



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA A DISTÂNCIA

Jéssica Alves Dourado

**EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: uma reflexão sobre as atividades
lúdicas na educação.**

**Brasília – DF
2020**

Jéssica Alves Dourado

**EDUCAÇÃO E LUDICIDADE: uma reflexão sobre as atividades
lúdicas na educação.**

Projeto de pesquisa apresentado à disciplina Projeto 5 Fase 2 como requisito básico para a conclusão do curso de Licenciatura de Pedagogia pela Universidade de Brasília, sob orientação da professora Dra. Nara Maria Pimentel

Brasília – DF

2020

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO/JUSTIFICATIVA -----	7
2. OBJETIVOS -----	10
2.1 Geral -----	10
2.2. Específicos-----	10
3. METODOLOGIA -----	11
4. Capítulo 1: A educação lúdica: aprendendo com a ludicidade -----	13
5. Capítulo 2: A ludicidade como princípio educativo -----	19
6: Capítulo 3: A ludicidade nas práticas pedagógicas dos docentes-----	24
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS-----	31
8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS-----	33
9. ANEXOS-----	35

AGRADECIMENTOS

Crônicas 29: 11,12

“Ó Senhor, tua é a grandeza, o poder, a glória, a vitória e a majestade, porque tudo quanto há no céu e na terra a ti pertence. Ó Senhor, o reino é teu, e tu governas soberano sobre tudo e todos!...”

Quero agradecer a Deus por seu imenso amor, cuidado, toda honra é dada a Ti, meu Senhor.

Minha Mãe, obrigada pelo colo, pelo sustento e por seu amor, se não fosse pela senhora, eu não teria chegado aqui.

Ao meu pai, pela proteção de todos os dias, aos meus irmãos pelo apoio.

Meu esposo, meu amigo, obrigado por me entender, me ajudar e me sustentar. Amo-te, obrigado por caminhar ao meu lado.

Meu filho, meu menino, meu Thomas. Deus me presenteou com sua chegada, trouxe luz, alegria a minha vida. Dedico a você esse trabalho, o seu sorriso foi o meu sustento para os dias difíceis.

Aos professores da UnB que fizeram parte do meu aprendizado, que estiveram me apoiando, orientando, contribuindo para a minha formação. Cada professor deixou seu legado na minha trajetória pela instituição, a Unb estará presente em minha carreira profissional e afetiva.

À professora Nara Pimentel pela atenção e ensinamentos durante a execução deste trabalho, obrigada por cada conversa, cada orientação, foi prazeroso tê-la comigo neste período, palavras não expressam a minha gratidão.

Obrigada a todos!

MEMORIAL EDUCATIVO

Cursar Pedagogia pela Universidade de Brasília, não estava em meus planos e nem imaginação. Está sendo seis longos anos de aprendizagem, tristeza, choro, alegria, despedida, arrependimentos, perdas e oportunidades.

Minha trajetória neste curso, se passa por vários momentos, momentos esses que já pensei em várias vezes desistir, já chorei por não conseguir realizar uma atividade, já comemorei e agradei muito a Deus por uma excelente nota. Deixei muitas oportunidades passarem, perdi muita coisa nesse curso e hoje arrependida tento recuperar alguns desses erros.

Através das realizações de atividades, conheci muito mais sobre o ambiente escolar, sobre as necessidades das escolas e dos alunos. As atividades de campo, os relatórios e estágios, me fizeram perceber um novo jeito e o modo como realmente a educação deve ser tratada.

De acordo com que fosse realizando as atividades, que ia fazendo as leituras obrigatórias para que se pudesse entender o conteúdo, conheci muitos autores e seus principais ideais sobre a educação, e muitas das vezes suas teorias e afirmações não condiz com a realidade da educação brasileira.

Queria ter concluído esse curso juntamente com a turma, mas erros acontecem e são cometidos. Levarei comigo a preocupação e o carinho de cada professor, que me incentivou a dar o melhor de mim em tudo, me orientou e se dedicou à minha formação acadêmica.

Agora, de olho no futuro, pensando em seguir minha carreira como pedagoga, vejo algumas situações com outros olhares. Pretendo me dedicar ao aluno, peça fundamental para a realização de um trabalho de qualidade, olhando e atendendo suas necessidades.

Trabalhar com a educação me tornou mais sensível à realidade social, além de ser professora, quero ser amiga. Palavras não expressam a gratidão que sinto pela UNB, pelos Professores e Tutores. São momentos de aprendizados que irei levar comigo por toda vida. Muito obrigado a cada um, a cada uma que se faz presente nessa caminhada comigo.

Gratidão ao meu Deus, por tanto amor, carinho e cuidado.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo aprofundar o tema da Educação e Ludicidade por meio da reflexão sobre as atividades lúdicas na educação básica de qualidade. A escolha pelo tema surgiu pela observação empírica de que algumas escolas não proporcionam atividades lúdicas de modo a tornar o ensino mais atraente e prazeroso. A metodologia foi dividida em dois momentos. O primeiro incluiu a pesquisa bibliográfica, em revistas eletrônicas especializadas artigos e também em periódicos, além da consulta em bibliotecas virtuais. O segundo, foi a aplicação de um questionário destinado a professores e gestores de duas escolas municipais, uma rural e outra situada na sede do Município de Carinhanha na Bahia, seguida de análise das respostas. O desenvolvimento do conteúdo está contemplado em três capítulos a saber: 1. A educação lúdica: aprendendo com a Ludicidade. 2. A ludicidade como princípio educativo. 3. A ludicidade nas práticas pedagógicas dos docentes. A pesquisa está baseada nos autores como, Airés (1978), Luckesi (2005, 2007), Gil (2002) e Kishimoto (2010) além de documentos legais como as Diretrizes Curriculares Nacionais para a educação básica (2013), às Diretrizes curriculares para a Educação infantil (2002) a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional / 1996. Conclui-se que, as atividades lúdicas podem contribuir para transformar a experiência educativa dos estudantes como um todo e que a clareza conceitual relacionada a ludicidade e lúdico na educação, por professores e gestores é de fundamental importância. O estudo revelou que a ludicidade e o lúdico não fazem parte do cotidiano do trabalho do professor nem estão contempladas no planejamento escolar havendo a necessidade de se criar uma cultura que promova a ludicidade na educação.

Palavras-chave – Ludicidade. Lúdico. Educação.

1. INTRODUÇÃO/JUSTIFICATIVA

Este trabalho surgiu da necessidade de aprofundar a temática sobre as atividades lúdicas na educação. Partiu dos interesses despertados no curso de Pedagogia aos questionamentos relacionados à evasão, sucesso e permanência dos estudantes na escola. Tais questionamentos motivaram a busca por resposta à seguinte questão: o que ou quais os fatores que fazem com que as crianças abandonem a escola, ou permaneçam nelas e gostem (ou não) de estar no ambiente escolar? As hipóteses de respostas para estes questionamentos nos fizeram refletir sobre a importância das atividades pedagógicas como um dos fatores que poderiam contribuir para o sucesso escolar. Nesse sentido, a ludicidade com intencionalidade pedagógica em sala de aula, configura-se como uma estratégia para melhorar o desempenho dos estudantes resgatando o prazer em estudar.

Assim, buscou-se compreender a infância neste contexto inserindo o lúdico como apoio ao trabalho dos professores. Para tanto, os estudos de Ariès (1978), Luckesi (2005, 2007) e Kishimoto (2010) foram muito elucidativos.

Para muitos pesquisadores e historiadores da infância, embora Philippe Ariès tenha centrado suas pesquisas na Europa, sua obra representa o início da percepção científica sobre o que é ser criança no mundo moderno. Essa percepção da criança como sujeito de direitos trazida pelos estudos do autor demoraram a ganhar visibilidade ao longo da História da educação no Brasil e no mundo e uma das consequências foi uma preocupação tardia com a Educação Infantil.

Desta forma, o entendimento da criança e da infância constitui um dos alicerces deste trabalho.

Luckesi (2005) afirma que a atividade lúdica é aquela que propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, um estado de plenitude e de entrega total para essa vivência. Viver uma experiência plena significa participar verdadeiramente de uma atividade lúdica, isto é, envolver-se por inteiro, ser alegre, flexível e saudável.

A partir desta reflexão de Luckesi (2005) compreendemos que as brincadeiras lúdicas podem levar a criança à vivência plena e entrega total no momento de sua efetivação, o que pode representar maior significação ao processo de ensino e aprendizagem.

De acordo com Kishimoto, (2002), a brincadeira por ser uma ação iniciada e mantida pela criança possibilita pela exploração, ainda que desordenada, a construção de saber fazer. Assim, brincar tem um papel fundamental na construção do conhecimento e pode-se depreender que atividades lúdicas podem transformar o ensino e a educação despertando a vontade de aprender.

Ao pesquisar o tema, percebe-se que a aula para ser lúdica não significa ter jogos ou brinquedos como muitas vezes é atribuído às atividades lúdicas. Trata-se muito mais da atitude do professor em relação ao ato de educar. Para isso, a formação do professor é de extrema importância para que possa desenvolver uma mudança interna em relação ao ato de ensinar. A fundamentação teórica acerca do papel da ludicidade na educação poderá contribuir para que o professor desenvolva uma atitude lúdica em relação ao processo de ensino e aprendizagem.

Uma aula lúdica impõe uma tomada de consciência por parte do professor em romper com os padrões já instituídos sobre o ato de ensinar. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos. Isso não é tão simples, pois implica romper com um modelo já instituído e internalizado que às vezes condiciona o trabalho do professor.

Nesse sentido, a escola exerce a função de se preocupar com o processo de aprendizagem e ao inserir no cotidiano escolar metodologias que proporcionem alegria, prazer e não somente transmissão de conteúdos, pode-se melhorar a experiência da aprendizagem nos estudantes.

Desse modo, a instituição escolar precisa estar preparada para ter mais espaços que desenvolvem a ludicidade e professores preparados para inserir nos conteúdos escolares as atividades lúdicas. As atividades lúdicas ao ser inseridas no planejamento escolar, tendo propostas com estratégias didáticas que envolvam toda a comunidade escolar. Isso sugere que no Projeto Institucional a ludicidade deve estar contemplada.

A utilização do lúdico na prática pedagógica requer por parte da escola fornecer ao professor preparação para que possa executar as atividades de modo que os objetivos propostos de aprendizagem sejam contemplados. A ludicidade pode oferecer ao educando a motivação, o raciocínio e o envolvimento possibilitando a oportunidade de aprender de forma diferenciada e significativa.

Assim, a exploração do lúdico em sala de aula possibilita ao educando a construção do conhecimento a partir da sua participação plena, pois é através das brincadeiras que as crianças se expressam, começam a conhecer o mundo, dando vida a seus pensamentos e opiniões. As brincadeiras não devem ser vistas apenas como um momento de diversão, mas como uma metodologia para que as crianças aprendam em sala de aula.

Portanto, com base nos argumentos elencados acima é que pretendemos desenvolver este trabalho cujo tema envolve professor e estudante na escola como instituição, e a experiência educativa com significados importantes para o processo de escolarização.

2. OBJETIVOS

2.1 - Objetivo geral

Aprofundar os conhecimentos sobre a ludicidade na educação como forma de melhoria do processo educacional nas ações pedagógicas.

2.2- Objetivos específicos

- Refletir sobre a ludicidade como princípio educativo.
- Ampliar os conhecimentos sobre o Lúdico na educação.
- Identificar a partir da percepção dos professores o uso de atividades lúdicas.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

A metodologia da pesquisa envolveu dois momentos. O primeiro momento foi a pesquisa bibliográfica com a busca do tema em artigos e periódicos, além da consulta em bibliotecas virtuais. O segundo momento foi por meio de questionário enviado por e-mail aos professores e gestores de 2(duas) escolas com modalidades de ensino em Ensino Fundamental I e II, do Município de Carinhanha. Uma escola situada na sede do Município e outra na zona rural do mesmo Município.

Partimos do pressuposto de que “ a pesquisa bibliográfica é um processo de informação que tem o intuito de solucionar problemas sendo de grande importância para um trabalho, propiciando respostas para o que se pretende alcançar. ” (Gil, 2002)

Participaram da pesquisa 6 professores e 3 gestores. Os pesquisados foram escolhidos por serem profissionais atuantes nas escolas públicas da sede do município e da zona rural. A escolha se deu também devido ao pressuposto de que conhecem a realidade educacional local e regional. Quanto aos gestores, utilizou-se o critério de que possuem experiência em gestão escolar podendo a partir da reflexão sobre a ludicidade perceber a presença de atividades lúdicas na escola.

Dos 6 (seis) questionários enviados aos professores 2 (dois) responderam, e dos 3 (três) gestores 1(um) respondeu. Verificou-se que a dificuldade na obtenção de respostas ao questionário deu-se por consequência da COVID-19, que obrigou o fechamento das escolas, dificultando o processo de comunicação pela falta de acesso à internet e aos meios eletrônicos. Os professores e gestores alegam que ficaram sobrecarregados com o preenchimento de formulários e cumprimento de tarefas, o que inviabiliza inclusive a participação na pesquisa. A burocracia acarretada pela pandemia sobrecarregou muito os gestores e professores, pois se teve que mudar a forma de planejamento se adequando ao ensino remoto, algo novo para todos. Outro aspecto foi a transição de governo (eleições municipais) que implicou numa reorganização da documentação escolar envolvendo os gestores escolares. Desse modo, pode-se afirmar que a correria do dia-a-dia e a pandemia impossibilitou que todos respondessem.

Para nosso trabalho, considerou-se que a amostra serviu para identificar aspectos relacionados às práticas pedagógicas e as atividades lúdicas na educação destas escolas,

com modalidades de Ensino Fundamental I e II, por parte de alguns professores e do gestor. Os resultados de tais reflexões estão contemplados neste trabalho a partir da construção dos capítulos que apresentamos a seguir, a importância do lúdico na educação e a presença de atividades lúdicas na prática escolar.

Para concluir, é importante esclarecer que a pesquisa como um todo desenvolve-se ao longo de um processo que envolve inúmeras fases, desde a adequada formulação do problema até a satisfatória apresentação dos resultados. Para Gil, qualquer trabalho científico inicia-se com uma pesquisa bibliográfica, que permite ao pesquisador conhecer o que já se estudou sobre o assunto.

CAPÍTULO UM

A EDUCAÇÃO LÚDICA: APRENDENDO COM A LUDICIDADE

Neste capítulo abordaremos a ludicidade e o lúdico na educação com o objetivo de compreender o papel das atividades lúdicas em todos os níveis e modalidades de ensino. Assim, embora grande parte dos escritos sobre ludicidade na educação estejam associados à educação infantil, como Luckesi e Kishimoto, pesquisas que buscam estabelecer relações com a educação dos jovens e adultos também.

Segundo Castilho e Tônus (2008, p.02)

“O Lúdico é um recurso indispensável para qualquer fase da educação escolar, assim é preciso considerar todas as atividades que contribuem para o desenvolvimento do educando e fazer dessa ferramenta pedagógica um elo de ligação entre ensino e aprendizagem. Os divertimentos lúdicos, para muitos filósofos, psicólogos e educadores é o berço obrigatório das atividades intelectuais e do desenvolvimento das funções superiores, por isso é indispensável à prática educativa”.

Ainda segundo as autoras

O uso do lúdico como parte de uma metodologia educacional possibilita o desenvolvimento educacional de potencialidades de forma harmoniosa respeitando os aspectos biológicos e psicológicos em cada fase da escolaridade. Tratando-se da Educação de Jovens e Adultos apoiada em atividades lúdicas é muito importante que esses alunos tenham esses momentos de aprendizagem com descontração, pois embora não sendo mais criança, um dia já foram e já aprenderam muito com isso.

Desta forma, aprender de forma prazerosa é fundamental. As técnicas lúdicas fazem com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial (Dallabona e Mendes 2004).

Para Almeida, apud Dallabona e Mendes (2004)

[...] a educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...] (Ameida, 1995, p.11 apud Dallabona e Mendes, 2004)

As autoras ressaltam que é de primordial importância a utilização das brincadeiras e dos jogos no processo pedagógico, pois os conteúdos podem ser ensinados por intermédio de atividades predominantemente lúdicas.

Partindo desse raciocínio acredita-se que ensinar os conteúdos escolares de forma lúdica pode contribuir para aumentar o prazer tanto de aprender quanto de ensinar.

Segundo Carmo, Carliani [et al] (2017) no dicionário Aurélio ludicidade significa: “qualidade do que é lúdico”. Ludicidade são atividades de caráter livre. A ludicidade não se limita apenas aos jogos, as brincadeiras e aos brinquedos, ela está relacionada a toda atividade livre e prazerosa, podendo ser realizada em grupo ou individual

Ferreira (2002) apud Silva (2019) ressalta que o lúdico pode ser tanto brincadeira que provoca divertimento por meio de alguma atividade quanto jogo, ação de jogar, disputar, onde se facilita a aprendizagem, ou seja, não podemos afirmar que o lúdico é jogo e nem brincadeira, mas sim uma junção dos dois que provoca a ação de divertimento.

Para Carvalho (1992) apud (2019) (...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

O lúdico, segundo Ferreira (1986) apud Silva (2019), tem relação com jogos, brinquedos e divertimentos, ou seja, ele envolve os jogos, brinquedos e brincadeiras, de fato, esses termos relacionam-se entre si, no entanto, seus significados e conceitos são distintos.

Embora existam referências em geral que identificam a ludicidade na educação infantil, entendemos que extrapola essa etapa da educação devendo ser levada em conta em todas as etapas, níveis e modalidades de ensino.

A partir das definições acima pode-se então explorar como os estudos da infância e da criança agrega relevância e significação a aplicação da ludicidade na educação.

Estudos publicados sobre a infância apontam a obra de Philippe Ariès (1914- 1984) como fonte histórica importante para compreender a infância e a educação infantil no mundo. Ariès, foi um historiador e medievalista francês da família e da infância que contribuiu para o entendimento acerca do sentimento sobre a infância e sua relação nas camadas mais nobres da sociedade o que o levou a afirmar que a criança pobre continua sem o

reconhecimento da sociedade ficando assim a mercê da própria sorte, o que foi minimizado nas classes mais nobres.

Tomando essa afirmação de Ariès para a educação atual, percebe-se que ainda temos muitos estudantes em situação de exclusão pelo sistema escolar que apesar dos esforços das políticas públicas em incluir ainda não atingimos as metas e objetivos da educação para isso.

A ideia de que o ensino é direito de todos já não era defendida por alguns pensadores do século XVIII, que se propuseram a fazer uma educação diferenciada de acordo com as classes sociais, a que chamaram de primária e secundária. A política adotada pelas escolas de certa forma discriminava as crianças muito pequenas, as quais eram consideradas incapazes e fracas, principalmente aquelas pertencentes às classes baixas, justificando a entrada para a escola de forma tardia. Para o autor, com o desenvolvimento acelerado do capitalismo, o uso da mão-de-obra infantil aumentou muito essas desigualdades, além de que os valores dados às crianças são os mais diversos e variam de acordo com a época e a classe social (Ariès,1978).

No nosso entendimento essa visão em relação a criança não mudou muito de lá para cá e os estudantes jovens e adultos sofrem dos mesmos preconceitos.

Segundo esse historiador, a infância passou ao longo dos anos a ser um problema econômico e político. Com isso, os esforços para definir políticas públicas que tinham por objetivo recuperar a infância, foram se intensificando em todas as partes do mundo. Isso deu-se em virtude de a sociedade ter passado a se preocupar com a infância a partir do momento em que houve o reconhecimento de sua importância no meio social, no sentido de evitar a exclusão social através da implementação de programas sociais.

Em relação a isso, no Brasil, por volta 1942 foi criado o Serviço de Assistência ao Menor - SAM, que abrigava menores considerados em conflitos com a lei, em regime disciplinar. Esse modelo de institucionalização, no entanto, foi criticado por conter ações consideradas repressivas, tanto que com o golpe militar de 1964, o SAM foi extinto, e a partir daí até a década de 1970, a discussão em torno da infância passa a ser considerada como prioridade no campo político e social. Já na década de 1980, essas discussões passaram a ter influência de caráter normativo internacional.

Essa articulação possibilitou a criação do Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA - que estabelece as diretrizes no campo das políticas públicas de atendimento à criança e adolescentes, buscando assim, discriminar a infância e juventude pobre, para que todos sejam reconhecidos como sujeitos de direitos.

Desse modo, a concepção da infância e dos estudantes em idade escolar está associada às formas de intervenção social, inseridas em práticas de regulação e controle da segregação de classes sociais, pois os estágios da infância propriamente dita se deram primeiramente nas classes sociais favorecidas economicamente, enquanto as crianças advindas de famílias pobres ficavam a mercê da própria sorte, fato este que perdura até nossos dias atuais.

Naturalmente, observando o quadro em que vivem atualmente milhares de crianças e adolescentes no Brasil e no mundo, é possível constatarmos que ainda se conhece muito pouco sobre o verdadeiro significado da infância e suas peculiaridades. Porém, apesar dos problemas enfrentados, o quadro degradante da infância já mudou de forma significativa, principalmente no que diz respeito à formulação e implementação de políticas públicas com cunho social, e isso pode ser resultado de estudos a longo prazo sobre a infância.

A princípio, em uma leitura preliminar, as políticas públicas e concepção de infância parecem estar dispersas, mas enfatizamos que a obra de Ariès (1978), contribuiu para que pudéssemos buscar no passado, explicações para as ações do presente, ou seja, conhecer a infância e suas necessidades foi o melhor caminho para que se pudesse hoje desenvolver trabalhos em prol das crianças, principalmente das mais necessitadas. Foi a partir das ideias desse autor, que a criança veio a ocupar um espaço antes pouco perceptível, desde então, desencadeou-se investimentos de cunho social para que crianças e adolescentes ocupassem de fato o seu lugar na sociedade.

O histórico conceitual do Lúdico relacionado aos conceitos de infância são importantes já que criam um vínculo social e cultural entre criança, infância, jovem e adulto.

Para Almeida apud Silva (2000) o lúdico se tivesse ligado a sua origem estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano.

Para o autor, as implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (Ameida, apud Silva 2000).

Concordamos com o entendimento sobre o lúdico reforçando que extrapola a brincadeira e ao nos referirmos ao brincar ampliamos o conceito tendo em vista sua importância no desenvolvimento humano.

Desse modo, pressupõe-se que na educação, o lúdico permeia caminhos que envolvem a atividade pedagógica e a prática docente. O brincar, o jogar permite a criança compreender o mundo real e simular situações não reais, estimulando-os a enfrentar os desafios que surgirão no decorrer da vida. Ao inserir o lúdico em sua prática pedagógica, o educador necessita de buscar, analisar, identificar os resultados significativos no processo ensino-aprendizagem, pois em seu cotidiano o mesmo depara com situações diversas com alunos que precisa rever e buscar novas alternativas para obter o resultado positivo que tanto almeja.

Ainda nesta mesma linha de pensamento, pode-se conceber que o lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial do comportamento humano. De modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo de jogo. Desse modo, para Luckesi (2005) remetendo-se à dimensão da ludicidade no comportamento e desenvolvimento humano, tanto na esfera pessoal quanto social, enfatiza que:

“ em uma atividade lúdica, estamos plenos, inteiros nesse momento. Enquanto estamos participando de uma atividade verdadeiramente lúdica, não há lugar para outra coisa além dessa atividade. Não se tem divisão, se está inteiro, pleno, flexível, alegre, saudável. Poderá ocorrer, de se estar em meio a uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estar dividido com outra coisa, mas aí, com certeza, não vai estar verdadeiramente participando dessa atividade, então a atividade não será plena a, e por isso, não será lúdica.”

Ao destacar os elementos lúdicos Ferreira (2012) apud Gumieri e Treviso (2016) elencam alguns conceitos ligados ao ato de brincar, e que de acordo com o dicionário Aurélio, têm-se as seguintes definições:

Lúdico: relativo a jogos, brinquedos e divertimentos;

Brinquedo: 1. Objeto para as crianças brincarem. 2. Jogo de criança; brincadeira;

Brincar: 1. Divertir-se infantilmente. 2. Divertir-se, entreter-se. [...]

Brincadeira: 1. Ato ou efeito de brincar. [...]

Jogo: 1. Atividade física ou mental fundada em sistema de regras que definem a perda ou o ganho. 2. Passatempo. [...]

Sobre a questão do brincar por meio do ato simbólico a criança, jovem ou adulto adquirem posturas, comportamentos e concepções que o mundo real domina construindo assim conhecimentos novos.

Ao brincar e criar uma situação imaginária pode-se assumir diferentes papéis. Assim, o lúdico torna-se peça fundamental no desenvolvimento cognitivo, permitindo vivenciar situações imaginárias desenvolvendo o pensamento abstrato.

Em qualquer idade, a atividade lúdica favorece a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara um estado interior, facilita a comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Segundo Almeida (1987, p.195) “a educação lúdica pode ter duas conseqüências, dependendo de ser bem ou mal utilizada: a educação lúdica pode ser uma arma na mão do professor despreparado, capaz de mutilar o verdadeiro sentido da proposta; e a educação lúdica pode ser para o professor competente um instrumento de unificação, de liberdade e de transformação das reais condições em que se encontra o educando.”

Portanto, a clareza das concepções das atividades lúdicas pode constituir a base teórica-metodológica que fará com que o processo de educação seja qualificado é fundamental para o desenvolvimento da educação como um todo.

CAPÍTULO DOIS

A LUDICIDADE COMO PRINCÍPIO EDUCATIVO

Neste capítulo, busca-se compreender a ludicidade como princípio educativo a partir das orientações legais e conceituais.

Segundo os pressupostos das Diretrizes Curriculares da Educação Básica, p. 29

“a escola precisa acolher diferentes saberes, diferentes manifestações culturais e diferentes óticas, empenhar-se para se constituir, ao mesmo tempo, em um espaço de heterogeneidade e pluralidade, situada na diversidade em movimento, no processo tornado possível por meio de relações intersubjetivas, fundamentada no princípio emancipador. Cabe, nesse sentido, às escolas desempenhar o papel socioeducativo, artístico, cultural, ambiental, fundamentadas no pressuposto do respeito e da valorização das diferenças, entre outras, de condição física, sensorial e socioemocional, origem, etnia, gênero, classe social, contexto sociocultural, que dão sentido às ações educativas, enriquecendo-as, visando à superação das desigualdades de natureza sociocultural e socioeconômica.

Para contemplar essas dimensões significa no nosso entendimento inserir a ludicidade na práticas pedagógicas, ou seja, as atividades lúdicas podem perpassar todos os aspectos da organização escolar, desde o planejamento do trabalho pedagógico, da gestão administrativa, a organização do tempo e do espaço físico, a disposição e utilização dos equipamentos e mobiliário da instituição, ou seja, todo o conjunto das atividades que se realizam no espaço escolar, em seus diferentes espaços podem contemplar a ludicidade.

As ênfases para a importância das atividades lúdicas na educação também podem ser identificadas na Lei de Diretrizes e Base (LDB/96) que em seu artigo 3º-, capítulo II, estabelece os seguintes princípios e fins da Educação Nacional.

Art. 2º A educação, dever da família e do Estado, inspirada nos princípios de liberdade e nos ideais de solidariedade humana, tem por finalidade o pleno desenvolvimento do educando, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho.

Art. 3º O ensino será ministrado com base nos seguintes princípios:

I - igualdade de condições para o acesso e permanência na escola;

II - liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber;

- III - pluralismo de ideias e de concepções pedagógicas;
- IV - respeito à liberdade e apreço à tolerância;
- V - coexistência de instituições públicas e privadas de ensino;
- VI - gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais;
- VII - valorização do profissional da educação escolar;
- VIII - gestão democrática do ensino público, na forma desta Lei e da legislação dos sistemas de ensino;
- IX - garantia de padrão de qualidade;
- X - valorização da experiência extraescolar;
- XI - vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais.
- XII - consideração com a diversidade étnico-racial.
- XIII - garantia do direito à educação e à aprendizagem ao longo da vida.

Nesse sentido, no escopo deste capítulo da LDB/96 as atividades lúdicas podem promover os princípios educativos ao serem contemplados pelos conteúdos escolares. Para isso, professores atentos e predispostos a inserir nos processos de ensino atitudes lúdicas poderão promover tais princípios elevando ainda mais a qualidade da educação. Portanto, é necessário que o professor conheça e promova atividades lúdicas para que possa levar os estudantes a aplicarem os princípios da ludicidade durante as atividades pedagógicas e da sua formação.

Compreender o estudante como ser ativo capaz de aprender através dos brinquedos e brincadeira permite ao sistema escolar inovar em suas metodologias, melhorando o resultado escolar e na maioria das vezes o uso das atividades lúdicas na educação, podem auxiliar resolvendo os conflitos cotidianos de indisciplina, reprovação e evasão escolar.

Na elaboração do Projeto Pedagógico da escola e no planejamento do professor ao contemplar as diretrizes curriculares nacionais para a educação básica e a Lei de Diretrizes e Bases da Educação nacional pode-se utilizar a ludicidade nas metodologias de ensino e resgatar o prazer em estudar trazendo o lúdico para o cotidiano escolar.

Portanto, a ludicidade entende a necessidade das crianças em brincar como forma de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil indicando que a criança aprende brincando, seja em casa ou na escola. Brincadeiras educativas orientadas pelo educador ou aquelas que fazem parte do cotidiano familiar podem sim apoiar o processo educativo.

A educação só acontece quando alcança seus objetivos, ela está sujeita à mudanças e com autonomia para buscar alternativas que venham favorecer a aprendizagem dos alunos, a utilização do lúdico se adequa para proporcionar essa mudança.

Ainda hoje os conceitos de transmitir e construir conhecimentos se confundem. Infelizmente muitos educadores veem o estudante como um ser passivo e o professor um mero transmissor de conteúdo. Muitas escolas ainda limitam o estudante em só aprender e o professor a ensinar ignorando que enquanto ensina também se aprende. Atividades lúdicas precisam refletir o projeto pedagógico do professor e da escola.

Em se tratando de educação lúdica a contribuição de Kishimoto possibilita que busquemos respostas às perguntas fundamentais para o desenvolvimento do projeto pedagógico. Kishimoto (2010) vai no cerne da questão quando afirma,

“a introdução de brinquedos e brincadeiras na educação infantil implica definir o que se pensa da criança. Quem é ela? Brinca? O brincar é importante? A criança, mesmo pequena, sabe muitas coisas: toma decisões, escolhe o que quer fazer, interage com pessoas, expressa o que sabe fazer e mostra, em seus gestos, em um olhar, uma palavra, como é capaz de compreender o mundo. Entre as coisas de que a criança gosta está o brincar, que é um dos seus direitos. O brincar é uma ação livre, que surge a qualquer hora, iniciada e conduzida pela criança; dá prazer, não exige como condição um produto final; relaxa, envolve, ensina regras, linguagens, desenvolve habilidades e introduz a criança no mundo imaginário.

A citação de Kishimoto, relacionada ao processo educacional ressalta a importância das respostas às perguntas básicas quando se planeja o processo educacional. Quem está sendo educado? Para quê? Para quem? Para que sociedade? As respostas às essas questões nos levarão a planejamentos reais voltados aos interesses dos estudantes.

A contribuição de Kishimoto (2010, p.3) para nossa temática vai além ao ressaltar o conceito de brincar na educação infantil. Para a autora os eixos norteadores das práticas pedagógicas devem ser as interações e a brincadeira, indicando que não se pode pensar no brincar sem as interações:

Interação com a professora — O brincar interativo com a professora é essencial para o conhecimento do mundo social e para dar maior riqueza, complexidade e qualidade às brincadeiras. Especialmente para bebês, são essenciais ações lúdicas que envolvam turnos de falar ou gesticular, esconder e achar objetos.

Interação com as crianças — O brincar com outras crianças garante a produção, conservação e recriação do repertório lúdico infantil. Essa modalidade de cultura é conhecida como cultura infantil ou cultura lúdica.

Interação com os brinquedos e materiais — É essencial para o conhecimento do mundo dos objetos. A diversidade de formas, texturas, cores, tamanhos, espessuras, cheiros e outras especificidades do objeto são importantes para a criança compreender esse mundo.

Interação entre criança e ambiente — A organização do ambiente pode facilitar ou dificultar a realização das brincadeiras e das interações entre as crianças e adultos.

O ambiente físico reflete as concepções que a instituição assume para educar a criança.

Interações (relações) entre a Instituição, a família e a criança — A relação entre a instituição e a família possibilita o conhecimento e a inclusão, no projeto pedagógico, da cultura popular e dos brinquedos e brincadeiras que a criança conhece.

No artigo “Brinquedos e brincadeiras na educação infantil” (2010), a autora ressalta as Diretrizes Curriculares Nacionais de Educação Infantil e suas práticas pedagógicas que devem garantir experiências diversas na educação:

- I. Conhecimento de si e do mundo por meio das experiências sensoriais, expressivas e corporais para movimentação ampla, expressão da individualidade e respeito pelos ritmos e desejos da criança.
- II. Imersão nas diferentes linguagens e domínio de gêneros e formas de expressão: gestual, verbal, plástica, dramática e musical.
- III. 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. Experiências para recriar, em contextos significativos, relações quantitativas, medidas, formas e orientações espaço/temporais.
- V. Experiências para ampliar a confiança e a participação das crianças nas atividades individuais e coletivas.
- VI. Experiências mediadas para a aprendizagem da autonomia, nas ações de cuidado pessoal, auto-organização, saúde e bem-estar.
- VII. Vivências éticas e estéticas com outras crianças e grupos culturais, para favorecer a identidade e a diversidade.
- VIII. Curiosidade, exploração, encantamento, questionamento, indagação e conhecimento em relação ao mundo físico e social, ao tempo e à natureza.
- IX. Relacionamento e interação entre as crianças durante as manifestações de música, artes plásticas e gráficas, cinema, fotografia, dança, teatro, poesia e literatura.
- X- Interação, cuidado, preservação, conhecimento da biodiversidade e sustentabilidade da vida na Terra e o não desperdício dos recursos naturais.
- XI - Interação e conhecimento das manifestações e tradições culturais brasileiras.
- XII – Uso de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas e outros recursos tecnológicos e midiáticos.

Ao analisarmos estas diretrizes podemos fazer uma relação direta destas, às características da ludicidade realizando para tal um trabalho pedagógico direcionado para o desenvolvimento das crianças partindo destes pressupostos. O professor e a escola ao lançarem mão de tais diretrizes podem qualificar o processo de educação como um todo. Para tanto, a autora Kishimoto (2010), destaca a importância do acompanhamento e avaliação do trabalho pedagógico sem objetivo de seleção, promoção ou classificação, por meio da observação crítica e criativa das atividades.

É nesse sentido que a ludicidade passa a ser um princípio educativo para além da sua aplicação na educação infantil, mas sim como uma possibilidade de educação

CAPÍTULO TRÊS

A LUDICIDADE NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Neste capítulo, busca-se refletir sobre a presença da ludicidade nas práticas pedagógicas a partir do referencial teórico pesquisado e da reflexão das respostas do questionário encaminhado aos professores e gestor

As mudanças que ocorrem no processo educativo faz com que o professor necessita estar atento a essas transformações para que atuar como sujeito capaz de vivenciar junto com os alunos a prática da ludicidade no cotidiano escolar.

Pela pesquisa teórica Ariès (1978) Luckesi (2005, 2007) e Kishimoto (2010) depreende-se que a ludicidade é uma ferramenta fundamental no ambiente escolar e na sala de aula. Porém, deve ser planejada a partir de objetivos de ensino e aprendizagem. Tais atividades devem envolver atividades lúdicas numa perspectiva educativa

Segundo Fantacholi (2011), na educação de modo geral, os jogos e brincadeiras são um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social.

A ludicidade então, permite à criança aprender, interagir e socializar com outras crianças, ouvindo, respeitando e discordando quando necessário, exercendo ou sendo liderados e também compartilhando sua alegria de brincar.

A ludicidade numa perspectiva da busca de resultados eficazes no processo ensino-aprendizagem, deve contemplar a escola como um todo. O educador ao desenvolver atividades lúdicas pode apresentar diversos conteúdos como por exemplo conteúdos que tratem dos valores éticos e morais, colaboração, participação, cooperação, trabalho em equipe, entre outros.

Para isso, a formação continuada dos professores é fundamental. A formação desse professor tem que estar voltada para aproximar as crianças a uma realidade a qual está inserida. O “brincar” facilita o desenvolvimento pessoal, social e cultural.

A escola pode organizar situações em que as brincadeiras possam ocorrer de forma diversificada e proporcionar às crianças a possibilidade de escolhas. Sendo o professor um bom mediador, que promove momentos de aprendizagem tendo a ludicidade como ferramenta, permitindo ao aluno opinar e interagir, bem como a organização do tempo, as atividades lúdicas podem concretizar as possibilidades de aprendizagem das crianças.

Portanto, a partir dos princípios de que a ludicidade pode auxiliar na melhoria da qualidade da educação, de que o lúdico na formação inicial e continuada pode contribuir para a abordagem dos conteúdos de ensino e que tanto o acesso quanto a permanência das

crianças na escola pode ser ampliada é que faremos a análise das repostas dos professores e do gestor aos nossos questionamentos.

As escolas dos pesquisados são: Escola Municipal Antônio Pereira da Silva em Carinhanha e a Escola Municipal Luis Viana Filho na Zona Rural do Município de Carinhanha, escolas com modalidade de Ensino Fundamental I e II da rede pública municipal. Os pesquisados foram professores atuantes nas escolas, e o gestor também, todos são atuantes na modalidade de Fundamental I de ensino.

A professora 1 - é graduada em Pedagogia, tem 25 anos de profissão, trabalha com uma turma do 5º ano em uma escola na sede do município; e, a professora 2 tem 20 anos de trabalho em sala de aula, com formação em letras, atuante em uma turma do 3º ano numa escola da zona rural. Ambas são concursadas pelo município de Carinhanha, trabalhando na rede pública de ensino. O gestor escolar, com 32 anos de atuação na gestão escolar e há 6 anos está atuando na sede do município.

Sobre as repostas do questionário da professora 1

Quando perguntada sobre *se considera importante a prática do lúdico na escola* percebe-se que a mesma considera importante, argumentando que através da ludicidade a criança vai ter mais liberdade de participar das atividades, pois o brincar desperta a curiosidade, estimula o raciocínio, facilita a interação da criança ao ambiente proposto. Segundo a professora, de modo geral, a criança sente-se livre para participar sem medo. Argumenta ainda que a ludicidade é uma atividade atrativa que faz com que a criança desenvolva sua autoestima, interaja mais facilmente com os colegas e professor, facilitando assim o seu desenvolvimento.

Embora a resposta da professora revele conhecimento sobre as atividades lúdicas a professora não deixa claro se fazem parte do seu planejamento e se compreende as atividades lúdicas como imprescindíveis ao aprendizado. Também não identifica se a escola valoriza a ludicidade na educação.

Quando perguntada *se as atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização*, a professora respondeu que as atividades propostas devem respeitar a idade das crianças. Na sua opinião, as crianças menores precisam estar em contato com brincadeiras que despertem o interesse e a curiosidade. Com as crianças maiores podem ser utilizados jogos educativos onde as regras são colocadas como parte prazerosa da brincadeira e não como obrigação rígida. Isso educa a criança e ensina vários princípios morais e éticos.

Ao responder à questão observa-se que a professora não esclareceu se as atividades lúdicas podem contribuir no amadurecimento da criança e sim classificou os jogos como “apropriados” ou não à idade da criança. Nesse sentido, a resposta revela o desconhecimento de como as atividades lúdicas podem apoiar os conteúdos escolares e o fazer pedagógico reforçou a ideia de que lúdico são só jogos e brincadeiras.

Quando perguntada sobre *as dificuldades que enfrenta, dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade*, a professora ressaltou a falta de materiais ou verba para aquisição visto que mesmo os materiais confeccionados com reciclagem requerem itens que geram um custeio.

A resposta da professora revela uma questão recorrente relacionada às atividades lúdicas que dependem do uso de materiais específicos. Entretanto convém esclarecer que a ludicidade é muito mais ampla que os jogos e que envolve uma postura do professor que nem sempre carece de materiais específicos. É possível criar brinquedos, jogos ou fazer atividades em um formato que provoque interação, felicidade, sem recursos materiais concretos. Brincar é uma forma adequada de transformar o ensino em algo prazeroso.

De fato, ainda temos muitos desafios em relação a prover as escolas de equipamentos e materiais que possam estimular as atividades lúdicas. Em geral permanece a improvisação tão comum em atividades pedagógicas. Mas, para além disso, a falta de planejamento pedagógico adequado também contribui para aumentar ainda mais as dificuldades. Infelizmente as escolas não planejam o que implica não prever o que será necessário para que os professores possam lançar mão das atividades lúdicas.

Quando *perguntada de que maneira avalia seus alunos quando aplica atividades lúdicas* a professora ressaltou que avalia os estudantes diariamente, observando a dificuldade de cada um, o que mais atrai cada criança e como cada um aprende melhor. Desta forma, segundo a professora, pode-se fazer as modificações necessárias.

Ao responder a professora faz referência a avaliação como um todo e não demonstrou conhecimento que envolvesse a avaliação do estudante quando está desenvolvendo atividades livres. Nesse caso, o olhar atento do professor em todos os momentos dos estudantes poderá ampliar os conceitos de avaliação. Para tanto, dominar os aspectos que envolvem a ludicidade será importante.

Nesse sentido vale reforçar o argumento de Luckesi (2015, p.21) sobre o efeito do lúdico nas pessoas,

Em uma atividade lúdica, estamos plenos, inteiros nesse momento. Enquanto estamos participando de uma atividade verdadeiramente lúdica, não há lugar para outra coisa além dessa atividade. Não se tem divisão, se está inteiro, pleno, flexível, alegre, saudável. Poderá ocorrer, de se estar em meio a uma atividade lúdica e, ao mesmo tempo, estar dividido com outra coisa, mas aí, com certeza, não vai estar verdadeiramente participando dessa atividade, então a atividade não será plena a, e por isso, não será lúdica.

A partir do apontado por Luckesi é preciso que o professor esteja atento aos sinais demonstrados pelos estudantes quando envolvidos em atividades lúdicas. O comportamento do estudante, a tolerância, a cooperação, a liderança, a motivação são aspectos que podem revelar muito sobre o estudante e ampliar o olhar avaliativo do estudante.

Quanto a professora 2

Quando perguntada sobre se considera *importante a prática do lúdico nas Escolas*, a professora argumenta que sim. No seu entendimento as atividades lúdicas “abrem a mente da criança” possibilitando que ela invente e use a imaginação, às vezes também até descobrindo um talento.

A resposta da professora revela a percepção de que nas atividades lúdicas a criança se entrega e revela aspectos que muitas vezes podem passar despercebidos pelo professor. Entretanto, não cita exemplos disso, o que poderia ser ilustrativo. De certa forma, revela ainda um certo desconhecimento sobre o que são atividades lúdicas mesmo porque não identifica se é prática recorrente dela no planejamento escolar.

Quando perguntado *sobre se as atividades lúdicas são capazes de contribuir para a maturidade criança no processo de alfabetização* a professora respondeu que atividades planejadas com jogos, uso do raciocínio lógico, jogos de tabuleiro, jogos da memória, quebra cabeça, entre outros podem sim auxiliar no processo de alfabetização.

Novamente a resposta da professora revela um equívoco ao associar atividades lúdicas somente aos jogos. Nesse sentido, a formação dos professores para proporcionar a ludicidade em sala de aula poderia suprir em parte a lacuna na formação docente.

Sobre as dificuldades enfrentadas dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade. Falta espaço adequado, salas superlotadas, escassez de materiais, dentre outros.

A resposta da professora revela que aspectos físicos são os que mais incomodam. Entretanto, não cobra da escola uma formação adequada para utilizar o lúdico na educação. A impressão é de que o lúdico não exige conhecimento por parte do professor nem mesmo

preparo da escola. Isso revela que muitas vezes atribui-se às brincadeiras e jogos a ludicidade quando na verdade ocorrem na improvisação sem o devido planejamento.

Quando perguntada *de que maneira avalia seus alunos quando aplica atividades lúdicas* a professora disse que utiliza Jogos, brincadeiras e músicas e avalia a participação dos estudantes como um todo em todas as atividades.

Nota-se que o entendimento do lúdico está sendo referido somente a jogos, música e brincadeiras. A professora não esclarece o que entende por avaliar como um todo o que pode significar que o lugar do lúdico no seu planejamento não merece destaque.

Gestor 1

Quando perguntado sobre *de que forma o lúdico está inserido no planejamento e qual a importância que possui na prática pedagógica*. No momento do planejamento os professores sempre buscam inserir o lúdico, buscando atividades que promovam o interesse e a aprendizagem dos alunos. É muito importante promover momentos em que o aluno aprende, mas também interage com os demais.

A resposta do gestor se restringe às atividades. Não há referência ao entendimento do lúdico no processo escolar. Identificar as atividades não significa que a ludicidade está inserida no planejamento escolar. Nesse sentido percebe-se que falta entendimento teórico sobre a ludicidade e seu papel na educação.

Sobre a *orientação dada aos seus professores sobre a ludicidade* respondeu que na escola todos os professores são orientados a buscar alternativas, com utilização de jogos, brincadeiras e outras atividades lúdicas para melhorar tanto o desempenho dos alunos, bem como, a participação, e a interação.

Entretanto o gestor não identifica como isso deve ser feito, essas ações deveriam ser feitas no decorrer do planejamento, as professoras juntamente com a coordenação teriam que determinar os objetivos e metas se cada atividade para se alcançar o que deseja. A mera identificação no planejamento de atividades como jogos e brincadeiras não significa que estejam inseridas na concepção e planejamento da educação na escola. Também não menciona nenhum curso, palestra ou atividade pedagógica que promova a troca e o aprofundamento da temática pela escola.

Sobre *as atividades que mais interessam aos professores*, ele respondeu que os professores utilizam muito o tabuleiro, o jogo de memória, dominós temáticos, perguntas e respostas, bingos diversos.

Ao elencar as atividades o gestor deixa claro que por lúdico entende somente a prática dos jogos. Não revela nenhum argumento teórico que explique o papel do jogo no aprendizado do estudante e em que atividades lúdicas contribuem para melhorar o desempenho escolar.

Neste aspecto convém ressaltar que segundo Almeida (2008) apud Silva (2020) a definição do termo lúdico é mais complexa do que simplesmente o jogo e o brincar. Vale a pena refletir sobre o conceito que os professores e gestor possuem de ludicidade que nosso entendimento corrobora com a reflexão de Almeida (2008, p.01)

[...] se o termo tivesse ligado a sua origem, o lúdico estaria se referindo apenas ao jogo, ao brincar, ao movimento espontâneo, mas passou a ser conhecido como traço essencialmente psicofisiológico, ou seja, uma necessidade básica da personalidade do corpo, da mente, no comportamento humano. **As implicações das necessidades lúdicas extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo de modo que a definição deixou de ser o simples sinônimo do jogo. O lúdico faz parte das atividades essenciais da dinâmica humana, trabalhando com a cultura corporal, movimento e expressão (grifo nosso)**

Nesse sentido, pelas respostas às atividades temos a impressão que ficam restritas a jogos e brincadeiras. Nosso entendimento é que devem extrapolar esse conceito o que exigirá uma formação dos professores e de toda a escola para melhor utilizar as atividades lúdicas.

Sobre se o *planejamento educacional está de acordo com os PCNs* o mesmo respondeu que sim e que as atividades lúdicas estão de acordo com o que propõe os PCNs e também com o PPP da escola.

Nesse sentido, a resposta não foi de acordo com o que se esperava sobre o conhecimento específico das normas e legislações ao mesmo tempo em que não se pode fazer referência direta aos princípios educacionais e onde a ludicidade poderia está inserida. A resposta apenas reforça que muitos educadores não estabelecem referências entre os princípios da educação e da ludicidade. Nesse sentido é preciso de fato extrapolar o preceito legal e aplicar o lúdico nas propostas escolares.

Por fim, as respostas indicam que ainda prevalece implicitamente o uso das brincadeiras como atividade lúdica e não o lúdico como princípio da aprendizagem de modo a contribuir para o desenvolvimento do estudante.

A partir das análises das entrevistas reforçamos que o lúdico pode transformar o ensino possibilitando abertura para um espaço motivador e inovador. Espera-se que as escolas valorizem mais as atividades lúdicas nos conteúdos ensinados desde a educação

infantil até o ensino superior. A ludicidade pode transformar o espaço escolar em um ambiente prazeroso e de aprendizado permanente, mas infelizmente professores e gestores ainda não estão preparados para isso.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude dos argumentos aqui apresentados não temos dúvida de que a ludicidade é importante para o desenvolvimento social e cultural tornando a experiência educativa mais prazerosa para professores e estudantes.

As atividades lúdicas desenvolvem a capacidade afetiva, motora, cognitiva e a socialização. Com os jogos e brincadeiras, estudantes e docentes têm a oportunidade de se relacionar com os outros proporcionando o autoconhecimento, dando a si próprias o prazer das descobertas que as fascinam mudando assim as suas estruturas sociais e mentais.

É de grande importância a valorização das atividades lúdicas no ambiente escolar, engajando-as nas práticas educacionais e nos planejamentos, dando relevância significativa na construção do saber, existindo transparência e parceria neste processo de ensino aprendizagem.

A formação para o lúdico permite aos educadores transitar pelos conteúdos de ensino numa outra perspectiva sendo de grande importância a promoção de formação inicial e continuada para todos.

Sendo assim, a educação lúdica só terá resultados positivos, se o professor estiver preparado, seguro e com os conhecimentos sobre os fundamentos lúdicos aplicados na prática escolar.

A gestão escolar juntamente com os professores precisam privilegiar a ludicidade no planejamento escolar e as políticas educacionais devem primar pela orientação à formação continuada dos professores para a melhoria da educação.

Em que pese a importância do tema ainda há muitos desafios em relação a transformação do ambiente escolar. Vimos por este estudo que é preciso ir além de levar as crianças para brincar, mas sim inserir conteúdos pedagógicos e atividades lúdicas planejadas.

Percebe-se que as atividades lúdicas podem contribuir para transformar a experiência educativa das crianças e que a formação continuada dos professores é essencial desde que planejadores de políticas públicas e gestores se empenhem em transformar os conceitos acerca da ludicidade e da presença do lúdico na educação. Espera-se que esse trabalho possa ajudar na reflexão sobre o tema.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de - **Educação lúdica**. 2007. - Disponível em <https://tede.pucsp.br/bitstream/handle/14465/1/Paulo%20Nunes%20de%20Almeida.pdf> acessado em 25 de novembro de 2020.

ARIÈS, P. et. al - **A concepção de infância na visão Philippe Ariès e sua relação com as políticas públicas para a infância**. - Disponível em: <https://revista.ufr.br/examapaku/article/view/1456> acessado em 15 de dezembro de 2020.

CARMO. Carliani Portela et. al - **A ludicidade na educação infantil: aprendizagem e desenvolvimento**. 2017 UFMS disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/23662_12144.pdf acessado em janeiro de 2021.

CASTILHO, Marlene da Aparecida e TÔNUS, Loraci Hofmann - **O lúdico e sua importância na educação de jovens e adultos**, 2008.

DALLABONA, Sandra Regina e MENDES, Sueli Maria - **O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar**, 2004 - Disponível em: https://www.inesul.edu.br/professor/arquivos_alunos/doc_1311627172.pdf acessado em janeiro de 2021

FANTACHOLI, Fabiane Das Neves. **O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras – Um Olhar Psicopedagógico** - Disponível em [O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos... | Monografias Plus](#) acessado em 18 setembro de 2020.

GIL, Antônio Carlos, 1946. - **Como elaborar projetos de pesquisa**. Disponível em http://www.uece.br/nucleodelinguasitaperi/dmdocuments/gil_como_elaborar_projeto_de_pesquisa.pdf acessado em setembro de 2020.

KISHIMOTO, Tizuko MORCHIDA - **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file> - acessado em dezembro de 2020.

KISHIMOTO, T. M. - **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2006 disponível em https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=On02DwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT3&dq=Jogo,+brinquedo,+brincadeira+e+a+educaca%C3%A7%C3%A3o&ots=u8iEyfXs7s&sig=QJbaOHFHVQmBEku_zzD9sc5AEOw#v=onepage&q=Jogo%2C%20brinquedo%2C%20brincadeira%20e%20a%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. - **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. Anais do I Seminário Nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em

LEAL, Luiz; D'AVILA, Cristina. - **A ludicidade como princípio formativo**- Disponível em: <https://periódicos.set.edu.br> - acessado em 18 de Setembro de 2020.

LUCKESI, Cipriano Carlos. - **Educação, ludicidade e prevenção das neuroses futuras: uma proposta pedagógica a partir da Biossíntese**. In: LUCKESI, Cipriano Carlos (org.) Ludopedagogia – Ensaio 1: Educação e Ludicidade. Salvador: Gepel, 2000. Disponível em <https://riqs.ufba.br/index.php/entreideias/article/viewFile/9168/8976>

LUCKESI, Cipriano Carlos. - **Ludicidade e Atividades Lúdicas: uma abordagem a partir de experiências internas**. Disponível em www.luckesi.com.br - acessado em: 18 de setembro de 2020.

Pedagogia do Brincar - **O que é ludicidade?** - Disponível em: <https://www.ufrgs.br/soft-livre-edu/pedagogiadobrincar/o-que-e-ludicidade/#:~:text=O%20que%20traz%20ludicidade%20para,%2C%20principalmente%2C%20uma%20mudan%C3%A7a%20afetiva> acessado em janeiro de 2021.

Revista Corpo e Terapia. UFRGS. Pedagogia do Brincar. - **A ludicidade nos processos educativos**

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](#) Acessado em: 22 de Setembro de 2020.

SANTOS. E. A. C. O; Jesus, B. C. - **O lúdico no processo ensino-aprendizagem**- Disponível em: http://need.unemat.br/4_forum/artigos/elia.pdf acessado em janeiro de 2021

SILVA Bruna Cristina Azevedo Da; Silva, Diego Sales; Xavier, Kellen Batista - **o lúdico na educação infantil: contribuições para o desenvolvimento integral da criança 2019.** disponível em https://facunicamps.edu.br/repositorio/65_O%20L%C3%9ADICO%20NA%20EDUCA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL;%20CONTRIBUI%C3%87%C3%95ES%20PARA%20%20DESENVOLVIMENTO%20INTEGRAL%20DA%20CRIAN%C3%87A.pdf acessado em janeiro de 2021.

SILVA, I. M. J. R. O., PEREIRA N. F., ALMEIDA F. C. G.- **O uso da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental: desafios e postura docente**, Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2019> - acessado em:30 de Novembro de 2020.

Universidade Tecnológica Federal do Paraná. - **O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS THE PLAYFUL AND ITS IMPORTANCE IN ADULT AND YOUTH EDUCATION.** - Disponível em: <http://revistas.utfpr.edu.br/pb/index.php/SysScy/article/viewFile/416/210> acessado em janeiro de 2021.

ANEXO

Entrevista com Professores

Professor 1

1- Você considera importante a prática do lúdico nas Escolas? Comente.

2-No seu entendimento, que atividades lúdicas são capazes de contribuir na maturação da criança na alfabetização? Dê exemplos.

3-Quais as dificuldades que você enfrenta, dentro da sala de aula, para trabalhar com a ludicidade?

4- Através desta metodologia, de que maneira você avalia seu aluno?

Entrevista com Gestor Escolar

1.De que forma o lúdico está inserido no planejamento e qual a importância que possui na prática pedagógica?

2. Que orientação você dá aos seus professores nesse sentido?

3. Quais as atividades que mais interessam aos professores?

4. Estes planejamentos estão de acordo com os PCNs? Como?