo Ferreira a minha turma por sempre estarmos juntas, em especial as pessoas que sempre me ajudaram e acreditaram que eu era capaz

porque foram elas que me incentivaram através de gestos e palavras a superar todas as dificuldades. Meu muito obrigada a todos vocês serei eternamente grata.

RESUMO

Este trabalho destaca a relevância do lúdico como processo educativo, mostrando que, ao trabalhar com o lúdico em sala de aula se produz conhecimento de maneira mais divertida. Tem como objetivo investigar como e de que modo os professores dos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Maria dos Anjos Sales têm utilizado o lúdico no cotidiano das suas práticas em sala de aula. A pesquisa teve como metodologia abordagem qualitativa, aplicou-se como instrumento para a coleta das informações a entrevista semiestruturada realizada com quatro professores do 5º ano atuantes na escola municipal Maria dos Anjos Sales. Entendemos que as atividades lúdicas são necessárias para o desenvolvimento e para a absorção dos conhecimentos. O lúdico possibilita a criança momentos de encontros consigo mesmo e com o outro, os dados coletados destaca-se o lúdico como uma atividade a ser trabalhada em todas as séries sendo, portanto importante para a formação do sujeito. Pois, o aluno não apenas se diverte, ele se diverte e aprende ao mesmo tempo.

Palavras-chave: Escola Municipal Professora Maria dos Anjos Sales - Estudos de caso. Ensino fundamental - Santo Amaro (BA). Ensino - Metodologia. Jogos educativos.

ABSTRACT

This work highlights the relevance of playfulness as an educational process, showing that, when working with playfulness in the classroom, knowledge produced in a more fun way. It objectives to investigate how and in what way the teacher of the early years of elementary school at Escola Maria dos Anjos Sales has used playfulness in the daily practice of his classroom. The research had a qualitative approach as methodology, a semi-structured interview with four teachers of the 5th year working at the municipal school Maria dos Anjos Sales. We understand that recreational activities are necessary for the development and absorption of knowledge. The playful allows the child moments of encounters with himself and with the other, the collected data stands out the playful as an activity to work on in all grades, being therefore important for the formation of the subject. Because, the student does not just have fun, he has fun and learns at the same time.

Key words: Educational games. Elementary school - Santo Amaro (BA). Municipal School Professor Maria dos Anjos Sales - Case studies. Teaching - Methodology.

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BA - Bahia

EJA - Educação para jovens e adultos

RCNEI - Referencial curricular nacional para educação infantil

CNE - Conselho Nacional de Educação

CEB - Câmara de Educação Básica

DCNEI - Diretrizes curriculares nacionais para educação infantil

BNCC - Base Nacional comum curricular

IBGE - Instituto Brasileiro de geografia e estatística

IDEB - Índice de desenvolvimento da Educação Básica

LDB - Lei de diretrizes e bases da educação nacionais

PCN - Parâmetros curriculares nacionais

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	11
2	O LÚDICO E O PROCESSO EDUCATIVO	16
2.1	CONCEITO DO LÚDICO	16
2.2	LÚDICO, LUDICIDADE E ATIVIDADE LÚDICA	17
2.3	LUDICIDADE	18
2.4	ATIVIDADE LÚDICA	18
2.5	BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO	19
2.6	DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA EM ATIVIDADES LÚDICAS	20
2.7	ORIENTAÇÕES DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE O LÚDICO	22
3	A RELEVÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA	25
3.1	O PRAZER DO BRINCAR E O PRAZER DO APRENDER	26
3.2	O LÚDICO E OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	29
3.3	PERSPECTIVAS DOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL SOBRE O USO DO LÚDICO	32
4	METODOLOGIA	36
4.1	PESQUISA QUALITATIVA	36
4.2	LOCUS DA PESQUISA	38
4.3	SUJEITOS DA PESQUISA	39
4.4	ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA	39
5	ANÁLISE DE DADOS	41
6	CONCLUSÃO	47
	REFERÊNCIAS	51
	APÊNDICES	54

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa implicada devido as minhas experiências enquanto educadora e acreditar no ensino lúdico como primordial para uma educação integral e de qualidade. A ludicidade faz parte da vida humana e como a educação é uma prática essencialmente humana, faz-se necessário que a ludicidade esteja presente no contexto escolar.

É perceptível que apesar dos referenciais teóricos seja evidente o caráter filosófico e epistêmico da cultura lúdica bem como as nuances ou categorias ludicidade, lúdico e atividade lúdica que muitas vezes confundem muita gente sobre similaridades e diferenças.

Durante minha vida escolar, no ensino fundamental os jogos e brincadeiras sempre me interessavam. Aprender brincando era de muita importância e isso me fez observar como se dava esse processo nas escolas que estagiei através do curso de pedagogia.

Desse modo, enquanto estudante do curso de Pedagogia resolvi pesquisar sobre a ludicidade na Escola Municipal Maria dos Anjos Sales Brasil com alunos e professores do fundamental anos iniciais, a escola está situada no Município de Santo Amaro no bairro da Nova Santo Amaro.

Mediante as dificuldades vivenciadas em sala de aula, através dos meus estágios, documentários lidos e assistidos e das experiências vividas em sala de aula, foi notório a importância de trabalhar com a ludicidade, pois é de grande valia a didática do educador para que haja êxito nas realizações das atividades atribuídas as crianças no âmbito escolar.

Entendendo que o profissional de educação busca sempre mecanismos para fazer proveito do potencial do seu aluno, diante disso notei o quanto seria importante fomentar essa temática, que por muitas vezes me pego a pensar!

Tenho como pressuposto que trabalhar com a ludicidade vai dinamizar também o meu trabalho enquanto docente, pois a aprendizagem coletiva, com propostas atrativas seja para crianças ou para adultos irá contribuir para o seu desenvolvimento. Atribuindo diferentes reações, na perspectiva de que o resultado da ação de aprender seja o resultado da ação de ensinar.

Para fazer a escolha do meu tema procurei saber mais a respeito da ludicidade, encantei-me com a proposta real dos projetos Mais Educação, Mais Alfabetização, do Governo federal, entre outros que lida de maneira direta com o ato de aprender de maneira prazerosa.

Percebe-se que existem diferentes tipos de recursos utilizados para a escrita e leitura, com ilustrações que facilitam ao aluno compreendê-los, interpretá-los, extraindo deles informações qualitativas para o seu desenvolvimento, sem contar que o aprendizado torna-se mais agradável tanto para o docente, quanto para o aluno, esse foi o real motivo para a minha escolha de trabalhar o lúdico.

Percebe-se que o lúdico é um instrumento relevante no ensino fundamental ele é um recurso didático dinâmico que garante resultados eficazes na prática pedagógica. É através do lúdico que o professor pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, principalmente ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando indivíduos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de adaptar situações que haja uma interação maior entre professores e alunos, em uma aula diferente, criativa e prazerosa evitando as aulas rotineiras que o sistema persiste em proporcionar.

A ludicidade possibilita que a criança estabeleça relações cognitivas com os conhecimentos vivenciados. Isso se deve ao fato de que, no ato de brincar, com certeza não se aprende somente os conteúdos escolares, se aprende sobre a vida, e se adquire experiências para lidar com circunstâncias de enfrentamento quando necessário. Brincando, a criança se diverte, faz exercícios, constrói seu conhecimento e aprende a conviver com outras crianças.

Para tanto, percebo que a ludicidade é uma prática pedagógica necessária para estarmos auxiliando nossos alunos e sanando algumas dificuldades. Com a ludicidade as aulas se tornam mais interessantes e com isso muitas das vezes conseguimos resgatar aqueles alunos que estão desestimulados.

Como marco teórico utilizo referências clássicas em relação ao tema ludicidade como Luckesi (1998) e (2000) para falar do conceito de ludicidade. Kishimoto (2001) para falar de jogos e brincadeiras na educação. Trago também como referências a BNCC, PCNs, RCNEI entre outros documentos norteadores e reguladores da Educação no país.

Em relação a área da Educação o IBGE (2021) possui dados que são de fundamental importância para entender o contexto ao qual a pesquisa está sendo elaborada, bem como os fatores que influenciam no processo educacional da cidade de Santo Amaro e assim a Escola Municipal Maria dos Anjos Sales Brasil. IDEB – Anos iniciais do ensino fundamental (Rede pública) [2017]: 4,5.

O principal objetivo desse trabalho é investigar como e de que modo os professores dos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Maria dos anjos Sales Brasil em Santo Amaro têm vivenciado o lúdico no cotidiano das suas práticas em sala de aula.

Os objetivos específicos consistem em compreender como e de que modo os professores dos anos iniciais do ensino fundamental 1 da Escola Maria dos Anjos Sales Brasil em Santo Amaro tem vivenciado o lúdico no cotidiano das suas práticas em sala de aula. Detectar em que medida a escola desenvolve o lúdico no ensino aprendizagem, Analisar a relevância dos jogos educativos no processo do ensino e aprendizagem, investigar com que frequência os professores trabalham a ludicidade tendo como base a escola Municipal Maria dos Anjos Sales Brasil.

Escolho a pesquisa qualitativa por entender a necessidade de buscar informações para analisar o contexto e o objeto de pesquisa além dos dados e informações obtidas. Quando se trata de pessoas e questões sociais a complexidade está presente e se faz necessária uma análise do contexto, possíveis causas, para poder descrever e propor possíveis soluções.

Foi de extrema importância à revisão bibliográfica sobre ludicidade, lúdico e atividade lúdica para que de forma teórica, possa articular aquilo que está sendo feito, ou não, com os conceitos e pesquisas dos principais autores da cultura lúdica. Além dos autores, documentos normatizadores da educação como LDB, PCN, BNCC entre outros também serão utilizados como referências.

O presente projeto tem como pergunta base: Como os professores dos anos iniciais do ensino fundamental da escola Municipal Maria dos Anjos Sales Brasil tem vivenciado o lúdico no cotidiano das suas práticas em sala de aula?

Este trabalho justifica-se pelo fato de estar cursando pedagogia na UNILAB, tem mudado minha concepção quanto a educação em todos os sentidos. Entre tantos outros aspectos, o olhar em relação a prática na sala de aula e fora dela. Percebo que atualmente vivemos um dilema do ensino aprendizagem: É a pratica

dos docentes ou a limitação dos educandos que dificultam tanto uma resposta positiva no tocante a aprendizagem? Essa é uma das questões que levam a um repensar dos docentes sobre como aprimorar a sua prática na sala de aula.

Inúmeros docentes importam-se em investir em formação, mantendo-se atualizados, outros sentem-se ligados aos limites da sua formação, continuando presos numa perspectiva pedagógica mais tradicional sem incentivo suficiente para garantir o interesse e motivação desses alunos; diante disso percebe-se uma resistência com as metodologias dos professores pois muitos dos alunos não conseguem acompanhar os métodos ali utilizados monótono e rotineiro e com isso não consegue adquirir nenhum conhecimento como destaca Baquero, (2000, p.27):

No processo de educativo, cabe ao professor um papel ativo, buscando mecanismos variados para obtenção dos objetivos propostos, assim, o processo educativo já se torna trilateralmente ativo: é ativo o aluno, é ativo o mestre, é ativo o meio criado entre eles.

Entre tantas percepções, questionamentos e indignações, fico a observar como o olhar lúdico pode transformar uma sala de aula em especial contribuindo com a escrita e leitura.

Vários questionamentos surgiram e com eles uma inquietação de estudar como trabalhar as dificuldades do ensino e aprendizagem com o lúdico, entre elas escrita e leitura. Visto que, entre outros autores Kishimoto (2011); Barbosa (2011); Brito (2010) já tem apontado que o lúdico é um dos recursos pedagógicos essenciais para o ensino e a aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.

Entendendo que a ludicidade na educação está envolvida com atividades relacionadas a jogos, brincadeiras, teatro, música. Atividades nas quais os professores devem possibilitar as crianças a aprenderem brincando, sendo algo prazeroso e espontâneo ser visto apenas com diversão. Ou seja, a ludicidade segundo Bispo (2009, p.17) tem o objetivo de construir conhecimento ao mesmo tempo em que desenvolve a criatividade e a socialização com o próximo, desenvolvendo várias habilidades.

Do ponto de vista pedagógico, percebemos que as brincadeiras auxiliam aos educandos a formar conceitos, relacionar ideias, estabelecer relações lógicas, desenvolver a expressão oral, reforçar habilidades sociais e construir seu próprio conhecimento, confirmando um dos papéis da ludicidade: facilitar no

desenvolvimento da criança. Nesse contexto a criança se sente estimulada estudando com prazer unindo dois elementos indispensáveis para a educação escolar: O brincar e o aprender, desta forma a criança consegue vivenciar o lúdico de maneira agradável trazendo sentido para sua aquisição.

Valorizando o trabalho com o lúdico, em específico jogos e brincadeiras os professores tem a fermenta mais propicia para o ensino desses alunos, a intenção é ensinar e educar se divertindo e interagindo com o outro.

Com isso o lúdico aparece como um dos mediadores eficazes no envolvimento das crianças nas atividades escolares (VYGOTSKY, 1989), portanto várias são as razões que levam os educadores a recorrer as atividades lúdicas e a utiliza-la como recurso para sanar as dificuldades do aprendiz.

Ainda que profissionais dedique-se em meio a toda problemática governamental voltada para uma educação conservadora é necessário que o trabalho com o lúdico seja algo mais do que simples brincadeiras mais que se tornem projetos pilotos no qual o aluno juntamente com seu mediador possa desenvolver um trabalho didático, dinâmico e prazeroso que possibilite aos mesmos uma aprendizagem satisfatória.

Foram feitas entrevistas com quatro professoras da unidade escolar, o critério de escolhas das professoras foi a facilidade de acesso devido à pandemia. Optei por formulários com perguntas abertas com o objetivo de obter respostas descritivas e complexas das práticas e epistemologias que os docentes acreditam e vivenciam em suas aulas.

O trabalho está organizado da seguinte forma: nesta introdução, apresento a justificativa da escolha da temática e breve contextualização do problema da pesquisa. O capítulo 1, intitulado “O lúdico e o processo educativo”, que busca definir e reafirmar a ludicidade como algo com sentido. O capítulo 2, denominado “Relevância da ludicidade na pratica pedagógica”, que quer demonstrar que é possível haver aprendizado com brincadeiras e jogos. O capítulo 3, “Metodologia ”, que consiste numa pesquisa qualitativa. E o capítulo 4, “Análise de dados” que consiste numa entrevista semi-estruturada com alguns professores. Por fim, apresento a conclusão, retomando aos resultados da pesquisa e problematizando a importância da ludicidade no processo educativo.

2 O LÚDICO E O PROCESSO EDUCATIVO

2.1 CONCEITO DO LÚDICO

O termo lúdico tem origem na palavra latina "ludus" que quer dizer "jogo". Porém conceitualmente o termo foi além do seu significado de jogar, brincar e movimento espontâneo. O lúdico passou a ser um campo de estudo vinculado a pedagogia, psicomotricidade, psicopedagogia, psicologia e outras áreas. O lúdico é a essência do ser humano. "Antes de o ser humano se tornar Homo Sapien - um ser pensante, e, Homo Faber – aquele que faz, ele se constitui como Homo Ludens – um ser lúdico, que brinca, joga e interage de forma lúdica conforme a sua realidade. (HUIZINGA, 2014)."

Se brinquedos são sempre suportes de brincadeiras, sua utilização deveria criar momentos lúdicos de livre exploração, nos quais prevaleçam a incerteza do ato e não se busquem resultados. Porém, se os mesmos objetivos servem como auxiliar da ação docente buscam-se resultados em relação à aprendizagem de conceitos e noções, ou mesmo, ao desenvolvimento de algumas habilidades. Nesse caso, o objeto conhecido como brinquedo não realiza sua função lúdica, deixa de ser brinquedo para se torna material pedagógico (KISHIMOTO,2002, p.19).

Para ser lúdico precisa ter uma predisposição interna, precisa ter prazer e liberdade criativa. O professor é um expectador e mediador desse processo onde o aluno é o protagonista e muitas vezes o único ator em cena. Quebrando muitas vezes com o ensino tradicional e tecnicista onde o aluno apenas recebe informações e instruções tendo o papel de reproduzir.

O jogar e o brincar fazem parte de todas as fases da vida dos seres humanos. Essa premissa precisa ser internalizada pelos professores tanto da educação infantil, ensino fundamental e Ensino de Jovens e Adultos-EJA. No ensino fundamental anos finais e na EJA é notório o grande número de evasão escolar, acredito que os alunos desistem de ir a Escola pela metodologia e tendência pedagógica do professor que esquece que apesar de ser um jovem, adulto ou idoso, continua sendo um "Homo ludens".

Através do jogo e da brincadeira o estudante é envolvido e interage com o outro, mesmo que no jogo o outro seja seu adversário, o respeito, a ética, limites e outras categorias serão trabalhadas naquele ambiente. Essas experiências de

aprendizagem durante os momentos lúdicos são de grande importância para a vida social, emocional e profissional, pois teve a oportunidade de desenvolver capacidades como atenção, concentração, trabalhar em equipe, proatividade e outras.

2.2 LÚDICO, LUDICIDADE E ATIVIDADE LÚDICA

Os termos Lúdicos, Ludicidade e Atividade Lúdica não são sinônimos. Eles fazem parte da mesma cultura ou esfera, porém conceitualmente cada um possui uma especificidade. Muitos confundem o significado, mas ao longo do texto irei abordar os conceitos e diferenças entre cada termo destacado. Importante ressaltar a dificuldade em encontrar referências para fazer esse trabalho de análise conceitual porque a maioria dos textos acadêmicos fundem as três categorias.

De acordo com Huizinga (2014), lúdico vem do latim Ludus, que significa jogo, divertimento, brincadeira, brincar, para ele o lúdico é a essência do ser humano. Antes de o ser humano se tornar Homo Sapien (um ser pensante) e Homo Faber (aquele que faz) , ele se constitui como Homo Ludens , um ser lúdico, que brinca, joga e interage de forma lúdica conforme a sua realidade.

Para Almeida (1994), Se achasse confinado a sua origem, o termo lúdico estaria se referindo apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. Mas 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.

De acordo com Silva (2012), as brincadeiras e os jogos são imprescindíveis no desenvolvimento da criança, tornando-se atividades adequadas no processo de ensino e na aprendizagem significativa dos conteúdos curriculares. Pois, possibilita o exercício da concentração, da atenção e da produção do conhecimento.

Para além de jogos e brincadeiras o lúdico é um estado de aprendizagem de maneira prazerosa e emotiva. É preciso entender o lúdico como uma “chave” cognitiva que abre o cérebro para aprendizagens significativas para o aluno. Acredito que a ludicidade na educação ainda é subestimada.

2.3 LUDICIDADE

Segundo Luckesi (2014) Ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em conotação, quanto em extensão. Comprovei isso consultando diversos dicionários que não deixam claro o que é ludicidade. O significado de ludicidade no dicionário faz relação ao lúdico sem explicar o significado da palavra.

A palavra ludicidade geralmente está atrelada a ação, exercício, planejamento pedagógico utilizando o lúdico como ferramenta de aprendizagem. De acordo com Luckesi (2014) a Ludicidade seria a experiência lúdica, que é uma experiência interna ao sujeito, só pode ser percebida e expressa pelo sujeito que a vivencia.

2.4 ATIVIDADE LÚDICA

A atividade lúdica seria a articulação entre o lúdico e a ludicidade. Estímulos para que os envolvidos possam de fato acessar seu estado interno. Porém é uma pretensão chamar uma atividade de lúdica, sendo que a ludicidade depende do indivíduo. Nem tudo que é prazeroso para um aluno é prazeroso para o outro.

Brincar, jogar, agir ludicamente, exige uma entrega total do ser humano, corpo e mente, ao mesmo tempo. A atividade lúdica não admite divisão; e, as próprias atividades lúdicas, por si mesmas, nos conduzem para esse estado de consciência. Se estivermos num salão de dança e estivermos verdadeiramente dançando, não haverá lugar para outra coisa a não ser para o prazer e a alegria do movimento ritmado, harmônico e gracioso do corpo. Contudo, se estivermos num salão de dança, fazendo de conta que estamos dançando, mas de fato, estamos observando, com o olhar crítico e julgativo, como os outros dançam, com certeza, não estaremos vivenciando ludicamente esse momento. (LUCKESI, 2000, p.21)

As atividades chamadas de lúdicas são propostas, provocações para que os estudantes possam experimentar e aproveitar a experiência de aprender de maneira lúdica que pode ser divertida ou não.

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a 'plenitude da experiência'. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de

plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. (LUCKESI, 1998, p 25).

Analisando os conceitos de Lúdico, Ludicidade e Atividade Lúdica, podemos perceber que eles se cruzam. Diferenciar os conceitos não quer dizer separá-los, pois estão imbricados um no outro. Mas pode-se afirmar que o lúdico é o físico ou espaço de jogos e brincadeiras, a ludicidade é a disposição interna, a relação entre o estudante/brincante/participante e o lúdico; por fim a atividade lúdica é o estímulo externo, a proposta do professor ou mediador para esse momento.

2.5 BREVE HISTÓRICO DO LÚDICO

O lúdico está presente desde os primórdios da humanidade. É inerente a natureza humana. Ao longo da história tem se constituído como uma necessidade. Sua importância varia de cultura para cultura, geração para geração.

Em grego, todos os vocábulos referentes às atividades lúdicas estão ligados à palavra criança (país). O verbo paízeim, que se traduz por 'brincar', significa literalmente 'fazer de criança'. [...] Só mais tarde paignia passa a designar indiscutivelmente os brinquedos das crianças, mas são raras as ocorrências. [...] Em latim a palavra ludibrium, proveniente de ludus, jogo, também não está ligado à infância e é utilizado num sentido metafórico. [...] Quanto à palavra crepundia, freqüentemente traduzida por 'brinquedos infantis' parece só ter adquirido sentido depois do século IV, e encontráloemos freqüentemente na pluma dos humanistas renascentista [...] (MANSON, 2002, p. 30).

Na sociedade primitiva as crianças aprendiam por meio da imitação, o faz de conta era a maneira de preparação para a sobrevivência e atividades domésticas. O brincar de caçar ensinava a caçar, por exemplo. Já na antiguidade o lúdico era mais evidente no esporte, pensadores como Platão afirmava que o esporte era educativo. Na educação militar o esporte tem o objetivo de preparar o corpo.

Segundo Aries (1981) No período da idade Média os jogos eram mais comuns entre os homens, mas quando eram realizadas as festas das comunidades os jogos funcionavam como o elo entre as pessoas.

O jogo representava o entretenimento, a descontração. Era um dos únicos espaços que a sociedade se reunia. Em algumas culturas só os meninos poderiam jogar e brincar como fim recreativo. Naquele momento não se pensava no jogo como meio de aprendizagem.

Nesse contexto, imagino que as meninas exerciam sua ludicidade através do brincar de cozinhar, brincar de ser mãe e muitas vezes exerciam esse papel já que muitas eram obrigadas a ajudar a mãe nas tarefas domésticas e na criação dos irmãos e irmãs.

Na educação cristã os jogos e brincadeiras eram evitados, pois o princípio era disciplinador. Com a revolução industrial e capitalismo a educação fica voltada ao cuidado da criança e preparação para o mercado de trabalho. A criança era vista como um adulto em miniatura.

Autores como Piaget, Wallon, Dewey, Leif, Vygotsky defendem a importância do lúdico para a prática educacional e influenciaram a concepção atual do papel da ludicidade na educação. Atualmente autores como Cipriano Luckesi, Cristina d'Àvila, Kishimoto vem se destacando com estudos e contribuições acerca da ludicidade na educação.

Atualmente, apesar dos avanços na compreensão da importância da ludicidade na educação. É comum utilizarem atividades didáticas e pedagógicas achando que estão realizando uma atividade lúdica. Colorir um desenho, colar figuras e assistir TV tem sido atividades constantes na educação infantil. Executar uma atividade xerocopiada ou assistir um desenho não é uma atividade lúdica.

2.6 DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA EM ATIVIDADES LÚDICAS

É notório que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, em especial as crianças em fase de desenvolvimento. Não pode ser vista como apenas um momento de diversão. As atividades lúdicas facilitam as aprendizagens e o desenvolvimento pessoal, social, cultural e cognitivo da criança facilita também a comunicação e socialização da criança.

Neste desenvolvimento se expressa a própria natureza de evolução e esta exige que a cada instante uma nova função e a exploração de nova habilidade. Essas funções e essas novas habilidades, ao entrarem em ação, impelem a criança a buscar um tipo de atividade que lhe permita manifestar-se de forma mais completa. A imprescindível "linguagem" dessa atividade é o brincar, é o jogar. Portanto, a brincadeira infantil esta muito mais relacionada a estímulos internos que a contingências exteriores (ALMEIDA,2014, p.37)

Não adianta ter disponibilizado vários brinquedos, jogos e propostas de brincadeiras infantis se não tocar e estimular a criança. A importância de conhecer as crianças é fundamental para conseguir estimular a interação. Precisamos lembrar sempre que o protagonismo é dela. O que me agrada enquanto professor e adulto pode não agradar a criança, mesmo que na época de criança o professor tenha gostado.

Segundo Piaget (1999), Na idade infantil, a criança começa a pensar inteligentemente com certa lógica, começa a entender o mundo de maneira mais objetiva e a ter consciência de suas ações, discernindo o certo do errado. “Nesta fase os jogos transformam-se em construções adaptadas exigindo sempre o trabalho efetivo e participativo no processo de aprendizagem que começa com a sistematização do conhecimento existente.”

Não é o produto ou o resultado que importam, mas a própria ação, o processo, a alegria e os momentos vividos pela criança. Momentos de fantasia, ressignificação, conhecimento, autoconhecimento, cuidado. Não necessariamente precisa ter um brinquedo para que se configure como uma atividade lúdica. O que precisa é o professor ter uma visão lúdica para estimular a ludicidade na criança porque o lúdico é muito mais um estado interno do que um estado externo, é de dentro para fora.

[...] a maioria das escolas tem didatizado a atividade lúdica das crianças, restringindo-as a exercícios repetidos de discriminação visomotora e auditiva, através do uso de brinquedos, desenhos coloridos ou mimeografados e músicas ritmadas. (GISELA WAJSKOP ,2001, p. 23).

Provocar o interesse e a curiosidade pelas atividades e conteúdos trabalhados é que podem propiciar o prazer ao aprender/brincar. A Sala de aula é um espaço de despertar a curiosidade, só aprende quem quer, é preciso despertar o desejo. O desafio do professor é conciliar as propostas pedagógicas com os desejos das crianças.

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz (VYGOTSKY ,1984, p.97)

Através do brincar o aluno aprende e desenvolve habilidades para resolução de problemas seja independente ou com o auxílio. O brincar é tanto um meio de aprendizagem quanto uma preparação para a vida. O brincar é uma necessidade básica da criança, por esse motivo é assegurada em diversas leis.

2.7 ORIENTAÇÕES DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE O LÚDICO

Na legislação brasileira constam diversas orientações sobre Lúdico, Ludicidade e atividades lúdicas ao longo do tempo. O Referencial Nacional para a Educação Infantil – RCNEI ressalva a importância de se destinar um tempo para as atividades lúdicas, pois:

as brincadeiras de faz de conta, os jogos de construção e aqueles que possuem regras, como os jogos de sociedade (também chamados de jogos de tabuleiro), jogos tradicionais, didáticos, corporais, etc., propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica. É o adulto, na figura do professor, portanto, que na instituição infantil, ajuda a estruturar o campo das brincadeiras na vida das crianças. Conseqüentemente é ele que organiza sua base estrutural, por meio da oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos, da delimitação e arranjo dos espaços e do tempo para brincar. Por meio das brincadeiras os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada um em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como de suas capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais que dispõem (BRASIL, 1998, p.28).

O Referencial Curricular da Educação Infantil (1998, p.23) também afirma que:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil - DCNEI, implementadas pela Resolução CNE/CEB 5/2009, publicada em 17 de dezembro de 2009 – em seu artigo 9º, estabelecem as interações e as brincadeiras como eixos norteadores das práticas pedagógicas que compõem a proposta curricular da Educação Infantil, devendo garantir experiências que:

- I - Promovam o conhecimento de si e do mundo por meio da ampliação de experiências sensoriais, expressivas, corporais que possibilitem movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança;
- II - Favoreçam a imersão das crianças nas diferentes linguagens e o progressivo domínio por elas de vários gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical;
- III - Possibilitem às crianças experiências de narrativas, de apreciação e interação com a linguagem oral e escrita, e convívio com diferentes suportes e gêneros textuais orais e escritos;
- IV - Recriem, em contextos significativos para as crianças, relações quantitativas, medidas, formas e orientações espaço temporais;
- V - Ampliem a confiança e a participação das crianças nas atividades individuais e coletivas;
- VI - Possibilitem situações de aprendizagem mediadas para a elaboração da autonomia das crianças nas ações de cuidado pessoal, auto-organização, saúde e bem-estar;
- VII - Possibilitem vivências éticas e estéticas com outras crianças e grupos culturais, alarguem seus padrões de referência e de identidade no diálogo e reconhecimento da diversidade;
- VIII - Incentivem a curiosidade, a exploração, o encantamento, o questionamento, a indagação e o conhecimento das crianças em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza;
- IX - Promovam o relacionamento e a interação das crianças com diversificadas manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura;
- X - Promovam a interação, o cuidado, a preservação e o conhecimento da biodiversidade e da sustentabilidade da vida na Terra, assim como o não desperdício dos recursos naturais;
- XI - Propiciem a interação e o conhecimento pelas crianças das manifestações e tradições culturais brasileiras;
- XII - Possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos e midiáticos.

Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009) em seu Artigo 4º, a criança é definida como: sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

A Base Nacional Comum Curricular- BNCC também orienta quanto a necessidade da ludicidade nas relações de ensino e aprendizagem:

Precisa promover oportunidades ricas para que as crianças possam, sempre animadas pelo espírito lúdico e na interação com seus pares, explorar e vivenciar um amplo repertório de movimentos, gestos, olhares, sons e mímicas com o corpo, para descobrir variados modos de ocupação e uso do espaço com o corpo (tais como sentar com apoio, rastejar, engatinhar, escorregar, caminhar apoiando-se em berços, mesas e cordas, saltar, escalar, equilibrar-se, correr, dar cambalhotas, alongar-se etc.). (BRASIL, 2017, p. 39).

A BNCC traz em seu texto seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento específicos para educação infantil: Conviver, Brincar, Participar, Explorar, Expressar e Conhecer-se, balizados por dois eixos estruturantes que estão nas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil: Interações e brincadeiras. Considerando tais direitos de aprendizagem e desenvolvimento, a BNCC estabelece cinco campos de experiências, nos quais as crianças podem aprender e se desenvolver: O eu, o outro e o nós; Corpo, gestos e movimentos; Traços, sons, cores e formas; Escuta, fala, pensamento e imaginação; Espaços, tempos, quantidades, relações e transformações.

Mesmo que de maneira implícita, a BNCC destaca a importância da dimensão lúdica no processo de aprendizagem da criança o brincar, as brincadeiras, a interação, a imaginação, o movimento e tantos outros aspectos da cultura da infância precisam estar presentes em sala de aula e no espaço escolar.

3 A RELEVÂNCIA DA LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Para Negrine (2001) “a ludicidade como ciência fundamenta-se sobre quatro pilares: sociológico, psicológico, pedagógico e epistemológico. Sociológico porque atividade de cunho lúdico engloba demanda social e cultural. Psicológico porque se relaciona com os processos de desenvolvimento e de aprendizagem do ser humano em qualquer idade em que se encontre. Pedagógico porque se serve tanto da fundamentação teórica existente como das experiências educativas provenientes da prática docente. Epistemológico porque tem fontes de conhecimentos científicos que sustentam o jogo de desenvolvimento.”

Percebe-se com isso as dimensões da ludicidade o grande lastro e ramificações que essa campo pode ter com relação a sua importância na prática pedagógica . O pilar social, psicológico e epistemológico de maneira direta e indireta estão presentes na prática pedagógica porque são categorias indispensáveis ao nosso fazer no cotidiano escolar. Principalmente pelo fato do estudante ser um ser social, pensante, dotado de emoções e comportamentos em constante desenvolvimento.

Somente a atividade lúdica é uma atividade de descarga, de crescimento, de satisfação, de introjeção do real e também de individuação de si diante de si mesmo e do mundo externo. Em um certo sentido, a completa atividade lúdica, como realidade organísmica psíquica, não é diversa da atividade do adulto pintor, político, artesão, poeta: é a ação daquela evolução que determina o conjunto superior do futuro Eu total seriedade do jogo está confiada a futura criatividade do adulto (MENEGETTI, 2014, p. 183).

As vivências lúdicas podem contribuir de maneira significativa para as aprendizagens em sala de aula e também para a postura didática/ metodológica do professor. Propor um ambiente lúdico permite um espaço de afetividade, imaginação, curiosidade e desejo de aprender, ingrediente fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem.

Para Luckesi (2000), O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivenciar uma experiência plena. “Com isso queremos dizer que, na vivência de uma atividade lúdica, cada um de nós estamos plenos, inteiros nesse momento.” Acredito que o maior objetivo do educador é que o

aluno esteja vivenciando aquele momento de aprendizagem de forma plena e prazerosa.

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade. (KISHIMOTO, 1994, p. 49).

O ser humano é um ser lúdico por essência e na fase infantil têm esse potencial propício a ser explorado, ou melhor, incentivado. Sabe-se que para aprender é necessário que o outro esteja aberto, que deseje, se interesse, se envolva no processo. A ludicidade pode assumir esse papel do encantamento, do despertar da curiosidade, do desejo pelo conhecimento.

Brincando, a criança vai elaborando teorias sobre o mundo, sobre suas relações, sua vida. Ela vai se desenvolvendo, aprendendo e construindo conhecimentos. Age no mundo, interage com outras crianças, com os adultos e com os objetos, explora, movimenta-se, pensa, sente, imita, experimenta o novo e reinventa o que já conhece e domina. (GRASSI 2008, p. 33)

É através das brincadeiras que as crianças aprendem e constroem os seus conhecimentos dentro do universo entre imaginação e realidade. A relevância da ludicidade na prática pedagógica vem da necessidade do ser humano em todas as fases, sobretudo na infância, estar em constante contato com o seu “homo ludens”, seu ser que brinca e joga com a realidade ou apesar da realidade.

O lúdico pode contribuir de maneira significativa para a expressão, comunicação, oralidade, capacidade de interação entre muitas outras competências dispostas na BNCC. Através do jogo, a criança aprende as regras, limites, ética, respeito. Alguns dos temas abordados em sala de aula poderiam ser melhores compreendidos se o professor escolhesse trabalhar com a metodologia lúdica.

3.1 O PRAZER DO BRINCAR E O PRAZER DO APRENDER

O brincar é livre, não deve ser imposto, para o ato de brincar ser prazeroso é necessário o querer, o desejo. Nem toda brincadeira é prazerosa para a criança,

porque nem todo ser humano é igual. Por isso é necessário conhecer e acima de tudo escutar o que é que a criança gosta para entender também do que ela precisa.

Ao brincar o ser humano acessa o imaginário e as emoções trazendo significado, intenção e interação com o momento. A experiência só é válida quando o outro está presente no processo de maneira plena e satisfatória. Para Huizinga (1999), o jogo, o brincar, deve ter caráter de liberdade para as crianças irem muito além das suas fantasias, deve ser uma atividade voluntária e quando imposta deixa de ser uma brincadeira ou um jogo, ou do faz de conta.

O brincar não é somente o momento da brincadeira livre ou o momento da diversão. Representa para quem brinca um universo de possibilidades e aprendizagens através das experiências do brincante que aprende de uma forma prazerosa e desenvolve o aspecto motor e cognitivo de maneira integral.

[...] para Vigotsky, a aprendizagem configura-se no desenvolvimento das funções superiores através da apropriação e internalização de signos e instrumentos em um contexto de interação. A aprendizagem humana pressupõe uma natureza social específica e um processo mediante o qual as crianças acedem à vida intelectual daqueles que a rodeiam. A brincadeira é partilhada pelas crianças, supondo um sistema de comunicação e interação da realidade que vai sendo negociado passo a passo pelos pares à medida que este se desenrola. Da mesma forma implica uma atividade consciente e não evasiva, dando a cada gesto significativo, cada uso de objetos implica a (re) elaboração constante das hipóteses da realidade com as quais esta confrontando (WAJSKOP, 2001, p. 34).

A brincadeira possibilita a interação com o outro, desenvolver competências como trabalhar em equipe, comunicação, além de valores como respeito, compartilhar, ética, cuidado de si e cuidado com o outro. Na educação infantil o brincar é essencial para que as crianças aprendam desenvolvendo sua criatividade e habilidades. Garcia (2002, p. 56) afirma que “ao brincar, o sujeito ensaia, treina, aprende, se distrai, sim; mas se constrói: afirma, assimila, reorganiza, descobre e inventa suas formas enfrenta os enigmas, os desafios, as oportunidades e as imposições que a vida lhe apresenta”.

O prazer do brincar ocorre pela dimensão lúdica do ser humano. As brincadeiras propiciam novas possibilidades de interpretação da realidade, construção de relações sociais. Ao escutar relatos de experiências dos adultos que tiveram uma infância feliz e com brincadeiras percebemos o quanto o brincar é importante para a aprendizagem e desenvolvimento integral do ser humano.

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos. Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira com atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e sua integração à sociedade. Ultrapassando essa ideia, o autor compreende que, se por um lado a criança de fato reproduz e representa o mundo por meio das situações criadas nas atividades de brincadeiras, por outro lado tal reprodução não se faz passivamente, mas mediante um processo ativo de reinterpretar o mundo, que abre lugar para a invenção e a produção de novos significados, saberes e práticas (BORBA, 2007, p.35).

Assim como o brincar é prazeroso, o aprender também pode ser. Apesar de essas duas palavras muitas vezes estarem colocadas de maneira opostas, a aprendizagem não precisa ser um espaço de tortura para os alunos. Atualmente o número de evasão escolar tem crescido de maneira assustadora, principalmente entre os jovens do ensino fundamental anos finais e do ensino médio.

Não é coincidência que nesses dois segmentos a ludicidade é rara. É comum ver a mesma metodologia tradicional, bancária e tecnicista baseada em quadro e leitura do livro didático. Aulas, geralmente, monótonas e metodologias utilizadas que dificultam mais a aprendizagem ao invés de facilitar.

A estrutura física da maioria das escolas públicas no Brasil é precária, salas cheias, paredes sujas, calor, cadeiras quebradas e para piorar existem professores desmotivados que simplesmente ministram suas aulas de maneira mecânica sem se preocupar com a aprendizagem do aluno.

A criança que sai da educação infantil, passa pelos anos iniciais não deixa de ser adolescente, jovem e adulto lúdico. A ludicidade não depende da idade. Todos precisaram ser estimulados para fazer algo. A motivação é interna. Estar em sala de aula não significa estar disposto ou provocado a aprender. O professor precisa assumir o papel de estimular a curiosidade e interesse dos alunos.

Aprender com curiosidade a aprender – é o despertar do prazer de conhecer, de compreender, descobrir, construir e reconstruir o conhecimento, ter curiosidade. É habilidade a ser desenvolvida sempre, ao longo de toda a vida, a fim de compreender o mundo, a sociedade, o movimento das ideias; é a busca do conhecimento, onde ele se encontra, principalmente hoje com toda a tecnologia disponível. (HASSMANN, 2006, p. 39).

3.2 O LÚDICO E OS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Sabemos que a ludicidade faz parte do universo infantil. A criança é um ser brincante e imaginativo por essência. Infelizmente é comum a ruptura entre a educação infantil e os anos iniciais do ensino fundamental. Na educação infantil o ensino é baseado na ludicidade, mas quando analisamos o ensino na nos anos iniciais é perceptível à diminuição evidente da ludicidade e atividades lúdicas.

Em alguns contextos utilizam hora de estudar e hora de brincar como se fossem antônimos. É possível que a criança aprenda brincando e que brinque aprendendo. O professor não precisa fazer jogos e brincadeiras para tornar a aula lúdica. O que torna uma aula lúdica é a abordagem que esse professor irá utilizar.

É comum escutar frases como “acabou a brincadeira, agora é a hora de estudar” quando a criança vai para o 1º ano. Esse pensamento é equivocado e errôneo em relação ao que é brincadeira, ludicidade e a importância desses elementos na educação e principalmente na aprendizagem.

Toda criança que brinca se comporta como um poeta, pelo fato de criar um mundo só seu, ou, mais exatamente, por transpor as coisas do mundo em que vive para um universo em acordo com suas conveniências. O poeta age como criança que brinca: cria um mundo imaginário que leva muito sério, isto, que dota de grandes qualidades de afetos, sem deixar de distingui-los claramente da realidade (KISHIMOTO, 2001, p.19).

Não só o poeta e os artistas necessitam utilizar a sua criatividade e imaginação, mas todos os seres humanos utilizam a ludicidade de alguma forma no seu cotidiano, porém devido a sua infância algumas pessoas possuem dificuldades e limitações em relação aos jogos, brincadeiras e momentos de prazer porque não tiveram experiências lúdicas suficientes para tornarem-se adultos felizes e saudáveis.

Geralmente é no ambiente lúdico que a criança revela-se. Ao acessar a imaginação e as emoções ela se torna plena naquele espaço e naquela atividade. Muitas potencialidades e dificuldades podem ser descobertas através dos jogos e brincadeiras. “Se brincar é essencial é por que é brincando que o paciente se mostra criativo”. (KISHIMOTO, 2001, p.19).

Geralmente a criança que vai para o 1º ano possui 06 (seis) anos de idade. Privar essa criança de ludicidade no espaço escolar é como privar um peixe de

nadar. É através da ludicidade que a criança aprende e faz as conexões entre o imaginário e a realidade.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SANTOS, 1997, p. 12)

É importante ressaltar que a cultura lúdica se desenvolve juntamente com a criança e a sociedade. O professor pode usar brincadeiras tradicionais fazendo relação com História, Geografia como também usar jogos eletrônicos para aprendizagem. Sempre demonstrando as possibilidades que as crianças têm ao seu alcance além da tecnologia digital que está atualmente dominando a infância em detrimento de diversas possibilidades de brincar.

Não podemos esquecer que a criança também está em processo de desenvolvimento motor. Os jogos e brincadeira são fundamentais para auxiliar nessa fase que é crucial para o futuro da criança em relação ao aspecto motor, cognitivo e saúde.

As brincadeiras e jogos são importantes instrumentos pedagógicos que possibilitam o desenvolvimento de potencialidades. O professor é o mediador do processo e o provedor de experiências. A criança é protagonista do processo.

E, assim a criança ao brincar vai criando suas experiências, construindo e contribuindo conhecimentos acerca do mundo e do outro com quem se relaciona. Dessa forma, o brincar auxilia na constituição do indivíduo como sujeito, possibilitando que ele seja capaz de regular voluntariamente sua conduta, pois é pelo brincar que a criança se apropria das significações produzidas nas relações sociais, constituindo-se sujeito. (ROCHA, 2002 apud SANTA CATARINA, 2005, p. 55).

Faz-se necessário que o professor escolha a atividade lúdica a partir da idade e realidade das crianças afim de que a atividade contribua para seu desenvolvimento integral e não prejudique seu processo de aprendizagem e desenvolvimento motor.

A maioria das Escolas brasileiras de ensino público não possui quadra poliesportiva, laboratórios, espaços para as crianças brincarem e equipamentos pedagógicos. A ludicidade pode ser uma ferramenta para driblar a falta desses

recursos nas Unidades escolares. “É uma necessidade unir dever e prazer em busca de um aprendizado mais significativo e satisfatório.” (CAVALLI, 2012).

Ser lúdico, portanto significa usar mais o hemisfério direito do cérebro e, com isto dar uma nova dimensão á existência humana, baseado em novos valores e novas crenças que se fundamentam em pressupostos que valorizam a criatividade, o cultivo da sensibilidade, a busca da afetividade, o autoconhecimento, a arte do relacionamento, a cooperação, a imaginação e a nutrição da alma. É, por isso, que as descobertas científicas sobre a dinâmica cerebral foram importantes para o estudo da ludicidade como ciência (SANTOS, 2001, p.13).

Para Bertoldi (2003) a criança que possui suas relações iniciais com a aprendizagem por meio do lúdico provavelmente terá chances de desenvolver uma conexão melhor com a educação formal, adquirindo mais coragem para lidar com seus medos e frustrações características do processo de aprendizagem.

“A passagem da educação infantil para o ensino fundamental não deve ser uma ruptura entre o “brincar” e o “estudar”. Ambos podem caminhar juntos na construção do conhecimento e desenvolvimento da criança. O lúdico é indispensável para que a criança sinta-se acolhida que veja a sala de aula como um espaço criativo, alegre, de liberdade e prazeroso.

O lúdico é extremamente necessário nos anos iniciais do ensino fundamental. É o período da alfabetização, da mudança de ciclos. A Escola para criança precisa ser um ambiente prazeroso, assim como ninguém aprende com fome, ninguém aprende um ambiente triste e desmotivado.

Não podemos esquecer que se tratando da Escola pública brasileira, muitas dessas crianças estão na Escola porque dos pais, não porque elas querem, por elas estariam em casa assistindo TV, jogando, brincando. Porque são atividades prazerosas para elas, substituir uma atividade prazerosa por uma atividade chata é frustrante, por esse motivo as aulas precisam ser prazerosas.

Não podemos deixar de destacar a ludicidade como área de conhecimento, produto e processo epistemológico. Através da ludicidade a criança produz conhecimento, aprende por meio das experiências e vivências valorando aquilo que para ela têm um significado. Assim como a estética é importante para a cognição, a ludicidade é fundamental, sobretudo na educação básica.

3.3 PERSPECTIVAS DOS PROFESSORES DO ENSINO FUNDAMENTAL SOBRE O USO DO LÚDICO

Ficaria muito feliz ao escrever sobre as perspectivas positivas dos professores do ensino fundamental sobre o uso do lúdico em sala de aula, mas é notório que na prática o uso do lúdico no ensino fundamental vai decrescendo a partir do primeiro ano, quanto mais o aluno avança, menos contato ele tem com experiências lúdicas em sala de aula. Como se o encantamento ainda restasse no primeiro ano diminuindo gradativamente até quase 0% no 9º ano do ensino fundamental.

Isso ocorre principalmente pela visão de que o aluno é o único responsável pela sua aprendizagem. Frases como “eu já estou formado” é dita por professores de forma a virar uma tradição. O fato é que apesar do estudante também ser responsável pela sua aprendizagem, os professores e pais também são responsáveis pelo ensino e aprendizagem. Porque a aprendizagem acontece principalmente pelo ensino e ambientes.

Se os adultos são motivados pelo desejo e pelo prazer. A criança e adolescente mais ainda por estarem na fase dos sonhos, das experiências, da imaginação, das mudanças, descobertas, curiosidade. Cabe ao professor provocar e conduzir essa curiosidade para os conteúdos propostos pelo currículo escolar.

O exercício da curiosidade convoca a imaginação a intuição, as emoções, a capacidade de conjecturar, de comparar, na busca da perfilização do objeto ou do objeto ou achado de sua razão de ser. Um ruído, por exemplo, pode provocar minha curiosidade. Observo o espaço onde parece que se está verificando. Aguço o ouvido. Procuo comparar com outro ruído cuja razão de ser já conheço. Investigo o espaço. Admito hipóteses várias em torno da possível origem do ruído. Elimino algumas até que chego a sua explicação. (FREIRE, 2006, p. 88).

Pensamos através de metáforas, comparando e interpretando as coisas de acordo com as nossas experiências. Aquilo que nos toca, que faz sentido, que tem relação com o nosso contexto, com a nossa vida é muito mais fácil de nos aproximar, de nos encantar, despertar nosso interesse para aprender e reaprender.

O uso do lúdico em sala de aula tem contribuído de maneira significativa na aprendizagem escolar, na relação entre professor e aluno, aluno e seus colegas. O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino-

aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende. (ROLOFF, 2010).

Se atividades lúdicas pontuais como gincanas e atividades voltadas para datas comemorativas modificam o ambiente provocando o interesse dos alunos para utilizarem sua criatividade demonstrando seu lado artístico, imagine esse movimento sendo feito no cotidiano escolar.

Disciplinas como Dança, Teatro, Música, Artes Visuais e Educação Física na maioria das Escolas públicas brasileiras do Fundamental Anos Iniciais são ministradas pelos pedagogos que por não serem da área de Arte, geralmente, fazem de maneira superficial e teórica privando o aluno da experiência nesse espaço que poderia ser mais aproveitado pela relação com a Arte e o esporte.

Nas Escolas que possuem o professor específico da área de Arte e de Educação física é visível o interesse e alegria dos alunos ao irem para aula. Alguns alunos esperam ansiosamente o dia da aula de Dança, Teatro, Música, Artes Visuais e Educação Física. Não porque é o momento da “liberdade”, do “brincar”, ou do “não escrever”, mas porque é o momento que, infelizmente, muitos dos alunos são tratados como crianças e jovens, como seres brincantes e “ludens”.

Não digo com isso que aulas lúdicas são exclusivas para professores da área de Arte, Educação física e Educação Infantil, pelo contrário. Todo professor deveria propor uma aula dinâmica, criativa, participativa e provocadora. Conduzir a criança à busca, ao domínio de um conhecimento mais abstrato misturando habilmente uma parcela de trabalho (esforço) como uma boa dose de brincadeira transformaria o trabalho, o aprendizado, num jogo bem sucedido, momento este em que a criança pode mergulhar plenamente sem se dar conta disso (ALMEIDA, 2000, p. 60).

É comum os professores utilizarem a ludicidade como recurso pedagógico na aprendizagem. Um exemplo é no ensino da matemática quando alguns professores propõe o uso de jogos para facilitar a compreensão do aluno. Sempre que acha necessário alguns professores utilizam materiais concretos em suas aulas em momentos pontuais. Se os professores utilizam esse recurso é porque sabem da eficácia.

Porém a ludicidade é muito mais que um instrumento de aprendizagem. Ela é um agente de transformação do ambiente escolar, principalmente do bem estar do aluno e do seu engajamento em sala de aula, no espaço escolar e nos estudos.

O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação, lealdade e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. Os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo (FRIEDMANN, 1996, p. 65).

Utilizar a ludicidade apenas como recurso pedagógico em sala de aula é limitar o potencial da ludicidade. A ludicidade é a linguagem do estudante, é por meio dela que ele aprende, se expressa, se relaciona. O lúdico deve fazer parte do ambiente escolar porque ele faz parte da vida, o homem é um ser lúdico.

Assim como a cultura é indispensável para o processo de ensino/aprendizagem a cultura lúdica se torna indispensável. A educação faz parte da cultura e da sociedade, o lúdico também. Entender o aluno como um ser brincante é entender o outro. Como ensinar alguém sem conhecer a sua realidade e seus anseios?

A ludicidade na educação possibilita situações de aprendizagem que contribuem para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver uma dosagem entre a utilização do lúdico instrumental, isto é, a brincadeira com a finalidade de atingir objetivos escolares, e também a forma de brincar espontaneamente, envolvendo o prazer e o entretenimento, neste último, o lúdico essencial. (MARIA ET AL, 2009, p. 8).

É necessário o equilíbrio entre atividade pedagógica e experiência lúdica. Porque se a criança é condicionada sempre a realizar exercícios através de jogos, ela não está brincando e sim realizando mais uma atividade pedagógica com um determinado objetivo.

A ludicidade é um meio e não um fim. É metodologia e não resultado. É processo e não produto. Como um estado interno do ser, a ludicidade não é alcançada simplesmente por meio de jogos e atividades denominadas lúdicas. A ludicidade só acontece quando envolve o aluno plenamente e desperta o seu desejo de estar presente, de participar daquela experiência.

Para uma melhor compreensão sobre as perspectivas dos professores do ensino fundamental sobre o uso do lúdico seria necessária uma pesquisa com os

mesmos. Estamos vivendo uma nova realidade, aulas remotas, aulas híbridas e tenho visto o uso do lúdico através de músicas, vídeos e imagens com o objetivo de serem mais atrativas para as crianças nesse momento de pandemia.

A partir das referências utilizadas, minhas experiências e observações chego a conclusão que tais perspectivas dos professores sobre o uso do lúdico ainda são limitadas. O lúdico deve fazer parte do cotidiano escolar não de maneira pontual, não no recreio livre ou dirigido, mas como elemento fundamental e fundante da aprendizagem.

4 METODOLOGIA

4.1 PESQUISA QUALITATIVA

Dentre os diversos tipos de pesquisas existem duas abordagens principais que vão delinear como a pesquisa irá se iniciar, desenvolver e a análise dos resultados obtidos após a conclusão da mesma. Essas duas abordagens principais são a pesquisa quantitativa e a pesquisa qualitativa. A pesquisa quantitativa está para as exatas, assim como a pesquisa qualitativa está para as ciências humanas.

A pesquisa qualitativa tem origem na antropologia a partir da investigação etnográfica. Preocupada mais com o contexto do que com dados, a pesquisa qualitativa é uma opção para os pesquisadores que estão buscando conhecer e entender o objeto de pesquisa. Associada ao estudo de campo, observação participante e entrevistas.

Os enfoques subjetivistas-compreensivistas, com suporte nas ideias de Schleiermacher, Weber, Dilthey e também em Jaspers, Heidegger, Marcel, Husserl e ainda Sartre, que privilegiam os aspectos conscienciais, subjetivos dos atores (percepções, processos de conscientização, de compreensão do contexto cultural, da realidade a-histórica, de relevância dos fenômenos pelos significados que eles têm para o sujeito). Os enfoques crítico-participativos com visão histórico-estrutural-dialética da realidade social que partem da necessidade de conhecer (através de percepções, reflexão e intuição) a realidade para transformá-la em processos contextuais e dinâmicos complexos (Marx, Engels, Gramsci, Adorno, Horkheimer, Marcuse, Fromm, Habermas etc.) (TRIVIÑOS, 1987, p. 117).

O contexto onde o objeto de pesquisa está inserido é a fonte direta de dados e o pesquisador é aquele que investiga através dos métodos escolhidos pelo mesmo. O que mais importa na pesquisa qualitativa é o processo. O pesquisador que escolhe a pesquisa qualitativa privilegia o contexto cultural e os atores sociais em suas relações e saberes.

As respostas de uma pesquisa qualitativa não têm caráter objetivo, seus resultados geralmente não são contabilizados com números exatos. Os dados são levantados de diversas formas tendo como, principais entrevistas e grupos focais. Utiliza questões abertas para que o entrevistado responda de acordo com o seu conhecimento.

O objetivo da pesquisa é entender o porquê de determinados problemas e situações.

Por meio da pesquisa qualitativa é possível compreender e interpretar questões relevantes em determinados contextos, propor possíveis intervenções bem como resolução de problemas.

A pesquisa qualitativa é conhecida também como "estudo de campo", "estudo qualitativo", "interacionismo simbólico", "perspectiva interna", "interpretativa", "etnometodologia", "ecológica", "descritiva", "observação participante", "entrevista qualitativa", "abordagem de estudo de caso", "pesquisa participante", "pesquisa fenomenológica", "pesquisa-ação", "pesquisa naturalista", "entrevista em profundidade", "pesquisa qualitativa e fenomenológica", e outras [...]. Sob esses nomes, em geral, não obstante, devemos estar alertas em relação, pelo menos, a dois aspectos. Alguns desses enfoques rejeitam total ou parcialmente o ponto de vista quantitativo na pesquisa educacional; e outros denunciam, claramente, os suportes teóricos sobre os quais elaboraram seus postulados interpretativos da realidade (TRIVIÑOS, 1987, p. 124).

Escolho a pesquisa qualitativa para o meu trabalho pela preocupação em entender o contexto que irei pesquisar e os fenômenos que atravessam a unidade escolar para além de dados e resultados. Números não revelam a causa dos problemas e possíveis soluções. Apenas quantificam e expõem de maneira crua.

Por mais que o pesquisador tente se distanciar do objeto de pesquisa para ter um olhar analítico distanciado, é fato que ao analisar pessoas, lugares, ações e instituições; interpretamos esses elementos a partir da nossa realidade, como de maneira etnocêntrica, com os nossos saberes e experiências. Utiliza-se uma metodologia exploratória com foco subjetivo do objeto analisado.

A diferença entre qualitativo-quantitativo é de natureza. Enquanto cientistas sociais que trabalham com estatística apreendem dos fenômenos apenas a região "visível, ecológica, morfológica e concreta", a abordagem qualitativa aprofunda-se no mundo dos significados das ações e relações humanas, um lado não perceptível e não captável em equações, médias e estatísticas (MINAYO, 2003, p. 22).

Em algumas vezes faz-se necessário que mesmo a pesquisa sendo qualitativa seja utilizado recursos de outros tipos de pesquisa como a quantitativa, para que seja possível alcançar os resultados e objetivos planejados ao longo da pesquisa.

Existem vantagens e desvantagens em trabalhar com a pesquisa qualitativa. Por se tratar de respostas geralmente oriundas de questões abertas, as respostas vão muito além de sim ou não, muitas vezes o pesquisador precisa interpretar as respostas. Ao optar por questionário aberto, as respostas revelam a opinião e conhecimento dos entrevistados que são protagonistas na pesquisa.

O pesquisador precisa se debruçar para compreender as respostas e assim se aproximar cada vez mais do contexto da pesquisa, do processo e assim obtendo melhores resultados.

Por meio da pesquisa qualitativa o pesquisador pode lançar seu olhar a partir das suas referências sobre o objeto da pesquisa e ter uma cosmovisão da realidade. Um mesmo objeto de pesquisa pode ser utilizado por vários pesquisadores e cada um terá um resultado diferente.

4.2 LOCUS DA PESQUISA

O lócus da pesquisa é a Escola Professora Maria dos Anjos Sales Brasil está situada no bairro Nova Santo Amaro nº 43, na cidade de Santo Amaro, Bahia. Sua Fundação foi em 1990, pelo então prefeito Manoel Juliano de Vasconcelos, tendo atualmente matriculados 132 alunos. Os estudantes estão distribuídos em 8 turmas, funcionando nos turnos matutino e vespertino do 1º ao 5º ano, e no noturno com EJA I. Ao todo são 10 professores que trabalham na Unidade escolar.

Quanto à estrutura a escola conta com 01 sala de informática, 05 salas de aula recentemente pintadas, todas as salas contam com lousa grande e janelas, 01 sala de diretoria, 01 cozinha por sinal, muito pequena, 03 banheiros onde um é usado pelo corpo docente da escola, 01 área em frente muito grande que serve para recreação; a secretaria funciona em frente às salas, e este mesmo local funciona também como refeitório para atender aos estudantes atendidos pelo programa novo mais educação. A escola está situada em um local periférico e distante do centro, atende a um número considerável de crianças com déficit de aprendizagem e problemas psicomotor.

4.3 SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos da pesquisa foram quatro (04) professores que atuam na unidade escolar que atuam no 5º ano do ensino fundamental anos iniciais. O instrumento utilizado será entrevista semiestruturada. Também irei utilizar da revisão bibliográfica e análise dos conteúdos relacionados à pesquisa.

4.4 ENTREVISTA SEMI-ESTRUTURADA

Inicialmente a intenção era observar as aulas e utilizar alguns documentos da escola como PPP, Currículo entre outros para análise e fundamentação teórica, porém devido a pandemia não obtive acesso. A entrevista passou a ser o principal instrumento para captar as informações.

A entrevista semi-estruturada é organizada através, de um plano de questões abertas com o objetivo de incluir perguntas acrescentando novos pensamentos e entendimentos de determinado tema. A entrevista semi-estruturada tem como foco um determinado assunto no qual é feito um roteiro de perguntas a fim de gerar discussões que inclui questões relevantes da entrevista. Esse modelo de entrevista é mais produtiva.

Para Triviños (1987, p. 146) a entrevista semi-estruturada tem como característica questionamentos básicos que são apoiados em teorias e hipóteses que se relacionam ao tema da Pesquisa. Os questionamentos dariam frutos a novas hipóteses surgidas a partir das respostas dos informantes. O foco principal seria colocado pelo investigador-entrevistador.

Para Manzini (1990/1991, p. 154), a entrevista semi-estruturada está focalizada em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista.

Segundo o autor a entrevista semi-estruturada deixa o entrevistado livre para dá suas respostas sem precisar seguir padrões. É necessário um questionário simples e objetivos é relevante para obter êxito na entrevista um planejamento.

Entendemos que para uma boa entrevista precisamos atingir o objetivo da pesquisa desta forma foi realizada uma entrevista semi-estruturada com quatro

professores do município de Santo Amaro buscando compreender como é trabalhado o lúdico na escola Maria dos Anjos Sales Brasil.

Foi enviado por e-mail um questionário contendo 8 questões simples e objetiva para quatro professoras da referida escola onde pude observar que os objetivos da entrevista foram alcançados com êxito.

5 ANÁLISE DE DADOS

1. Com que frequência você trabalha com jogos?

Quando questionadas sobre a frequência com que usam os jogos em sala de aula as professoras responderam da seguinte forma:

Sempre, quase todas as aulas, principalmente português e matemática.
(Professora P1)

São usados frequentemente como estratégia de ensino-aprendizagem.
(Professora P2)

Tenho o costume de trabalhar com os jogos em dias alternados para que criem-se expectativas e anseios levando as crianças a participarem das aulas. (Professora P3)

Sempre (Professora P4)

Com as respostas percebe-se que as professoras utilizam os jogos constantemente em suas aulas. Em relação a professora P3 Entendo como interessante a estratégia de trabalhar jogos em dias alternados para provocar a expectativa e curiosidade dos alunos.

Almeida (2008, p.34), afirma que as atividades lúdicas como recursos da prática educativa devem estar presentes no cotidiano das salas de aula da Educação Infantil visando não só o desenvolvimento emocional dos alunos, como também a compreensão por parte dos educadores sobre os limites e as possibilidades de trabalhar as questões afetivas no contexto escolar.

2. Qual o nível de envolvimento dos estudantes nessas atividades com jogos? A que se deve a esse fato?

Máximo, todos se envolvem e aprendizagem fica mais fácil e divertida.
(Professora P1)

Eles interagem muito mais nos jogos que nas atividades escrita. Eles opinam, participam e a aula torna-se proveitosa.
(Professora P2)

É bastante aceito pelos alunos, torna-se um momento de grande inclusão.
(Professora P3)

“Um bom envolvimento”

(Professora P4)

Como esperado, as respostas foram positivas, os estudantes geralmente se envolvem nas atividades com jogos, até aqueles tímidos e que não gostam de participar das aulas são motivados quando são ofertados jogos e brincadeiras do seu interesse. Entretanto, cabe ressaltar que uma atividade lúdica poderá ser um fracasso de os estudantes não forem bem orientados e se os professores não possuem objetivos claros a serem alcançados.

Segundo Violada (2011, p. 1), as brincadeiras e os jogos são sem dúvida a forma mais natural de despertar na criança a atenção para uma atividade. Os jogos devem ser apresentados gradativamente: por meio de o simples brincar, aprimorar a observação, comparação, imaginação e reflexão.

3. As atividades com jogos são utilizadas como ferramenta de avaliação?

Sim.
(Professora P1)

Não. Apenas usamos como estratégia para o aluno entender melhor os conteúdos oferecidos.
(Professora P2)

Sim. Vejo que com os jogos, as crianças aprendem com mais precisão, de forma prazerosa e espontânea, em que os aprendizados são constantes e são Tendo os jogos como ferramentas necessárias para a evolução do aprendizado, vejo-os como instrumentos avaliativos, desde que, ao trabalhar os jogos com as crianças o objetivo tenham sido alcançados.
(Professora P3)

Sim
(Professora P4)

Percebe-se que as professoras utilizam os jogos como recurso em sala de aula para aprendizagem, mas quando a perspectiva é avaliação a professora 2 afirma que não utiliza jogos como ferramenta de avaliação e as professoras 1 e 4 apenas responderam que sim, sem fazer nenhuma menção ao como essa avaliação é feita a partir ou por meio dos jogos.

Assim como o lúdico tem grande relevância no processo de ensino-aprendizagem, pode ser um recurso muito importante no processo avaliativo, pois irá

trazer à tona a dimensão criativa e estética do aluno de maneira singular que nenhum outro tipo de avaliação poderia mensurar.

Para Oliveira (2013) aliar as atividades lúdicas ao processo de ensino aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno. A ludicidade pode estar presente nas avaliações de diversas formas, tanto por meio de trabalhos como júri, debate, seminários livres, cenas teatrais, como também na forma do professor elaborar as questões das avaliações escritas e possíveis ilustrações.

4. Com que finalidade você traz os jogos para sala de aula?

Desenvolver o raciocínio a percepção dos alunos durante as atividades sendo esse resultado de uma aprendizagem notória sem ficar só nos recursos permanentes.

(Professora P1)

Com a finalidade de ajudar os alunos a entender os conteúdos oferecidos e ter prazer em aprender brincando.

(Professora P2)

Com a finalidade de conduzir o conhecimento e o aprendizado das crianças sem opressão.

(Professora P3)

Para interação e aprendizagem dos alunos.

(Professora P4)

As respostas das professoras 2 apontam o lúdico como facilitador do processo de aprendizagem e de modo prazeroso. Para Santos (2002) o lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção de conhecimento.

Já a professora 3 nos fala sobre o lúdico representa para a criança uma aprendizagem libertadora, pois não tem a pressão para que ela aprenda e responda de acordo com padrões estabelecido. Segundo Carvalho (1992), os jogos na vida da criança são de fundamental importância, pois explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais.

5. Há melhoria no desempenho acadêmico dos alunos quando você insere o lúdico no processo?

Sim.

(Professora P1)

Sim. Eles conseguem assimilar os assuntos com mais facilidade.

(Professora P2)

Sim, porque o lúdico para criança representa, uma forma de aprendizagem libertadora, prazerosa e estimulante, sem que a criança seja forçada a aprender. Acredito que por meio do lúdico a criança adquire mais conhecimento.”

(Professora P3)

Sim.

(Professora P4)

A professora 1 aponta os jogos como meio para desenvolver o raciocínio e não apenas um recurso. As professoras 2,3 e 4 abordam os jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem como recurso facilitador da aprendizagem. Na questão 5 as professoras 1 e 4 afirmam que há melhoria no desempenho acadêmico dos alunos quando você insere o lúdico no processo, mas apenas com a afirmação que sim. Já a professora 2 afirma que os alunos assimilam os assuntos com mais facilidade e por último a professora 3 faz uma análise do lúdico como forma libertadora, prazerosa e estimulante, porque a criança não é forçada a aprender e por isso adquire mais conhecimento.

Esse pensamento se aproxima do que Ribeiro (2013) afirma quando diz : “O lúdico como método pedagógico prioriza a liberdade de expressão e criação. Por meio dessa ferramenta, a criança aprende de uma forma menos rígida, mais tranquila e prazerosa, possibilitando o alcance dos mais diversos níveis do desenvolvimento.”

6. Quantas vezes você insere atividades com jogos durante a semana letiva? Por quê?

3 vezes na semana.

(Professora P1)

Quase todos os dias da semana.

(Professora P2)

3 vezes na semana.

(Professora P3)

2 a 3 vezes ou de acordo a necessidade.

(Professora P4)

Para Horn (2004), as brincadeiras, jogos e brinquedos, são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social. As professoras 1 e 3 responderam que insere jogos três vezes na semana em suas aulas, a professora 2 respondeu que quase todo dia, mas a professora 4 respondeu que de 2 à 3 vezes ou de acordo com a necessidade.

7. Os professores da escola costumam planejar e avaliar, em conjunto, a utilização de atividades lúdicas?

Sim ... Há uma troca de jogos que deram certo.
(Professora P1)

Sim. Na maioria das vezes cada professor levam sugestões para ajudar os outros colegas a desenvolver um bom trabalho com o lúdico.
(Professora P2)

Sim. Nas reuniões periódicas de planejamento.
(Professora P3)

Sim.
(Professora P4)

Todas as professoras responderam que sim. As professoras 1 e 2 relataram o compartilhamento das sugestões de atividades lúdicas. É imprescindível que as atividades lúdicas sejam pauta do planejamento em conjunto dos professores junto ao coordenador. De acordo com Corsino (2009, p. 119): “o planejamento é o momento de reflexão do professor, que, a partir das suas observações e registros, prevê ações, encaminhamentos e sequências de atividades, organiza o tempo e espaço”.

8. Há recursos para desenvolver atividades lúdicas em sua escola? Você tem acesso a esses recursos para levar para sala de aula?

Sim. A escola sempre disponibilizou materiais de acordo com o que tinha.
(Professora P1)

Sim, existem vários recursos na escola. Inclusive algumas escolas do município foram agraciadas com uma sala de recursos completa, onde um pedagogo específico usa para trabalhar com alunos que tem deficiência na aprendizagem.
(Professora P2)

Algumas vezes sim. Outras, necessito utilizar recursos próprios para construção do material didático.
(Professora P3)

Sim
(Professora P4)

De acordo com as respostas das professoras a ludicidade é muito presente na prática da Escola Maria Dos Anjos Sales Brasil tanto por meio dos jogos quanto da concepção da importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem.

Os brinquedos e jogos são utilizados, diversas vezes, como suporte para brincar é um provocador da ludicidade. Os materiais lúdicos são de fundamental importância para auxiliar e enriquecer a prática das professoras quanto ao uso do lúdico em suas aulas. Por esse motivo deve constar como itens necessários em relação aos produtos adquiridos para a Escola.

Apesar das respostas positivas em relação a ofertas de recursos para desenvolver atividades lúdicas em sua escola e o acesso a esses recursos para levar para sala de aula. Percebo que poderia ter uma quantidade maior e mais variada desses recursos. “Materiais, brinquedos, instrumentos sonoros e mobiliários não devem ser vistos como elementos passivos. Mas como componentes ativos do processo educacional que refletem a concepção de educação assumida pela instituição. (BRASIL, 1998, p.68).”

6 CONCLUSÃO

Este trabalho buscou mostrar através dos teóricos e relatos de experiências das professoras a importância do lúdico no ambiente escolar, especificamente das professoras do 5º ano. O lúdico é uma ferramenta metodológica e um facilitador do processo ensino-aprendizagem. O professor é um mediador e o aluno protagonista, seja do jogo, brincadeira, atividade lúdica ou mesmo de uma aula expositiva de caráter lúdico.

Por meio do universo lúdico a criança tem liberdade criadora, atualmente uma das competências e habilidades mais importantes em qualquer profissão, desenvolvendo suas capacidades de forma espontânea e prazerosa. A ludicidade funciona como metáfora, pois permite a interpretação de informações externas pelas informações internas daquilo que já está construído como conhecimento.

Assim como em uma tempestade de ideias, durante o jogo, a brincadeira ou atividade lúdica o aluno sente-se confortável para arriscar, errar e fazer conexões que talvez não fizesse em uma atividade de caráter formal visando respostas objetivas.

A criança aprende por meio do brincar, brincar de imitar os pais, os adultos, professores, personagens. Brincando de cozinhar, de dirigir, construir, de ser médico inicia a construção de conhecimento que facilita, sem dúvidas, na futura concretização desse aprendizado futuro e opcional.

Outro benefício dos jogos e brincadeiras é a comunicação e interação social. A criança que brinca aprende a seguir regras, decidir, respeitar o outro, trabalhar em equipe, planejar, desenvolve autonomia entre outros atributos inerentes a nossa vida enquanto cidadãos, atores sociais e profissionais.

A ludicidade proporciona o desenvolvimento integral do ser humano, desenvolve o aspecto físico, as funções motoras, coordenação, equilíbrio, flexibilidade, condicionamento físico. Mas também ou principalmente desenvolve as funções cognitivas por meio da estética e (re) interpretação de mundo pelo estudante.

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança, que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para pode

garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem o professor devem utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor, a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades, deve ser um ambiente agradável, e que as crianças possam se sentirem descontraídas e confiantes (ALMEIDA 2014 p. 3).

Não devemos atrelar jogos, brincadeiras e atividades lúdicas somente para a educação infantil. A ludicidade faz parte do ser humano, por esse motivo deve se fazer presente no ensino fundamental anos iniciais, no ensino fundamental anos finais e no ensino de jovens e adultos.

Claro que para cada turma é necessário planejar quais jogos, brincadeiras e atividades terão de fato a participação voluntária e irá contribuir de maneira mais eficiente para o aprendizado daquele grupo. A escola não deve separar o lúdico do conhecimento formal, como se a ludicidade fosse resumida em 10 ou 15 minutos de intervalo, no início ou final da aula.

A ludicidade é uma área de conhecimento e também um caminho para facilitar a construção de outros conhecimentos. Geralmente estão nas aulas em momentos fracionados ou em datas comemorativas, o que com certeza é um desperdício visto a comprovação dos benefícios que podem proporcionar na aprendizagem.

A escola que tem a ludicidade como filosofia se torna um ambiente atrativo e estimulante para o estudante. Não apenas por meio de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas, mas pela forma de ensinar que precisa fazer os alunos estarem junto com o professor na mesma viagem em busca daquele conhecimento.

Cabe ao professor buscar sempre estratégias para facilitar a aprendizagem dos alunos. Não basta o aluno estar presente fisicamente na sala de aula, é preciso ele estar presente na aula e acessar esse ambiente de ensino-aprendizagem conduzido pelo professor. Para que se tenha aprendizagem é preciso despertar o interesse.

O professor precisa conhecer os seus alunos, entender a sua realidade, seu contexto e sua cultura. Durante o planejamento o professor deve visualizar a

diversidade que é a sua turma para escolher quais serão as atividades e jogos que podem atingir/estimular todos.

Se nós enquanto adultos, somos movidos pelo interesse, só ficamos satisfeitos quando estamos fazendo algo que nos desperte o desejo, o prazer. As crianças e adolescentes muito mais! Pois são movidos pelas emoções. Qual prazer em estar sentado em uma cadeira desconfortável e escutar o professor lançar palavras que não fazem sentido para a vida do aluno.

A escola através do projeto político pedagógico precisa garantir aos estudantes o direito ao brincar, mas, sobretudo ao aprender. E qual a melhor maneira de aprender que não seja brincando ou sendo estimulado? Não só os professores são responsáveis pelo ensino no ambiente escolar, coordenadores e gestores também são responsáveis. A escola precisa estar alinhada tendo em seus planejamentos a compreensão da ludicidade como recurso indispensável.

Não basta também que a ludicidade esteja no PPP e nos currículos. É preciso modificar/expressar nos espaços da Escola. Uma Escola sem uma quadra poliesportiva, sem um espaço recreativo, sem área verde, sem biblioteca, sem aparelho de Som, sem televisão precisa rever qual o conceito de ludicidade que está seguindo. A educação não se restringe a sala de aula, a Escola como um todo é um cenário e terreno para o ensino-aprendizagem.

As atividade e aulas lúdicas são mais eficientes do que qualquer outro tipo de aula, pois proporciona ao aluno o prazer de vivenciar as experiências disponibilizadas e mediadas pelo professor. Como afirma Luckesi (2000), o professor faz a mediação para que o aluno trilhe o caminho para o centro de si mesmo, estimulando sua confiança interna e externa.

A ludicidade é muito mais que momentos pontais, eventos ou atividades. Analisando as perguntas feitas para as professoras, penso que deveria provocar mais sobre a concepção que as professoras têm sobre o que seja ludicidade, lúdico e atividades lúdicas. Não é porque o professor disponibilizou jogos que está promovendo a ludicidade.

Outra questão muito importante é sobre a avaliação. Se o lúdico faz parte da vida e é fundamental para o processo de ensino-aprendizagem, e é uma área de conhecimento, por que não utilizar o lúdico também nas avaliações? Se por meio da ludicidade o aluno revela/desenvolve sua criatividade, comunicação, capacidade de

resolução de problemas entre outras habilidades. É também uma forma de avaliar o progresso de aprendizagem do aluno.

Os dados levantados através de formulários aplicados como entrevistas para as professoras da Escola Maria Dos Anjos Sales Brasil foi de extrema importância para fazer um cruzamento entre o referencial bibliográfico pesquisado com dimensão prática e teórica das professoras em suas aulas e na Escola como um todo.

De acordo com as perguntas respondidas pelas professoras, O lúdico é elemento cotidiano no espaço escolar, inclusive quase todas responderam que utilizam jogos três vezes na semana. Porém é perceptível o entendimento do lúdico pela maioria como momentos, como jogos, como ferramenta para facilitar a aprendizagem.

Através das respostas das professoras podemos perceber que o lúdico está presente no cotidiano ambiente da Escola Maria Dos Anjos Sales Brasil. Acredito que seria muito importante para a pesquisa a observação participante nas aulas dessas professoras para constatar o uso do lúdico, porém devido a pandemia e as aulas remotas essa ação não foi possível.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Aline Marques da Silva. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança 13/10/2014. Disponível em: <http://www.seduc.mt.gov.br/Paginas/A-import%C3%A2ncia-do-l%C3%BAdico-para-o-desenvolvimento-da-crian%C3%A7a.aspx> cesso em 25 de Março de 2021.
- ALMEIDA, Geraldo Peçanha de. **Teoria e Prática em Psicomotricidade**: jogos, atividades lúdicas, expressão corporal e brincadeiras infantis. 4. ed. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2014. p.37. Grifo do autor.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2008.
- ARIES,P.Historia social da criança e da família.2.ed.Rio de Janeiro:LTC,1981
- BERTOLDI, M. Jogos na Educação e no consultório. (artigo publicado). 2003. Disponível em: Acesso em 15 fev. 2021.
- 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.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto Secretaria de Educação Fundamental. Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil. Brasília: MEC, 1998. v. 1, 103p.
- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- BRASIL. Conselho Nacional de Educação; Câmara de Educação Básica. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Diário Oficial da União, Brasília, 18 dez. 2009, Seção 1, p. 18. Disponível em: Acesso em: 05 fev. 2021.
- BRASIL. Ministério da Educação e Desporto, Secretaria de Educação Fundamental Coordenação Geral de Educação Infantil. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Brasília, DF: MEC/SEF/COEDI, 1998. p. 28.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais Para a Educação Infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.
- CARVALHO, A.M.C. ET al. (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. Vol. 1 e 2. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003.
- CAVALLI, Edena Carla Dorne. **Ludicidade**: uma possibilidade metodológica para processo de ensino e aprendizagem na educação infantil e séries iniciais da educação básica. 2012. UNIOESTE – CAPES. 8 p. Disponível em: DP&A, 2002.

FRIEDMANN, A. Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo, Moderna, 2001.

GARCIA, R. L. (org). Crianças, essas conhecidas tão desconhecidas. Rio de Janeiro:

GRASSI, T. M. Oficinas psicopedagógicas. 2ª ed. rev. e atual. Curitiba: IBPEX, 2008.

HANK, Vera Lucia Costa. O Espaço Físico E Sua Relação no Desenvolvimento e Aprendizagem da Criança. Disponível em:

<https://meuartigo.brasescola.uol.com.br/educacao/o-espaco-fisico-sua-relacao-no-desenvolvimento-aprendizagem-.htm> Acesso em 25 de Março de 2021.

HORN, Maria da Graça de Souza. Sabores, cores, sons, aromas. A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, Morchida Tizuko. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2001. SANTA CATARINA, Secretaria de Estado da Educação.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O Jogo e a Educação Infantil**. 1. ed. São Paulo: Pioneira, 2002. p.19.

LUCKESI, C. Carlos. Educação, ludicidade e prevenção de neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese. In: LUDOPEDAGOGIA – Ensaio 1 Educação e Ludicidade/Cipriano Carlos Luckesi (org). Salvador: UFBA/FACED/Programa de Pós-Graduação em Educação. V.1, 2000.

LUCKESI, Cipriano Carlos. “Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade”, in Interfaces da Educação, Cadernos de Pesquisa – Núcleo de Filosofia e História da Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, UFBA, vol. 2, no. 1, 1998, pág. 09-25.

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e formação do educador. Revista entreideias, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul. /dez. 2014

LUCKESI, Cipriano Carlos. (org) **Educação e Ludicidade**. Salvador UFBA/FACED, 2000.

MANSON, Michael. História dos Brinquedos e dos Jogos. Brincar através dos tempos. Lisboa, Portugal: Teorema, 2002.

MANZINI, E. J. A entrevista na pesquisa social. Didática, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.

MARIA, V. M.; ALMEIDA, S.; SILVA, A. X.; ALMEIDA, B. C.; FURTADO, J. de L.; BARBOSA, R. V. C. A ludicidade no processo ensino-aprendizagem. Corpus et Scientia, v.4, n.2, p. 5-17, 2009.

MENEGHETTI, A. Pedagogia Ontopsicológica. 3. ed. Recanto Maestro: Ontopsicológica. Editora Universitária, 2014.

MINAYO, Marília Cecília de Souza (Org.). Pesquisa Social: teoria, método e criatividade. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

NEGRINE, Airton. Ludicidade como ciência. In: SANTOS, Marli Pires (org) – A Ludicidade como ciência. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2001.

OLIVEIRA, Maria Miguel de. A inclusão do aluno com deficiência intelectual no ensino regular. Revista Ciências da Educação. Maceió, ano I, vol 02, n. 01, Abri/Jun. 2013.

PIAGET, Jean; BARBEL, Inhelder. **A Psicologia da Criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil., 1999, p. 51.

Proposta Curricular de Santa Catarina: Estudos Temáticos. Florianópolis: IOSC, 2005.

RIBEIRO, Suely de Souza. **A Importância do Lúdico no Processo de Ensino-Aprendizagem no Desenvolvimento da Infância**. 2013. Disponível em: <https://psicologado.com/atuacao/psicologia-escolar/a-importancia-do-ludico-no-processo-de-ensino-aprendizagem-no-desenvolvimento-da-infancia> Acesso em 25 de Março de 2021.

ROLOFF. E. M. A importância do lúdico em sala de aula. In: Semana de Letras, 10, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p. 1-9.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. A ludicidade como ciência. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. Brinquedoteca: o lúdico em diferentes contextos 6. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SILVA, João Da Mata Alves Da. **O lúdico como metodologia para o ensino de crianças com deficiência intelectual**. 2012. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4736/1/MD_EDUMTE_II_2012_33.pdf acesso em 25 de Março de 2021.

TRIVIÑOS, A. N. S. Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação. São Paulo: Atlas, 1987

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. Três enfoques na pesquisa em ciências sociais: o positivismo, a fenomenologia e o marxismo. In: _____. Introdução à pesquisa em ciências sociais. São Paulo: Atlas, 1987. p. 31-79.

VIOLADA, Rosiane. Brincadeiras e jogos na educação infantil. 2014. Disponível em: Acesso em 25 de Março de 2021.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WAJSHOP, Gisela. Brincar na pré-escola. São Paulo: Cortez, 1995.

WAJSKOP, G. Brincar na Pré-escola. São Paulo: Cortez, 2001.

APÊNDICES

Perguntas do questionário

OBJETIVO 1 - Detectar em que medida a escola trata o lúdico no ensino aprendizagem do fundamental 1 no 5º ano.

1. Com que frequência você trabalha com jogos?
2. Qual o nível de envolvimento dos estudantes nessas atividades com jogos? A que se deve a esse fato?
3. As atividades com jogos são utilizadas como ferramenta de avaliação? Porque? Como é feito ?

OBJETIVO 2 - Analisar a relevância dos jogos educativos no processo do ensino aprendizagem.

4. Com que finalidade você traz os jogos para sala de aula?
5. Há melhoria no desempenho acadêmico dos alunos quando você insere o lúdico no processo? O que aponta para isso ?

OBJETIVO 3 - Investigar com que frequência os professores trabalham a ludicidade nas Escolas Municipais de Santo Amaro tendo como base a Escola Maria Dos Anjos Sales Brasil.

6. Quantas vezes você insere atividades com jogos durante a semana letiva? Porque ?
7. Os professores da escola costumam planejar e avaliar, em conjunto, a utilização de atividades lúdicas?
8. Há que tipo de recursos para desenvolver atividades lúdicas em sua escola? Você tem acesso a esses recursos para levar para sala de aula

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Declaro, por meio deste termo, que concordei em ser entrevistado(a) e/ou participar na pesquisa de campo referente ao projeto/pesquisa intitulado(a) ludicidade desenvolvida(o) por Luana Laryssa Dos Santos Carmo. Fui informado(a), ainda, de que a pesquisa é [coordenada / orientada] por Emanuel Alberto Cardoso Monteiro, a quem poderei contatar / consultar a qualquer momento que julgar necessário através do telefone nº (71) 99165-5914 ou e-mail emanuel.acm@unilab.edu.br.

Afirmo que aceitei participar por minha própria vontade, sem receber qualquer incentivo financeiro ou ter qualquer ônus e com a finalidade exclusiva de colaborar para o sucesso da pesquisa. Fui informado(a) dos objetivos estritamente acadêmicos do estudo, que, em linhas gerais, é TCC.

Minha colaboração se fará de forma anônima, por meio de entrevista. O acesso e a análise dos dados coletados se farão apenas pelo(a) pesquisador(a) e/ou seu(s) orientador(es) / coordenador(es).

Fui ainda informado(a) de que posso me retirar desse(a) estudo / pesquisa a qualquer momento, sem prejuízo para meu acompanhamento ou sofrer quaisquer sanções ou constrangimentos.

Atesto recebimento de uma cópia assinada deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido, conforme recomendações da Comissão Nacional de Ética em Pesquisa (CONEP).

Santo Amaro, Ba 16 de março de 2021

Assinatura do(a) participante: _____

Assinatura do(a) pesquisador(a): _____

Assinatura do(a) testemunha(a): _____