

O LÚDICO COMO RECURSO PEDAGÓGICO: UM ESTUDO DE CASO EM UMA TURMA DO 5º ANO EM UMA ESCOLA PARTICULAR DE FORTALEZA

José Francimilton da Cruz Lima¹

Lourdes Aparecida do Nascimento Saboia²

Lucíola Lima Caminha Pequeno³

RESUMO

Este artigo aborda a questão do uso do lúdico como recurso pedagógico no âmbito do ensino fundamental. O objetivo principal é identificar o uso do lúdico como recurso pedagógico, em uma turma do 5º ano, do ensino fundamental e suas contribuições no processo de aprendizagem dos alunos. Como metodologia utilizou-se de uma abordagem qualitativa, de pesquisa bibliográfica e de campo. O locus escolhido foi uma escola da rede privada em Fortaleza. Como instrumento de coleta de dados foi realizada uma entrevista semiestruturada com a professora regente do 5º ano e a coordenadora pedagógica da escola. As reflexões e os dados obtidos acerca do tema, levaram a conclusão que a utilização do lúdico como recurso pedagógico contribui e aprimora o desempenho educacional no processo de ensino-aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Ludicidade. Recurso Pedagógico. Professor. Atividades lúdicas.

THE PLAYFUL AS A PEDAGOGICAL RESOURCE: A CASE STUDY IN A CLASS DThe 5th YEAR IN A PRIVATE SCHOOL OF FORTALEZA

ABSTRACT

This article addresses the issue of the use of play as a pedagogical resource in the scope of elementary school. The main objective is to identify the use of playing as a pedagogical resource, in a 5th grade class, of elementary school and its contributions in the learning process of students. A qualitative approach, bibliographic and field research was used as methodology. The locus chosen was a private school in Fortaleza. A semi-structured interview was conducted as a data collection instrument with the 5th grade teacher and the pedagogical coordinator of the school. The reflections and data obtained on the subject led to the conclusion that the use of playing as a pedagogical resource contributes and improves educational performance in the teaching-learning process of students.

Keywords: Ludicity. Pedagogical Resource. Teacher. Recreational activities.

¹ Pedagogo pelo Centro Universitário Ateneu (UniAteneu). E-mail: josefrancimiltonlima@gmail.com

² Pedagoga pelo Centro Universitário Ateneu (UniAteneu). E-mail: lourdesaboia.32@gmail.com

³ Professora do Centro Universitário Ateneu (UniAteneu). E-mail: luciola.pequeno@professor.uniateneu.edu.br

1 INTRODUÇÃO

Ao observarmos o contexto educacional dentro da sala de aula, nos deparamos com vários tipos de atividades, muitas delas utilizam um recurso pedagógico conhecido como lúdico, que é uma importante ferramenta educacional que pode ser utilizada como estímulo ou estratégia para a aprendizagem dos alunos. Quando falamos em atividades lúdicas, compreendemos que é uma ação voltada para a prática pedagógica dos professores, com o objetivo de facilitar o ensino-aprendizagem através dos conteúdos presentes em seus planejamentos.

Geralmente encontramos com mais frequência a prática do lúdico nos anos iniciais da escola, esse recurso é claramente observado na Educação Infantil, que é uma fase muito propícia para o uso dessa ferramenta, pois nesse primeiro momento, a criança está apta a realizar diversos tipos de atividades, sentindo mais interesse por atividades dinâmicas, onde pode proporcionar uma maior interação com o meio em que está inserida, ocorrendo então, além do desenvolvimento cognitivo, a socialização com o ambiente no qual agora faz parte.

Com o decorrer dos anos escolares, nota-se que a prática de atividades lúdicas, vem sendo cada vez menos frequente em sala de aula, pois quando se inicia a etapa do Ensino Fundamental, o conteúdo passa a ser mais priorizado devido as cobranças exigidas pelo currículo educacional e, para utilizar atividades que envolvem o lúdico em sala de aula, o educador necessita ter além de habilidades e conhecimentos, tempo hábil para inserir em seu planejamento, atividades compatíveis com os conteúdos a serem ministrados.

Desta forma, consideramos que, ao utilizar estratégias lúdicas como jogos, brincadeiras, faz de conta, contação de histórias, dentre outros, que podem favorecer o aprendizado dos alunos, isso demanda muito tempo, podendo então desmotivar o docente de alguma forma, pois eles devem também cumprir o calendário educacional e os conteúdos obrigatórios pela instituição de ensino. Por isso, se faz necessário o apoio e o acompanhamento pedagógico por parte do núcleo gestor ao docente, a fim de incentivar a utilização da prática do recurso lúdico.

Segundo as competências para o Ensino Fundamental, da Base Nacional Comum Curricular – BNCC: “É preciso experienciar a ludicidade, a percepção, a expressividade e a imaginação, ressignificando espaços da escola e de fora dela [...]”. (Brasil, 2017, p.198). Entende-se que, com o uso dessa prática, o docente poderá usufruir de uma metodologia mais assertiva para condução de seus conteúdos, trazendo um novo significado. Portanto, o docente deve compreender a importância de aprofundar seus conhecimentos sobre a ludicidade, a fim

de garantir de forma objetiva o uso dessa temática como recurso pedagógico, afinal percebemos que o lúdico é algo necessário para socialização dos educandos, pois funciona como facilitador da aprendizagem no espaço escolar.

Com isso escolhemos essa temática, pois percebemos a importância de trabalhar o lúdico dentro da sala de aula, com o propósito de conhecer e aperfeiçoar as várias atividades presentes no processo de aprendizagem dos alunos. Assim, este artigo justifica-se pela necessidade de observarmos a importância da prática lúdica no processo do ensino-aprendizagem no ensino fundamental I, a fim de buscar práticas assertivas para o melhor aproveitamento do conteúdo ministrado pelos docentes. Sabendo que existem várias possibilidades didáticas oferecidas por este recurso, nos deparamos com a seguinte pergunta: Quais são os benefícios do uso do lúdico como recurso pedagógico no 5º ano, do ensino fundamental I?

Diante desta problemática, trabalharemos com os objetivos de: identificar o uso do lúdico como recurso pedagógico, em uma turma do 5º ano do ensino fundamental e suas contribuições no processo de aprendizagem dos alunos, verificando as práticas lúdicas vivenciadas em sala e o apoio da gestão escolar no acompanhamento do planejamento dos docentes. Assim, agregaremos novos conhecimentos sobre essa prática no cotidiano educacional.

2 O LÚDICO NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Ao estudarmos sobre atividades desenvolvidas dentro de sala de aula é possível observar a utilização de um recurso pedagógico conhecido como lúdico. Ele é um dos responsáveis por estimular ações educativas, possibilitando que a criança aprenda de uma forma diferente, dinâmica. Mas afinal o que significa ludicidade?

A palavra ludicidade tem origem no latim “*ludus*” que significa jogo, portanto, considera-se que todas as atividades lúdicas têm por característica uma metodologia divertida e estimuladora em vários aspectos. Segundo Almeida (2009, on-line), no campo das ações pedagógicas, o conceito de ludicidade compreende-se quando:

O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana. Caracterizando-se por ser espontâneo funcional e satisfatório. Sendo funcional: ele não deve ser confundido com o mero repetitivo, com a monotonia do comportamento cíclico, aparentemente sem alvo ou objetivo.

Nem desperdiça movimento: ele visa produzir o máximo, com o mínimo de dispêndio de energia. (Almeida, 2009, on-line).

Desta forma, as atividades escolares acompanhadas com o uso do lúdico proporcionará um melhor desenvolvimento educacional, pois essas atividades apoiam-se em recursos como brinquedos, jogos e brincadeiras, que levam o educando a usar a imaginação, a interagir, proporcionando uma aprendizagem satisfatória e prazerosa. Porém, nem sempre as atividades lúdicas estiveram presentes em sala de aula, anteriormente, na história da educação, o que se notava como didática utilizada em sala de aula, era apenas o professor como um provedor de conhecimento aos alunos e segundo Libâneo (1994), nesta fase era notório a utilização do método tradicional, que classificava o professor como dominante em sala de aula; assim nessa metodologia, o docente normalmente usava como recurso: a voz, o quadro e giz para reproduzir o conteúdo e por sua vez, os alunos transcreviam para o seu caderno, sendo o processo de aprendizagem através do sistema de memorização dos conteúdos, para obterem notas satisfatórias em avaliações.

Esse retrato histórico mostra como nossa educação era simplesmente direcionada para aplicação dos conteúdos, percebe-se que não havia grande interesse com relação ao desenvolvimento no processo de aprendizagem dos alunos e dentro deste contexto histórico não encontra-se a utilização do lúdico como ferramenta pedagógica, tornando as metodologias voltadas apenas ao sistema de associação e de preparação, com a finalidade de serem apenas testados por meio de avaliações, ou seja, os educandos eram avaliados apenas pela memorização e classificados por notas atribuídas em testes avaliativos.

Ao longo dos anos, desde a entrada dos jesuítas no país, o processo educacional sempre foi cercado de algumas incertezas, tanto que a metodologia tradicionalista dos padres colonizadores, era voltada com uma visão catequética. Neste período histórico, ainda do processo de colonização, Marques de Pombal deu um ponta pé nas reformas iniciais desse processo, tendo ainda alguns pensadores como: Benjamim Constant, Epitácio Pessoa, Rivadávia Correia, Carlos Maximiliano, João Alves da Rocha Vaz, Francisco Campos, Gustavo Capanema, que tiveram ideias e influências no tocante às mudanças e reformas na educação do Brasil.

Dessa forma, estudos realizados pelo Ministério da Educação em 1946, sobre o processo educacional, levaram a uma tomada de decisão em reformular a educação. Sabemos que tais mudanças aconteceram de forma progressiva, afinal passaram-se tantos anos para que

fosse notado alterações no contexto educacional. Contudo, foi possível entender no contexto histórico, a existência de leis que protegessem de forma positiva o processo educacional, sendo constituída então a Lei de Diretrizes e Bases da Educação - LDB (1996), que foi um norte ao modelo de gestão de ensino da época. Após isso, muitos direitos foram sendo adquiridos e uma outra visão sobre a educação vinha se construindo, sendo incluído na própria Constituição Federal, que em seu art. 205 garante:

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho. (Brasil, 1988, p.123).

Santos (2001), aponta que foi a partir da nova LDB, juntamente com os Parâmetros Curriculares Nacional da Educação, que foi necessária uma mudança na educação, na qual se discutiu na década de 90, as diretrizes para as escolas do Brasil, período em que houve muitas divergências entre os educadores, mas foi a partir disso que começaram a repensar o ato pedagógico e nesse contexto, a ludicidade começou a fazer parte da escola, como recurso pedagógico.

Mas, assim como direito, a educação também deverá possibilitar que o aluno aprenda e compreenda os conteúdos ministrados pelos docentes de forma em que as atividades sejam mais atrativas. Nesta perspectiva, o processo educacional deverá sair de uma linha pensante tradicionalista, para um campo de metodologias baseadas no lúdico como ferramenta pedagógica. Dessa forma será possível possibilitar um ensino que utilize várias estratégias, contribuindo para melhorias no currículo educacional.

2.1 Contribuições do lúdico na educação

No decorrer do desenvolvimento educacional, em suas várias etapas, a criança consegue compreender e assimilar os conteúdos através da sua capacidade de aprendizagem e dos estímulos recebidos. Esse processo ocorre quando existe a interação da criança com o meio em que está inserida e através do contato com o outro. Com o uso de atividades lúdicas, a criança encontra uma facilidade em compreender os conteúdos de forma ampla, fazendo com que o professor continue a inserir atividades lúdicas em sua prática, possibilitando ao educando uma forma diferente e estimuladora de aprender. Quando esse recurso é inserido no planejamento

do professor, ele constrói um elo de aproximação com o aluno através da relação criada nessas atividades.

Algumas estratégias são caracterizadas com a finalidade do desenvolvimento da habilidade do pensar e do imaginar, que ao se aliar ao objeto brinquedo, conduzirá a criança ao conhecimento do objeto de estudo. Assim, Kishimoto define:

Os brinquedos podem incorporar, também, um imaginário preexistente criado pelos desenhos animados, seriados televisivos, mundo da ficção científica com motores e robôs, mundo encantado dos contos de fadas, estórias de piratas, índios e bandidos [...]. (Kishimoto, 2005, p.21).

Podemos relacionar que o uso dos brinquedos e brincadeiras levam as crianças a despertarem sua imaginação para um mundo do “faz de conta”, desenvolvendo seus instintos naturais diante das situações demonstradas em ações. Essa realidade é encontrada na educação básica, presente no Ensino Infantil, momento pelo qual toda criança inicia o desenvolvimento educacional, portanto, as atividades deverão ser voltadas para prática do lúdico, pois, a natureza dessas atividades, permitem um maior dinamismo dos conteúdos ministrado pelos professores.

Com o uso desse recurso pedagógico em sala de aula, os professores precisam estar atentos e aptos para ajustarem seus planejamentos trazendo uma característica mais leve para suas aulas, sem esquecer da importância dos conteúdos, a fim de que haja uma maior compreensão dos alunos aos conteúdos repassados. Portanto, cabe ao docente transformar suas atividades em algo que consiga atrair a atenção dos alunos, despertando neles a curiosidade e interesse ao conhecimento. Assim, ao utilizar as atividades lúdicas ou jogos educativos, o educando aprenderá de forma proveitosa os conteúdos abordados pelos currículos educacionais. Desta forma, complementa Carmo; Veiga; Cintra e Lima:

A ludicidade é a forma da criança de aprender e se desenvolver, de se apropriar da cultura que a cerca de forma prazerosa, para que desperte o seu interesse. Para tanto, as atividades lúdicas não devem ser impostas, se assim for, perde sua principal característica, a liberdade de escolha, e o propósito de uma atividade baseada em seu interesse. (Carmo; Veiga; Cintra e Lima, 2017, on-line).

Compreende-se que as atividades lúdicas presentes em sala de aula são ferramentas relevantes para desenvolvimento educacional dos alunos. Desse modo, a ludicidade é uma forma atrativa para despertar no aluno, a capacidade de indagar, de buscar conhecimento, de

criar interesse pelos conteúdos e encontrar prazer no ato de estudar. Ao despertar no aluno o interesse pela busca do conhecimento, as atividades lúdicas são direcionadas para o seu desenvolvimento, assim, alcançarão uma evolução considerada positiva em seu processo educacional e que também irá refletir na sua vida social.

Algumas atividades desenvolvidas em sala de aula necessitam de apoio baseado em alguns objetos, como por exemplo, os jogos e os brinquedos e até mesmo brincadeiras. Na visão da autora Kishimoto (2005), o uso de jogos educativos remete a importância desses instrumentos para que aconteça um desenvolvimento do aluno no processo de ensino-aprendizagem. Dessa forma, todas as atividades realizadas no contexto pedagógico devem exercer um trabalho de desenvolvimento na criança, possibilitando o estímulo para a aprendizagem adequada em cada fase. Assim, é perceptível que o uso dessa ferramenta pedagógica esteja claramente inserido em todo processo educacional.

Desta forma, Rau (2013), coloca que ludicidade se faz presente no espaço escolar, garantindo que as crianças aprendam de forma dinâmica, dessa forma a aprendizagem passa a ser um ato de diversão nas atividades e nas brincadeiras com os pequenos. É também na fase do infantil que o professor precisa usar suas habilidades e estratégias com o objetivo de contribuir no processo de desenvolvimento cognitivo e social das crianças.

Após a fase inicial, no decorrer dos anos educacionais, essas variações de atividades voltadas ao uso do lúdico vão diminuindo, sendo substituídas por atividades referentes aos conteúdos do currículo educacional, sujeitando a criança a uma nova perspectiva. No Ensino Fundamental, fase em que os conteúdos são cobrados de forma mais pertinente, torna-se menos frequente a utilização de atividades lúdicas, pois o docente terá ênfase nos conteúdos, modificando também, a sua metodologia de ensino.

Essa fase é caracterizada por ser a etapa mais longa da educação básica, por ter duração de 9 anos e composta por crianças na faixa etária de 6 a 14 anos, além disso essa etapa se caracteriza também por um processo de mudança educacional, que será vivenciado pelo educando. Segundo as diretrizes da BNCC, é possível compreender que:

Essas mudanças impõem desafios à elaboração de currículos para essa etapa de escolarização, de modo a superar as rupturas que ocorrem na passagem não somente entre as etapas da Educação Básica, mas também entre as duas fases do Ensino Fundamental: Anos Iniciais e Anos Finais. (Brasil, 2017, p.57).

Ou seja, ocorre aqui uma série de anseios, tanto por parte do educador, como do educando no que se refere ao desempenho educacional, tendo em vista que ocorrerá novas experiências e novos desafios a serem superados. O aluno por sua vez sente a diferença nas metodologias aplicadas anteriormente na educação infantil e se depara com uma quantidade expressiva de conteúdos e de exigências ao seu desempenho escolar. “Há, portanto, crianças e adolescentes que, ao longo desse período, passam por uma série de mudanças relacionadas a aspectos físicos, cognitivos, afetivos, sociais, emocionais, entre outros.” (Brasil, 2017, p.57). Sabe-se que para estas crianças, o processo de adaptação a novos conhecimentos é coberto de inseguranças e incertezas. O professor tem papel essencial para que aconteça a desmitificação dos medos atribuídos por essa mudança no contexto escolar.

Para que não haja um prejuízo significativo no rendimento escolar desses alunos, o docente precisa perceber a importância de inserir o lúdico como recurso pedagógico na fase do ensino fundamental, e com isso diminuir os impactos causados pela mudança na modalidade de ensino, pois ao utilizar o lúdico, o professor terá a possibilidade de resgatar a segurança que as crianças necessitam para aprendizagem dos conteúdos a serem aprofundados.

Por isso é necessário compreender o uso do lúdico como estratégia de aprendizagem, tendo enfoque no ensino fundamental I, pois será um diferencial no processo de adaptação desses educandos, pois nessa fase existe uma série de cobranças por parte dos pais e da instituição nas diversas disciplinas aplicadas e composta pelo currículo educacional.

2.2 O uso do lúdico como recurso pedagógico no ensino fundamental

Com o uso do lúdico como recurso pedagógico, o docente promove em seus alunos a capacidade de compreender os objetivos dos conteúdos ministrados em cada etapa da educação de forma mais prazerosa, permitindo maior interação com as atividades desenvolvidas. Portanto, algumas estratégias de ensino mediante o uso dessa ferramenta possibilita um desenvolvimento crescente, baseando-se na vivência e na experiência adquirida no decorrer do processo educacional experienciadas por eles.

Sendo assim, Barcelar, afirma o seu pensamento sobre o lúdico e o seu desenvolvimento:

O lúdico tem um papel muito mais amplo e complexo do que, simplesmente, servir para treinamento de habilidades psicomotoras, colocadas como pré-requisito da alfabetização. Através de uma vivência lúdica, a criança está

aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal. Assim, a ludicidade, como uma experiência vivenciada internamente, vai além da simples realização de uma atividade, é na verdade a vivência dessa atividade de forma mais inteira. (Barcelar, 2009, p. 26).

Dessa forma, percebemos que as atividades em que são inseridas o lúdico, vai muito além do que um treinamento diferente para alfabetizar, mas sim, algo que é vivenciado de forma intensa. Com isso, percebe-se que na fase da educação infantil, essas atividades estão presentes nos planejamentos desenvolvidos pelos professores, a fim de garantir uma evolução no processo de aprendizagem. Portanto, algumas atividades como contação de história, circuitos psicomotores, aula de dança, brincadeiras de rodas, dentre outras propostas pedagógicas, auxiliam o desenvolvimento educacional das crianças no seu processo de socialização e na construção do seu caráter de cidadão perante a sociedade, afinal, sabemos que é nesta fase em que as crianças são inseridas em um contexto social.

Quando falamos sobre ensino fundamental, tudo muda de figura, considerando que, para acontecer essas atividades em sala de aula, o professor necessita buscar habilidades e estratégias junto ao seu aluno, sem que ele venha se sentir inseguro diante dos conteúdos que devem ser desenvolvidos, visto que, só com o apoio um do outro, o uso da ludicidade torna-se concreto dentro da sala de aula. Nesta fase, o sistema educacional mostra uma nova realidade, vivenciados em um contexto mais conteudista e assim, o aluno e o professor acabam sujeitando-se as cobranças impostas pelo currículo a ser desenvolvido.

O ensino fundamental é cercado de conteúdos bem robustos que são divididos por disciplinas a serem desenvolvidas, estão presentes no currículo escolar disciplinas como: Português, Matemática, História, Geografia, Ciências, Língua Estrangeira, Artes e Educação Física, dentre outros. Apesar de serem disciplinas com conteúdos mais específicos a serem trabalhados, elas permitem que os professores possam fazer uso de atividades lúdicas, mesmo sabendo que cada uma dessas disciplinas tem as suas particularidades e especificidades. É necessário então que os professores insiram em seus planejamentos, atividades de acordo com o objetivo de cada disciplina. Segundo Santos (1997, p. 12): “a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, não apenas como diversão”. Dessa forma entende-se que o uso do recurso lúdico pode ser inserido em qualquer disciplina curricular para o melhor desempenho acerca dos conhecimentos a serem desenvolvidos pelos alunos.

Compreende-se que muitas disciplinas possuem uma complexidade referente aos seus conteúdos, dentre elas, destaca-se que a de matemática, que é uma das mais desafiadoras para aplicar o lúdico como metodologia. Assim reforça a BNCC sobre esta disciplina:

No Ensino Fundamental, essa área, por meio da articulação de seus diversos campos – Aritmética, Álgebra, Geometria, Estatística e Probabilidade –, precisa garantir que os alunos relacionem observações empíricas do mundo real a representações (tabelas, figuras e esquemas) e associem essas representações a uma atividade matemática (conceitos e propriedades), fazendo induções e conjecturas. (Brasil, 2017, p. 265).

Neste processo nota-se que os conteúdos relacionados ao ensino da matemática, que apresentam várias características, como figuras, tabelas etc., é passível de ser trabalhados de forma lúdica, a fim de desenvolver uma maior compreensão dos alunos, mediante a execução de atividades práticas, para que assim consigam ter maior êxito no desenvolvimento do seu raciocínio lógico, assimilando os conceitos matemáticos. Portanto, no campo das ciências exatas, o professor pode utilizar atividades como: jogos, brincadeiras, adivinhações, trabalho em grupo, jogo da memória, entre outras atividades pedagógicas, permitindo assim o desenvolvimento do conhecimento matemático.

Assim, compreendemos que o uso de jogos, brinquedos e/ou brincadeiras, são facilitadores de um processo de aprendizagem mais eficaz sobre aquilo que deseja ser ensinado. Kishimoto (2005) remete que ao usar esse recurso pedagógico, a criança começa a ter prazer pela aula, permitindo um desenvolvimento cognitivo e social por ela atribuído na ação do brincar. Nota-se que o lúdico é essencial para que as atividades sejam realizadas de forma atrativas e que a concentração da criança seja direcionada para o ato do conhecimento.

Vivenciar o lúdico no ensino fundamental não é tarefa fácil, trabalhar com brincadeiras na educação requer confiança de ambas as partes para que se chegue a um determinado objetivo. Kishimoto (2005, p. 67), afirma que “As brincadeiras desenvolvem a inteligência facilitando assim o estudo, por esse motivo passou a fazer parte dos conteúdos escolares. O lúdico é o inverso do ensino tradicional, e todo pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos”. Por mais que se tenham pesquisas que apontam o uso do lúdico de maneira positiva, muitas escolas não priorizam esse recurso, muitas vezes sendo deixado no ensino fundamental para o momento do recreio ou atividades extraclasse, nesse sentido Maluf, afirma que:

É rara a escola que investe nesse aprendizado. A escola simplesmente esqueceu a brincadeira. Na sala de aula ou ela é utilizada com um papel didático ou é considerada uma perda de tempo. Até no recreio a criança precisa conviver com um monte de proibições. (Maluf, 2009, p.28).

Portanto, para que essa prática lúdica seja aplicada com uma finalidade, o professor não deve trabalhar sozinho, é necessário o apoio constante da escola em suas ações, assumindo uma postura diferente mediante os desafios educacionais que devem ser enfrentados no cotidiano escolar.

3 METODOLOGIA

Nesta etapa, iremos mostrar o passo a passo de como foi realizada a pesquisa.

3.1 Tipo de pesquisa

Esta pesquisa utilizou-se do caráter bibliográfico que por sua vez caracteriza-se por ter finalidade de recursos:

[...] partir de material já publicado, constituído principalmente de: livros, revistas, publicações em periódicos e artigos científicos, jornais, boletins, monografias, dissertações, teses, material cartográfico, internet, com o objetivo de colocar o pesquisador em contato direto com todo material já escrito sobre o assunto da pesquisa. [...] (Prodanov; Freitas, 2013, p.54).

Assim, foi fundamentada em autores como Kishimoto (2005), Carmo; Veiga; Cintra e Lima (2017), Libâneo (1999) e Barcelar (2009) que trabalham com o lúdico com ferramenta essencial no processo de ensino. A pesquisa também apresentou uma abordagem qualitativa, que segundo Prodanov e Freitas (2013) trata-se de uma relação dinâmica entre o sujeito e o objeto de estudo, nos quais os resultados obtidos não podem ser discutidos através de números.

A pesquisa também se caracteriza como um estudo de caso, que segundo Yin (2005), se caracteriza como: “[...] um estudo detalhado e exaustivo de poucos, ou mesmo de um único objeto, fornecendo conhecimentos profundos”. Além, disso foi realizada uma pesquisa de campo que se define segundo Lakatos e Marcondes (2009) como a experiência do pesquisador com o objeto de estudo em seu ambiente, sendo nessa pesquisa, realizado em uma escola particular.

3.2 Local e participantes da pesquisa

O lócus dessa pesquisa é uma entidade mantenedora particular nos seguimentos da Educação Infantil ao Ensino fundamental II, localizado no bairro Parque Santa Maria na grande Messejana, na cidade de Fortaleza. A Escola foi criada em 01 de janeiro de 2009, tendo sua instalação ocorrida em 01 de fevereiro do mesmo ano. Ela possui alunos com média de 02 a 14 anos de idade, sendo 399 matriculados no corrente ano. O perfil socioeconômico é bem diversificado, mas a maioria dos alunos encontra-se situados na renda mínima, ao qual uma boa parte depende do Programa do Governo Federal, intitulado Bolsa Família.

A escolha pelo lócus se justifica através da existência do ensino fundamental, onde identificamos o uso do lúdico de forma diferenciada em uma turma do 5º ano, observados em um momento de estágio, assim tivemos a oportunidade de conhecer o trabalho desenvolvido pela professora do 5º ano, como também o da coordenadora pedagógica da escola. Com isso, foi possível observar que as ações realizadas por ambas se enquadravam dentro da temática da nossa pesquisa.

Os sujeitos dessa pesquisa foi a professora do 5º ano do ensino fundamental e a coordenadora pedagógica da instituição, dessa forma a escolha se deu uma vez que a professora em sua metodologia, utiliza o lúdico como recurso pedagógico, tendo o apoio da coordenação pedagógica, que a auxilia em seu planejamento e aplicação dele.

3.3 Coleta e análise de dados

Como instrumentos de coleta de dados utilizamos uma entrevista semiestruturada, que segundo Severino (2013), “corresponde a coleta de informações a partir da conversa livre e espontânea dos sujeitos dessa pesquisa”. Dessa forma, conseguimos obter uma aproximação com a realidade vivida pela professora e pela coordenadora pedagógica, baseada em nossa temática. Embora tendo flexibilizado algumas medidas de segurança de saúde devido a pandemia da Covid-19, optamos (entrevistadas e pesquisadores) por realizar a entrevista via aplicativo *Google Meet*, ferramenta audiovisual que permitiu esse encontro.

As entrevistas foram compostas por 10 perguntas, sendo 5 para a professora e 5 para a coordenadora, com a finalidade de compreendermos a ação do recurso do lúdico como recurso pedagógico no 5º ano do ensino fundamental. Na análise de dados retiramos os principais trechos das respostas realizadas na entrevista, analisando e comparando junto aos teóricos

abordados no trabalho, estando as respostas das entrevistadas anexadas na íntegra nos anexos deste trabalho.

3.4 Aspectos éticos

As participantes da entrevista assinaram o Termo de Compromisso Livre e Esclarecido (TCLE) onde deixa-se claro o sigilo em relação aos dados coletados para pesquisa. Ambas as participantes autorizaram a gravação por áudio durante toda a entrevista, a fim de auxiliar a transcrição de suas respostas. Consideramos praticamente inexistentes os riscos, pois a entrevista foi realizada de forma remota, por meio do aplicativo *Google Meet*, havendo, portanto, na videochamada, somente os pesquisadores e a pessoa entrevistada escalada para o seu dia. Quanto aos benefícios deste estudo, são esperados resultados positivos sobre as contribuições do uso do recurso lúdico no processo educacional.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira entrevista foi realizada em 26 de março de 2022, às 15h, com a professora do 5º ano e a segunda entrevista ocorreu no dia 08 de abril de 2022, às 19h, com a coordenadora pedagógica. O primeiro sujeito da pesquisa foi a professora do 5º ano da escola. Ela é formada em Pedagogia pela Universidade Vale do Acaraú - UVA e possui especialização pelo Instituto Plus em atendimento educacional; atua na escola escolhida como lócus desde o ano de 2014, sendo atualmente professora regente das turmas de 5º ano. O segundo sujeito da pesquisa foi a coordenadora pedagógica da escola, ela é formada em Pedagogia pela Universidade Vale do Acaraú – UVA e possui duas especializações, sendo uma na Gestão e Coordenação Escolar e a outra em Transtorno de Aprendizagem pela Faculdade Vale do Jaguaribe – FVJ. Sua atuação na escola iniciou por volta do ano de 2014 e desde 2016, veio assumir a coordenação pedagógica da instituição, fazendo, dentre outras atribuições, um trabalho de acompanhamento da prática lúdica no desenvolvimento educacional da escola.

Para uma melhor organização das respectivas falas e proporcionando o sigilo das identidades de ambas as entrevistadas, usaremos os termos “professora” e “coordenadora” para melhor compreensão das respostas.

Na primeira pergunta questionamos a professora sobre a importância do uso do lúdico para o quinto ano. A “professora” respondeu:

a importância da ludicidade no 5º ano é fechar o aprendizado da criança, para que eles possam seguir o processo seguintes. Pois, acontece o fechamento das matérias no quinto ano. A grande importância é resgatar os conteúdos desde o primeiro até o quinto ano de forma bem dinâmica. Consolidar os conteúdos, pois cada um tem sua característica de aprendizagem, alguns aprende ouvindo, outros lendo, outros escrevendo e outros brincados. A grande maioria das crianças aprendem brincando.

Já a “coordenadora” quando questionada sobre a importância do uso do lúdico afirma que:

Bom, o 5º ano do ensino fundamental além de ser a última turma da fase do fundamental I, nesta fase eles começam a se questionar a respeito do espaço escolar. Então, para finalizar o ciclo de fundamental I o lúdico faz com que eles passem de série do 5º para o 6º ano de uma maneira que eles consigam compreender que aquele estudo faz sentido pra ele. Então chega no 5º ano em que os conteúdos mudam, eles começam a rejeitar as matérias devido sua complexidade, lúdico por sua vez começa abrir as portas para eles se aprimorem e não temerem a complexidade dessas disciplinas.

A “professora” compreende o lúdico nessa fase, como forma de consolidar os conteúdos, pois o 5º ano é também um período de resgate de outras matérias, que os prepara para os anos seguintes, sendo necessário utilizar o lúdico de várias formas para que a aprendizagem ocorra. Já a “coordenadora”, atribui um significado ao lúdico, no sentido de desmistificar alguns conteúdos futuros, fazendo com que eles deem sentido aquilo que aprenderam e estejam abertos aos novos desafios.

Compreende-se, então, que dentro do contexto do 5º ano, se faz necessário o uso do lúdico de diferentes formas, desde o aprender brincando, até como preparação para o futuro. Dessa forma, Barcelar (2009), reforça que as atividades lúdicas são mais prazerosas se forem respeitadas as emoções vivenciadas pelos educandos nos momentos proporcionados pelos educadores. Portanto, ter o lúdico como recurso pedagógico, se faz importante em várias esferas do aprender.

Na segunda pergunta, questionamos se existe uma melhora sobre o rendimento escolar dos alunos do 5º ano mediante o uso das atividades lúdicas. A “professora” por sua vez afirma que:

Sim! É perceptível porque eles conseguem associar as músicas, as brincadeiras, aquilo que eles aprenderam assim se torna mais fácil. A gente acaba tirando o conteúdo de dentro da caixa, de dentro do livro e traz o conteúdo mais atual para eles, de formas mais atuais. Quando vou ensinar as matérias sempre trago algo diferente ou que estejam inseridos no meio deles. [...].

Diante da mesma pergunta, a “coordenadora” afirma que:

Sim! vou lhe explicar o porquê, esse ano na escola resolvemos adotar uma medida: temos uma professora no 4º e no 5º ano. Ou seja, a professora do 4º ano, ela só trabalha com a questão conteudista, já a do 5º ano não, ela realiza o procedimento junto com os materiais lúdicos. Daí pensei o seguinte, essa turma do 4º ano pode sofrer, então decidi, vou juntas as duas professoras e cada uma vai dar disciplinas nas duas séries.

A “professora” relata que busca estratégias para trabalhar os conteúdos em sala, utilizando formas lúdicas e percebe uma melhora no rendimento; já a “coordenadora” adotou medidas para que fossem trabalhadas nas turmas de 4º e 5º ano, a teoria e a prática, ficando o 5º ano com a parte mais lúdica, ela também afirmou uma melhora no rendimento escolar.

Desse modo, entende-se que o uso da metodologia lúdica aprimora o rendimento escolar devido à natureza atrativa desse recurso. Nesta visão, entende-se que:

A ludicidade na educação requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento com a literatura da área, da definição de objetos, organização de espaços, da seleção e da escolha de brinquedos adequados e o olhar constante nos interesses e das necessidades dos educandos. (Rau, 2013, p. 30).

Dessa forma, cabe ao professor realizar seu planejamento pedagógico com o uso de estratégias, a fim de que o recurso lúdico seja aplicado de forma constante, conduzindo o processo de ensino e aprendizagem a uma evolução esperada por seus resultados. Logo, com o uso desse recurso pedagógico, a criança sente um maior interesse em participar das atividades realizadas em sala de aula, contribuindo para o seu aprendizado.

Na terceira pergunta, questionamos a “professora” sobre quais recursos são inseridos no seu planejamento pedagógico e o que eles podem oferecer para aprendizagem dos alunos do 5º ano. A “professora” então respondeu:

Eu utilizo muito a lousa mágica, fazendo com papel ofício e fiz uma moldura e plastifiquei, daí eles podem utilizar com a canetinha. Esse recurso eu uso em todas as disciplinas, então utilizo na ortografia ‘x’ com o som de ‘ch’, e aí vamos fazer uma lista de palavras. Aí eles vão escrever, depois eles trocam com o amigo dele para corrigir aquilo que eles escreveram. Pode ser também utilizado para matemática, nas contas. Eu também uso jogo de lógica, uso muito dentro da disciplina. Tem o tangram, jogos da memória com números, com expressões e palavras. Então eu fico sempre em volta desses recursos.

Podemos notar que o uso de recursos pedagógicos, objetos, brinquedos e até mesmo brincadeiras, auxiliam o desenvolvimento da aprendizagem dos conteúdos ministrados em sala de aula. Desse modo, nota-se que “o uso do brinquedo/jogos educativos com fins pedagógicos, remete-nos para a relevância desses instrumentos para a situação de ensino-aprendizagem e do desenvolvimento infantil.” (Kishimoto, 2005, p.11). A arte de conduzir o conteúdo de forma lúdica proporciona ao professor uma aproximação com seus alunos, firmando assim, o apoio concreto para realização dessas atividades.

Com a “coordenadora”, questionamos sobre qual era a sistemática usada pela gestão no acompanhamento dos planejamentos para que haja o uso do lúdico. Ela respondeu:

Primeira situação que eu realizo é o planejamento com os educadores, ou seja, só vou poder saber o que vai ser planejado se eu mesmo estiver junto fazendo o procedimento. Até porque existe uma diferença daquilo que elas escrevem, para o que vai ser executado em sala de aula. Muitas das vezes a minha função é fiscalizadora principalmente para saber se o professor está executando o que foi proposto.

Percebemos que a “coordenadora” acompanha de perto o planejamento, muitas vezes fiscalizando o trabalho do professor, para que ele execute o que foi planejado, proporcionando um direcionamento nas atividades desenvolvidas por seus docentes no cotidiano escolar. Nesse sentido (Rau, 2013) aborda que, com a reflexão pedagógica por meio do uso do lúdico, o aluno não se limitará, sendo mais participante no processo de aprendizagem. Assim, a tarefa do lúdico também tem como missão tornar o aluno um sujeito ativo no processo de aprendizagem.

Na quarta pergunta direcionada a “professora”, questionamos se há uma maior interação dos alunos nas atividades que envolvem o lúdico e quais exemplos de atividades aplicadas e quais disciplinas mais usadas. Ela respondeu:

Sim, porque eles querem fazer sempre em dupla ou de grupo e a maioria dos professores por não ter tanto domínio ou por achar que só eles devem dominar o conteúdo, eles não permitem tanto as atividades em grupo, em dupla. Então essas atividades assim, eles conseguem fazer em dupla e conseguem ajudar um ao outro, então eles trocam aprendizagem, nisso eles fazem uma interação melhor. Pois, eles querem estar sempre perto de alguns que não tem muito o conhecimento e assim gostam de fazer a interação. Na matemática como falei eu uso muito a linguagem lúdica para que eles possam compreender o conteúdo.

A “professora” percebe que quando usa o recurso lúdico nas atividades, há uma interação maior por parte dos alunos aos conteúdos da aula, sendo esta livre e espontânea, pois

acabam encontrando nas atividades, uma maneira de ajudar os colegas. Nesta concepção (Almeida, 2009) destaca que as atividades lúdicas podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer ação que possa causar um estado de interação grupal ou que possibilite uma sensibilização com as atividades desenvolvidas no ambiente escolar. Dessa forma, as atividades lúdicas auxiliam na coordenação psicomotora construindo conhecimento com o meio em que está inserido, no caso da matemática, contribuindo para o raciocínio lógico.

Com a “coordenadora”, perguntamos quais são as diferenças encontradas no aproveitamento em turmas que o educador atribui o lúdico em suas atividades, para turmas em que o educador não tem ênfase a este recurso. Ela respondeu:

As diferenças são grandes principalmente no desempenho escolar, ou seja, as notas são pontos que norteiam muito. Mas, existe também uma outra situação na questão do posicionamento do professor, ou seja, tem turmas que não gosta da aula da professora x que não usa o lúdico. Ou seja, tenho problema de comportamento muito grande nessas perspectivas. Então, desempenho e comportamento são dois sinais claro da eficiência do lúdico. Pois, a gente percebe que os alunos gostam.

Em sua visão, a “coordenadora” afirma que existe uma diferença no desempenho escolar mediante a aplicação do lúdico nas atividades em sala de aula e o fator que pode causar contratempos educacionais, é o fato do professor não conseguir aplicar uma metodologia mais lúdica, levando o aluno a um desinteresse pelo conteúdo. Dessa forma, (Barcelar, 2009, p. 26) afirma que: “Através de uma vivência lúdica, a criança está aprendendo com a experiência, de maneira mais integrada, a posse de si mesma e do mundo de um modo criativo e pessoal”. Compreende-se que, se não houver uma metodologia baseada no lúdico nas atividades realizadas em sala de aula, o aluno pode ter comportamentos inadequados, causando uma desconcentração ou um desinteresse, por acreditar que é mais uma aula chata, interferindo assim no seu desempenho.

Na quinta pergunta direcionada a “professora”, questionamos sobre o apoio da gestão escolar para promover essa prática e em que consiste. Ela nos respondeu:

Sim, tenho! Geralmente sempre é realizado um tipo de programação como cursos, ou palestras que a coordenação promove para que nosso conhecimento seja ainda mais amplo para o uso dessa metodologia, além dos planejamentos também estarem voltados muito com essa temática.

A “professora” relata ter o apoio da gestão para que possa desenvolver sua prática lúdica, sendo ofertados vários tipos de formação, além de um planejamento que contempla o uso do recurso do lúdico, pois com isso poderá ter uma interação maior das crianças, contribuindo para a construção do conhecimento.

Com a “coordenadora” indagamos sobre de que forma a instituição apoia os seus docentes para a utilização do recurso lúdico em sala. Ela respondeu afirmando que:

A instituição oferente cursos para aprimoramento das ferramentas usadas pelo lúdico, são palestras sobre assunto voltado a projetos dos lúdicos, cursos de contação de história para os professores, fórum educativos. Tudo isso é um incentivo da direção para melhorar nossas propostas pedagógicas.

Dessa forma, percebe-se que a parceria realizada pela escola e seus professores é uma base para a aplicação do uso do lúdico nas disciplinas ministrada por seus docentes, sendo oferecidas várias atividades e capacitações, no sentido de incentivar essa prática. Assim, é necessário que a relação professor-coordenador seja uma via que estabeleça a educação em todos os aspectos no ambiente escolar. É a partir dessa junção que o processo educacional será firmado na expectativa de que o ensino-aprendizagem seja concreto na vida do aluno. Almeida (2009), nos coloca que: “a formação lúdica interdisciplinar se assenta em propostas que valorizam a criatividade, [...] proporcionando aos futuros educadores vivências lúdicas, experiências corporais que se utilizam da ação do pensamento e da linguagem” [...].

Portanto, trabalhar o lúdico como ferramenta pedagógica é na verdade refletir de forma prazerosa os conteúdos aprendidos em sala, a fim de que o conhecimento seja uma evolução na criança que busca no brincar, a construção do seu futuro e o desejo expresso de ser uma pessoa reflexiva mediante a sociedade.

5 CONCLUSÃO

Compreende-se através desta pesquisa que a utilização do recurso lúdico como ferramenta pedagógica possibilita ao professor uma execução do seu plano de ensino de uma forma bem mais atraente, fazendo com que os alunos despertem maior interesse pelos conteúdos a serem ministrados. Neste contexto, o professor é uma peça fundamental para que ocorra a inserção do lúdico dentro das aulas através dos conteúdos proposto pelo plano curricular de ensino, tornando-se um facilitador de aprendizagem no âmbito escolar. Percebe-se que quando

o professor se cerca de uma metodologia lúdica, os alunos tendem a ter uma maior concentração nas atividades realizada em sala de aula, levando-os a uma interação com o meio em que estão inseridos.

Sendo o lúdico um aliado ao processo educacional, para que seu uso traga resultados, é preciso que a gestão da escola, apoie e acompanhe o planejamento do professor, de forma a garantir um aprendizado sólido e mais estruturado, esperando assim resultados satisfatórios, pois consideramos que através das atividades que atribuem o recurso lúdico, torna-se concreto a socialização do ensino e da aprendizagem dos alunos.

Verificou-se então, que os objetivos desta pesquisa foram alcançados, pois foram identificados o uso do lúdico e suas contribuições na turma do 5º ano, do ensino fundamental, assim como verificado o apoio da gestão da escola, que acompanha o planejamento docente e oferece capacitações para aplicação de atividades lúdicas, oferecendo estratégias que são utilizadas pelo docente. Portanto a prática lúdica no contexto escolar, torna o ambiente de sala de aula mais prazeroso e dinâmico, com maior aproveitamento por parte dos alunos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 18 nov. 2020.

BARCELAR. Vera Lúcia da Encarnação. **Ludicidade e educação infantil**. Salvador: EDUFBA, 2009.

BRASIL. Constituição. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal: Centro Gráfico, 1988.

BRASIL. Conselho Nacional de Educação (CNE). Resolução 2, de 22 dez. 2017. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). **Diário Oficial da União**, Brasília, Distrito Federal, 22 dez. 2017.

BRASIL. LDB: Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Senado Federal, **Diário Oficial da União**, Brasília, Distrito Federal, 13 fev. 1996.

CARMO, Carliani Portela do Carmo; *et al.* **A ludicidade na educação infantil: aprendizagem e desenvolvimento**. 2017. Disponível em: <https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23662_12144.pdf>. Acesso em 18 nov. 2020

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LIBÂNEO. José Carlos. **Didática**. São Paulo: Cortez Editora, 1994.

LIBÂNEO. José Carlos. **Democratização da escola pública**. 16. ed. São Paulo: Loyola, 1999.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 7. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Fundamentos da Metodologia Científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

PRODANOV, Cleber Cristiano. **Metodologia do trabalho científico: Métodos e técnicas de pesquisas e do trabalho acadêmico**. 2. ed. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica**. 1. ed. Curitiba: Ibpex, 2013.

SANTOS, Marli Pires dos. (Org.). **Brinquedoteca: O lúdico em diferentes contextos**. 11 ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997

SANTOS, Marli Pires dos. **Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creches**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do Trabalho Científico**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

VERGARA, Sylvia Constant. **Método de pesquisa em administração**. São Paulo: Atlas, 2005.

YIN, Robert. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3.ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

Recebido em: 25/05/2023

Aceito em: 20/08/2023