



Oficinas ludopedagógicas e o seu papel na formação continuada do professor de ensino fundamental dos anos iniciais

Yane de Jesus Sarmiento Jardim

RESUMO

A ludopedagogia é um instrumento pedagógico que tem como objetivo auxiliar a aprendizagem da criança usando o lúdico. Seu uso não se baseia apenas na inserção do jogo e da brincadeira livremente sem nenhum objetivo ou intervenção, ela é uma ferramenta com propostas e fins pedagógicos.

Palavras-chave: Ludopedagogia, Inserção do jogo, Percepção e socialização.

1 INTRODUÇÃO

A ludopedagogia é um instrumento pedagógico que tem como objetivo auxiliar a aprendizagem da criança usando o lúdico. Seu uso não se baseia apenas na inserção do jogo e da brincadeira livremente sem nenhum objetivo ou intervenção, ela é uma ferramenta com propostas e fins pedagógicos.

As brincadeiras e os jogos dentro da ludopedagogia acabam por facilitar o ensino da criança, pois ela está inserida no contexto da mesma, e este ato de brincar e jogar de acordo com Batista et al (2000) estimulam na criança a imaginação, a concentração, percepção e socialização.

Este tipo de ferramenta, é mais comum serem observados na educação infantil, sendo esta obrigatória como deixa bem claro o RCNEI (Referencial Nacional Comum Curricular, 2018), e por isso, acabam sendo incomuns no ensino fundamental. Com base neste viés, é de suma importância salientar que a ludicidade é importante não só na fase pré escolar, mas também, no ensino fundamental, pois é diante desta fase que a criança tem uma imaginação e criatividade mais intensificada.

Desse modo, o professor juntamente com a escola, deve ver o lúdico não como uma atividade recreativa somente para distração ou um momento de diversão, eles devem olhar para o lúdico como uma estratégia valiosa de ensino que é permeada de benefícios físicos e psicomotores. Sendo assim, a escola e o docente devem buscar informações para poder abster da melhor maneira possível este método em sala de aula com seus alunos.

Todo os profissionais não só da educação têm sua primeira formação, todavia, os mesmos nunca devem abandonar o ato de inovar suas práticas. Estes profissionais devem ser preparados para as dificuldades que o ambiente escolar possui, e para isso, o professor deve ter conhecimento de estratégias favoráveis para o desenvolvimento de seus discentes. Sabe-se que o ser humano não nasce dotado desses conhecimentos, eles são adquiridos com o tempo, seja no meio individual ou social.

Segundo Veneziani (2020), o ser humano precisa ser:



“Humilde” é saber respeitar o limite, o conhecimento alheio e estar aberto a aprender a aprender, atitude louvável que demonstra grande sabedoria. É saber respeitar a si mesmo e ao próximo, reconhecer que cada ser vivo carrega consigo seus próprios saberes, que podem não se assemelhar aos seus (p.28).

O autor ressalta em seu pensamento filosófico, que um bom profissional é aquele que sempre está disposto a aprender mais e a acompanhar as mudanças que o mundo passa todos os dias. A escola tem como papel central formar a nova geração da melhor maneira possível para as necessidades que a sociedade demanda, com isso, a formação continuada acaba se tornando uma grande aliada para esses professores. Os docentes que tem como papel conduzir o aprendizado dos alunos precisam sempre buscar novas alternativas, metodologias de ensino e até mesmo uma comunicação diferente para poder ter resultados ainda mais positivos em sala de aula.

Sendo assim, uma dessas possibilidades que tem sido de grande ajuda para esses profissionais é o uso de jogos e brincadeiras como diz a autora Santos (2020) porém, a autora ainda diz que muitos professores possuem grande dificuldade de usufruir dessa ferramenta em sala de aula, seja por causa de uma formação inicial precária ou até mesmo pela falta de incentivo, e por consequência acabam não se apropriando desta ferramenta.

Partindo deste pensamento, a questão estudada neste artigo teve como principal foco estudar o papel que as oficinas lúdicas tem para uma formação continuada dos professores de uma escola pública de ensino fundamental localizada no município de Marabá-PA, em que teve como participação os educadores que trabalham no campo da pesquisa estudada. Foi desenvolvido e utilizado métodos da pesquisa-ação com subsídios para a coletas de informações por meio da observação e aplicação de questionário, e depois sentiu-se necessidade de construir uma intervenção através de uma oficina em que foram dados vários exemplos de jogos e brincadeiras que eles poderiam estar desenvolvendo com a turma. Destacam-se como base teórica para o desenvolvimento deste trabalho autores como: Vygotsky, Santos, Paulo Freire, Kishimoto e dentre outros.

2 OBJETIVO

O objetivo geral da pesquisa foi oferecer aos professores uma formação continuada por meio de uma oficina lúdica com indicação de jogos e brincadeiras para servir de auxílio em suas aulas, afim de tornar a aula mais prazerosa e contribuir com a formação desses profissionais da educação.

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste artigo foi uma pesquisa-ação, onde foi feita uma observação e intervenção em uma escola de Ensino Fundamental localizada em Marabá.



Thiollent (1992) diz que a pesquisa-ação é:

“um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativos” (P.16).

Em conformidade com o autor, a pesquisa-ação é realizada através de uma análise de dados sobre um determinado problema, e com base nesses levantamentos é feita uma intervenção para resolver a problemática apontada. Estes problemas são resolvidos com a participação ativa dos envolvidos do local onde a pesquisa foi feita.

Em síntese, este trabalho foi desenvolvido com a participação dos professores de uma escola pública localizada no município de Marabá-PA, onde primeiro foi feita uma observação acerca da prática de sala de aula desses educadores com intuito de analisar se utilizavam durante suas rotinas a ludicidade para auxiliar seus alunos na aprendizagem, tal como a utilização de jogos e brincadeiras. Segundamente, foi desenvolvida uma coleta de dados mais específica por meio de um questionário com perguntas na plataforma Google Forms online, que contou com a participação de 4 professores, o objetivo era conhecer a prática desses professores, entender suas dificuldades e saber o que pensavam sobre o lúdico.

Por fim, após as coletas de dados, foi realizado uma oficina na escola com os 4 professores, os mesmos que participaram da entrevista. Esta atividade serviu como uma formação continuada que teve como objetivo geral dar suporte a estes educadores no desenvolvimento de atividades lúdicas. Durante a oficina, foram ofertados módulos que possibilitaram a discussão, reflexão e análise sobre questões lúdicas e também, foram indicados vários jogos e brincadeiras com base nas sugestões dadas pelos professores.

4 DESENVOLVIMENTO

O lúdico é uma palavra que tem origem do latim *ludus* e seu significado está relacionado ao brincar, jogar, brinquedos e brincadeiras (Costa, 2005 *apud* Rau, 2007) e este sempre fez parte do comportamento humano, sendo importante desde a infância a fase adulta. Muito tempo atrás a educação já era refletida como uma atividade inteiramente ligada ao prazer. Silveira (1998) dizia que a educação das crianças tinha que está fundamentada em jogos educativos, pois, estes agiam na construção do caráter da criança. Esses tipos de atividades lúdicas sempre estiveram presentes na sociedade, até mesmo os atenienses realçavam a importância que ela tinha para a educação de suas crianças como diz o autor mencionado que:

Brincando, aprenderá, o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta a que se destinarem (P.41).



Para que as crianças pudessem desenvolver certas habilidades naquela época, era preciso que as mesmas usassem a brincadeira para assim poderem aprender de forma mais rápida e animada, o que acabava não se tornando trabalhoso e chato para elas. O brinquedo nesta época era visto como um instrumento para criar laços e criar relações entre as pessoas.

Comênio (1957, p.156) fala que a educação tem que ser para a criança algo “fácil”, para que as mesmas não acabem se afastando dos estudos ou achando muito chato, elas têm assim, que sentir vontade e alegria, assim como aquela que elas sentem quando estão brincando com outras crianças e essas concepções de brincadeiras foi sendo aprofundada com o passar do tempo.

A valorização da brincadeira na educação ficou ainda mais forte com as ideias de Froebel (1972-1852), Maria Montessori (1870-1909) e Decroly (1871-1932), pensamentos que influenciaram as práticas pedagógicas nas creches, pré-escolas e muitas outras instituições espalhadas pelo mundo todo.

Mesmo com grandes autores indagando o papel que o lúdico tem para a formação educacional da criança, segundo a autora Santos (2020) ainda é muito comum professores acreditarem que a ludicidade é um atraso para o processo de aprendizagem dos estudantes. Muitos não aceitam as crianças brincarem no momento da aula, concebendo este tipo de atividade somente como algo recreativo e não como uma ferramenta que se usada de forma correta pode trazer resultados pedagógicos.

Almeida (1994, p.18) fala que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. A criança quando entra para a escola acaba se chocando com uma realidade totalmente diferente da que ela está acostumada, até então ela só brincava com colegas e em seu convívio familiar, e no ambiente novo que é a escola ela tem que “comportar” e aprender as disciplinas impostas pelos professores sentadas em suas cadeiras.

Desse modo, Friedmann (1996) incita em suas palavras que o professor tem que “trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos”, ou seja, o lúdico que são os jogos e brincadeiras tem como principal função segundo o autor tirar esse modelo tradicional estipulado como “chato e cansativo” pelos alunos, para algo prazeroso, podendo facilitar o ensino e aprendizagem das crianças.

Teixeira (1995) cita algumas contribuições que o lúdico traz para o desenvolvimento da aprendizagem:

O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, habitação é a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento; O jogo é essencial para saúde física e mental. O jogo simbólico permite à criança vivenciando mundo adulto e isto possibilita mediação entre o real e o imaginário (p.23).



Com isso, o lúdico conforme o autor não é somente uma recreação proposta apenas para divertir as crianças, ela age como uma ferramenta psicopedagógica, atuando na satisfação da criança, e com isso, se faz necessário seu uso em sala de aula. O brincar está inteiramente ligado na vida da criança, e se for elaborada pensando nela, esta contribuirá para uma aprendizagem significativa pois, é no ato de brincar que ela explora e descobre o mundo.

Rau (2011, p.25) diz que:

[...] Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando.

Segundo o autor, quando o professor utiliza este recurso pedagógico em suas aulas, desenvolve brincadeiras e momentos lúdicos com seus alunos, este consegue estimular os alunos a pensar, refletir, imaginar, e como consequência acaba oportunizando maneiras de aprender diferente para seus educandos.

O brincar segundo o autor é “coisa séria! Isso envolve uma atitude por parte do adulto, seja ele nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada à aprendizagem significativa”. Para que o ato de brincar seja pedagógico o educador precisa estar atento a seu planejamento e objetivos, afim de que, o momento seja visto como ajuda na construção da aprendizagem significativa de seus alunos.

Kishimoto (2011, p.40), destaca também que “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”, ou seja, a criança se desenvolve melhor brincando por meio da espontaneidade e do prazer que está inteiramente ligado ao brincar.

A CNBB (1997) fala que “quem brinca está mais feliz e, portanto, mais predisposto a amar ao próximo”, ou seja, a criança precisa desses tipos de atividades e desse contato com a brincadeira para seu crescimento e seu aprendizado do mundo real, pois, isto as auxiliará nas dificuldades da vida futura e também a interagir melhor com outros ao seu redor. Toda criança tem o direito de brincar e isto está explícito em leis nacionais e internacionais sendo este direito dado como muito importante, pois, a partir de 1990 foi dotado nos direitos da criança e ainda, o estatuto da criança e do adolescente (ECA) fala em seu artigo 16 inciso IV que o brincar faz parte do direito da criança o que torna este ato muito importante na formação delas além de poder agir também, como uma grande ferramenta psicopedagógica.

4.1 O LÚDICO COMO FERRAMENTA PSICOPEDAGÓGICA

O lúdico é considerado uma ferramenta de ensino onde as crianças conseguem aprender por meio do prazer, e este acaba contribuindo ativamente para o seu desenvolvimento pleno, com objetivo claro de



descomplicar o processo de aprendizagem do aluno, que por muitas vezes acaba sendo difícil para eles. Santos et al (2020) ressalta que:

O lúdico é uma maneira dinâmica e prazerosa de se aprender algo, pois os jogos e brincadeiras na ação psicopedagógica servem justamente para instigar o indivíduo ao desejo de aprender.

As crianças de acordo com Vygotsky (2003) não possuem o mesmo pensamento dos adultos, estas precisam se desenvolver e construir sua individualidade, e isso ocorre quando estão brincando pois é onde ela testa suas próprias teorias. O lúdico desenvolve na criança o prazer pela atividade que ele está fazendo, a imaginação dela é grande, e por meio da brincadeira ela consegue transformar este momento em algo simbólico que as ajuda na hora de aprender e no seu desenvolvimento. A atividade lúdica exige uma participação ativa do aluno, onde ele vivencia por inteiro a realização da atividade.

Sabe-se que o processo de aprendizagem não é do mesmo jeito para todas as pessoas, nem todo mundo aprende do mesmo jeito e com o mesmo método, com isso, este processo acaba sendo muito difícil para alguns, pois, cada aluno possui uma realidade diferente. Para que este momento seja mais fácil, a psicopedagogia tenta buscar alternativas com o intuito de ajudar, e o lúdico é uma dessas possibilidades.

Vygotsky (2003) deixa bem claro que o desenvolvimento da criança se dá através do brincar ou seja, do uso do lúdico. Quando uma criança está brincando, ela põe na atividade um sentimento enorme que a motiva a ir além da brincadeira, esta age de forma motora no psicológico da criança desenvolvendo também suas emoções.

Santos (2014) deixa bem claro que os jogos e brincadeiras não são simplesmente uma diversão sem contexto, o ato de brincar “está também educando as pessoas integralmente, tornando-as mais humanas através do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”, sendo assim, o lúdico age acima de tudo no emocional da criança o que acabará ajudando na sua formação integral.

Teixeira (1995) nos diz que:

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo (TEIXEIRA, 1995, p.23).

A ludicidade tem a capacidade de favorecer o psicológico da criança pois, quando elas têm contato com uma situação que estão acostumadas, acabam se sentindo mais motivadas, sendo gerando uma “euforia” como diz o autor citado. Quando a criança entra em contato com uma brincadeira, esta desenvolve um misto



de emoções e sensações, o que as ajudam a desenvolver suas personalidades e a lidar com as diferentes situações em que vivenciam todos os dias.

Kishimoto (2003) fala que o jogo é muito importante para o desenvolvimento infantil seja de modo livre ou como material educativo onde o educador auxilia a atividade. Desse modo, estas devem ser organizadas e planejadas para propiciar a construção dos conhecimentos dos discentes de acordo com suas necessidades.

O brincar tem o papel de estimular na criança segundo Kishimoto (1994)

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

De acordo com a fala da autora, o lúdico possui uma capacidade de criar um caminho para a construção da inteligência, afetividade e é indispensável a saúde física, emocional e intelectual, por isso, cabe ao professor criar um ambiente favorável para o desenvolvimento da criança que seja oportuno para seu desenvolvimento, possibilitando momentos de descobertas e despertando o interesse dos alunos. Dessa forma, a ludicidade torna-se uma ferramenta pedagógica servindo de auxílio para os profissionais da educação, por isso, ela deve ser seu grande aliado no momento do planejamento das atividades, elas devem ser pensadas e desenvolvidas para o bem estar do aluno tendo o foco principal a aprendizagem deles.

Kishimoto (1914) nos diz também que o brincar ensina a criança a ter autocontrole, a lidar com frustrações, derrotas e vitórias, ela age na formação emocional do indivíduo. A criança aprende a respeitar o outro, a controlar suas emoções e corpo, além de auxiliar no seu desenvolvimento emocional positivo, ela ajuda também a lidar com frustrações, do desprazer em que seus desejos nem sempre serão atendidos.

Contudo, com base nos pensamentos da autora, o educador tem um papel muito importante, pois é ele quem vai conduzir a ação para que ocorra da melhor maneira possível a construção do conhecimento de seus educandos. Devem oferecer sempre as melhores alternativas e atividades que possam estimular as crianças para que se sintam interessados em aprender. Para que o pedagogo possa usufruir desse instrumento, é preciso ter primeiro uma formação adequada, ou seja, é preciso que os educadores reconheçam e valorizem desde o início de sua formação o uso do lúdico, pois, como já descrito ele é muito importante para a saúde mental das crianças e por isso, merece uma grande atenção. Sendo assim, os jogos e brincadeiras devem estar presente em toda a fase escolar da criança, não só nos primeiros anos de escolas, e para que a atividade tenha objetivos pedagógicos, o professor deve se organizar e planejar aulas com cuidado para ajudar seus alunos.



Segundo Marques (2017, p.679) professores possuem o papel de pensar em metodologias e atividades que busquem a “autonomia, a criticidade, o protagonismo e a reflexão do educando” e isso trará mais rendimento na aprendizagem dos discentes e uma relação melhor com o próprio professor. Estes tipos de atividade possibilita uma assimilação dos conteúdos de maneira mais leve, o que faz com que o momento de aprendizagem aconteça naturalmente, e o autor ainda diz que o tem o poder de agir como estimulante para o conhecimento.

Na hora de elaborar e pensar em uma aula lúdica, o professor não deve esquecer também de valorizar o conhecimento cultural de seus alunos e as brincadeiras tradicionais. Segundo Santos (2020) “a educação poderia ser o mais eficiente caminho para estimular a consciência cultural do indivíduo”, as brincadeiras estão ligadas a cultura, que foi construída com o tempo, e a escola como formador da identidade do aluno, deve participar dessa construção da história da criança, se mostrando comprometido com as tradições que cada um possui. Quando a escola leva em consideração o contexto cultural da criança eles estão fazendo seus alunos refletirem não só sobre conteúdos pré-estabelecidos, mas, também sobre o acervo cultural existente nas escolas e na sociedade em que eles estão inseridos, e vivenciar os jogos tradicionais vai possibilitar essa compreensão de sua realidade.

Diante dos expostos, o próximo tópico vem retratar um pouco das dificuldades que os professores enfrentam ao utilizar o lúdico em sala de aula e como a formação continuada pode ser uma opção para ajudar a resolver estes problemas enfrentados pelos educadores.

4.2 O LÚDICO E AS DIFICULDADES QUANTO SUA IMPLEMENTAÇÃO EM SALA DE AULA E A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO CONTINUADA

Com a evolução da sociedade, tem se discutido muito a respeito da prática docente e as ferramentas que estes utilizam em sala de aula. Esses debates acontecem pelo fato de que o professor tem de estar preparado para exercer a profissão diante de qualquer dificuldade. Diante do exposto, o professor precisa aplicar uma metodologia que atenda a necessidade de sua turma, sempre respeitando e levando em consideração os conhecimentos prévios de cada um como diz Paulo Freire (1996). Como as brincadeiras sempre estão presentes na vida das crianças, as atividades lúdicas podem se tornar um aliado nesse planejamento contribuindo para a construção da aprendizagem, e é diante dessa ação que entra alguns empecilhos quanto a inserção do lúdico na aula.

Segundo a autora Santos (2014, p.8), ela nos incita em suas palavras que os professores tem conhecimento de que o lúdico é importante para o aprendizado, porém “faltam-lhes estratégias práticas, pois na sua formação acadêmica as práticas lúdicas raramente faziam parte das atividades de formação, deixando uma lacuna neste quesito”, ou seja, um dos principais motivos que levam aos professores a não usarem o lúdico em sala de aula é a falta de subsídios em sua formação inicial como ressalta a autora.



Para se pensar em uma educação lúdica, a autora diz que é preciso pensar acima de tudo em uma formação de professores baseadas nesses princípios, pois são eles que estarão a frente como mediador do conhecimento do aluno. O educador precisa assim, ter conhecimentos necessários e competências para trabalhar essa metodologia em sala de aula. Com isso, é notório a necessidade de ajudar esses educadores a melhorar suas práticas de ensino, visto que estas eram pouco faladas no início de sua formação, por isso uma das alternativas que serve de suporte para os pedagogos são as formações continuadas sendo este o objetivo principal do estudo.

As mudanças rápidas na sociedade fazem com que se criem novas exigências para o ensino e com isso, é preciso que os profissionais da educação acompanhem esses novos paradigmas. A escola precisa se reinventar constantemente para abrir novos caminhos e chegar até o discente. Com isso, há a necessidade de se pensar em uma formação contínua.

O ser humano está em constante aprendizado, e mesmo depois de já ter concluído sua formação inicial devem estar sempre dispostos a aprender mais. Pimenta (1996) fala que a “formação do professor” deve ser “um projeto único englobando a inicial e a contínua”, isso implica na importância do que foi dito acima, o professor não pode parar de se atualizar, a escola onde atuam também possui o papel de promover momentos de formação com “redes de formação continuada” e ver que “o primeiro nível é a formação inicial”, isto porque vivemos em uma sociedade que a todo momento está se resignificando.

Com a criação da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) além de pensar na formação integral do aluno, discute também a formação do professor tanto inicial como a continuada, ela reforça a exigência de se atualizar profissionalmente, essa atitude deve ser vista como necessária por esses educadores pois, implica na melhoria de suas práticas de ensino e conseqüentemente na aprendizagem de seus educandos.

Sendo assim, o profissional de educação não deve somente esperar que as escolas propiciem momentos como estes, eles devem procurar se atualizar por meio “participação em cursos de extensão, workshops, congressos online e presenciais, oficinas, troca de experiências, conversas entre profissionais, comunidades de aprendizagem e tantas outras opções para troca de informações e experiências” assim como diz Veneziani (2020, p.30). Quando o professor sai de sua zona de conforto, busca por novas fontes e conhecimentos de metodologias atuais eles conseguem obter impactos positivos na comunidade escolar, tornando uma educação completa e de qualidade. Tendo em vista essa importância de se atualizar por meio da formação continuada, os tópicos a seguir vem relatar a experiência adquirida na escola já citada, destaco a áurea do estudo que foi a realização das observações que se sucedeu até a prática da oficina com os professores afim de alcançar o objetivo do estudo.



5 DESCRIÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa foi realizada em uma escola pública de ensino fundamental no município de Marabá-PA com 5 professores (as) que trabalham no período da manhã e tarde. A escola atende crianças de 6 a 10 anos de idade. Este estudo foi realizado, no dia 02 de maio a 14 de agosto do ano de 2023, dividindo-se entre observação com a coleta de dados e a prática.

Como já possuía conhecimento da escola e seus colaboradores, as observações foram aproveitadas por meio da disciplina de estágio obrigatório de Ensino Fundamental. O primeiro passo foi apresentar a finalidade da pesquisa a gestão da escola, tais como termos de autorização e consentimento para a realização. O segundo passo foram as observações feitas com 5 professores do período da tarde de 1º a 5º ano, onde foram feitos 4 dias de observação em cada turma. O terceiro passo foi um questionário aplicado após as observações com os professores observados, o quarto e último passo foi a realização da oficina.

5.1 PROCEDIMENTOS DE COLETAS DE DADOS: OBSERVAÇÃO

Durante as observações foram analisadas a prática dos professores em sala de aula, tais como suas estratégias, suas metodologias e se os mesmos utilizavam a ludicidade em suas rotinas. A primeira sala observada foi a de primeiro ano onde um professor era regente da turma. A classe era composta por 25 alunos. O professor era novo na escola tinha assumido o cargo de concursado e estava em seu primeiro ano como professor efetivo. O mesmo relatou que ainda estava conhecendo a turma e estudando sobre como trabalhar a questão da alfabetização com as crianças. Quando perguntado a respeito do uso do lúdico em suas rotinas, o mesmo disse que não tinha costume em trabalhar a ferramenta em sala de aula, pois era uma coisa que demandava tempo e organização. As observações na turma foram feitas durante 4 dias, e durante esses dias o professor não utilizou brincadeiras, jogos ou atividades lúdicas.

A segunda turma observada era de 2º ano composta por 27 alunos, a professora também era recém concursada. Quanto ao uso da ludicidade ela comentou que procurava fazer com sua turma algumas atividades lúdicas, mas, por causa do tempo e da agitação da turma, a mesma achava difícil utilizar esse tipo de atividade. Durante os 4 dias de observação somente em uma sexta feira ela usou brincadeiras com os alunos, mas não era uma atividade pedagógica, e sim uma livre, onde as crianças levavam seus brinquedos favoritos e depois do lanche brincavam com eles.

A terceira turma de 3º ano possuía 28 alunos, um aluno possuía deficiência e era acompanhado por uma estagiária. Na turma, a partir das observações e da fala da professora regente, disse que era difícil fazer esse tipo de atividade com os alunos, pois a mesma trabalhava os dois períodos na escola e morava em outra cidade, então, por causa da falta de tempo, a mesma optava por fazer planejamentos de aulas simples somente focado nos conteúdos e escrita no quadro, e uma vez ou outra ela trabalhava com alunos atividades de pintura e muito dificilmente o uso de jogos ou brincadeiras.



A quarta turma de 4º ano já trabalhava na escola a muito tempo e em sua sala possuía 32 alunos, nenhum com deficiência. Durante a observação da turma, foi visto que a professora gostava de usar jogos para ajudar os alunos nas aulas de matemática e dizia que era bom pra ajuda-los na concretização dos conteúdos e achava a ludicidade muito importante, pois os alunos aprendiam melhor, sentiam-se encorajados e mais alegres na realização das atividades.

A última sala observada foi a de 5º ano que tinha 35 alunos. A professora tinha em sua sala muitos jogos pedagógicos e gostava de utiliza-los com seus alunos durante as aulas de matemática. Às vezes planejava as aulas utilizando os jogos, em outras os alunos eram convidados após a realização das atividades a irem pro fundo da sala brincar.

Após as observações feitas nas salas, foi possível analisar as metodologias que os docentes utilizavam em suas aulas, e saber o que achavam da ludicidade. Após esta fase, foi entregue aos professores um pequeno questionário online onde eles responderam 6 questões, essas tinham o interesse de entender suas dificuldades quanto ao uso da ludicidade, e para cumprir com o objetivo principal da pesquisa que era desenvolver com os educadores uma formação continuada por meio de uma oficina ludopedagógica para ajudarem na realização de seus planejamentos diários em sala de aula.

5.2 QUESTIONÁRIO

A análise de dados baseado no questionário aplicado, contou com a participação de 4 professores (uma professora não quis responder a pesquisa) sendo assim, as demais serão identificadas por P1, P2, P3 e P4. A pesquisa foi entregue no começo do mês de agosto dia 02 e finalizada no dia 10 do mesmo mês.

A primeira pergunta era destinada a conhecer os professores tal como sua formação e seu tempo de atuação no ensino fundamental.

P1- “Formada em pedagogia e trabalha no ensino fundamental a 18 anos.”

P2- “Formada em pedagogia e trabalha a 23 anos no ensino fundamental.”

P3- “Formada em pedagogia e ciências biológicas e atua no ensino fundamental a 3 anos.”

P4- “Formada em pedagogia e trabalha no ensino fundamental a 5 meses.”

Com as respostas das professoras foi possível notar que todas possuem ensino superior em pedagogia.

Na segunda questão foi levantado o seguinte questionamento: Você considera importante a utilização do lúdico (jogo, brinquedo ou brincadeira) como ferramenta pedagógica na sala de aula? Por que?

P1- “Sim, pois fã com que os alunos tenham mais atenção e interação na aula.”

P2- “Sim. Porque desperta mais interesse por parte dos alunos.”



P3- “Sim. Porque insere na sala de aula uma metodologia a qual as crianças já fazem diariamente (jogo, brincadeiras) e tornam o desenvolvimento mais atrativo a elas.”

P4- “Sim, pois ajuda a melhorar a aprendizagem.”

Com base nas respostas dos entrevistados foi possível analisar que, esses professores tem o conhecimento de que a ludicidade é uma ferramenta muito importante para ajudar na aprendizagem dos alunos e acreditam que por se tratar de algo que eles estão acostumados e vivenciam diariamente acaba se tornando mais atrativo quando estes aprendem por meio do uso do lúdico, assim como afirma Santos (2004):

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Desse modo é possível constatar que a ludicidade é de suma importância para o desenvolvimento da criança, e quando bem utilizado contribui positivamente para a aprendizagem delas.

A terceira questão propôs a seguinte pergunta: Durante sua rotina escolar, seu planejamento de aula costuma ter jogos, brincadeiras ou atividades lúdicas?

P1- “Sim.”

P2- “Não.”

P3- “Às vezes. Este trabalho requer tempo para confecção de materiais e não temos horas suficientes para esta atividade.”

P4- “Sim.”

Analisando as respostas pode ser observado que alguns professores utilizam, e outros como no caso da P3 por vezes usa o lúdico, mas por causa da falta de tempo para planejar este tipo de atividade, acaba por fazer uma aula simples como as observadas na primeira fase de observação.

A quarta questão foi: Você percebe se seus alunos gostam desse tipo de atividade?

P1- “Sim.”

P2- “Sim”

P3- “Sim, costuma interagir com mais facilidade.”

P4- “Sim.”

Baseado nas respostas, é possível concordar com o que diz Santos (2020) que a criança se sente mais motivada, mas alegre para aprender quando lhes são postas atividades lúdicas. Sendo assim com base no pensamento da autora e as respostas dos professores, a utilização dos jogos possibilita a criança uma melhor aquisição dos conhecimentos durante a aula.



A quinta questão procurou saber as dificuldades do professor, ela diz: Você considera difícil utilizar o lúdico em sala de aula? Se sim, por que?

P1- “Não.”

P2- “Não.”

P3- “Não.”

P4- “Sim, porque muitas crianças ainda apresentam dificuldades no que se refere a obediência de regras e aguardar sua vez para participar das brincadeiras ou usar o material concreto de aprendizado.

A partir das opiniões dadas pelos professores a maioria não possui dificuldade, somente um falou sobre a questão da atitude dos alunos na hora da realização das atividades. O questionamento apontado se refere ao comportamento de alguns talvez não compreenderem as regras ou não conseguem esperar a sua vez na hora de brincar.

Essa questão do comportamento pode ser trabalhada principalmente com o auxílio de jogos e brincadeiras como nos mostra Friedmann (2012) onde diz que “o jogo designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada com regras”, ou seja, o jogo também pode servir para ajudar os alunos a compreender regras e normas, o que levará a respeitar os limites e o tempo de cada um.

Na sexta e última questão dizia: Se você fosse participar de uma oficina com demonstrações de como utilizar essa ferramenta em sala de aula, o que você consideraria relevante ter durante a oficina? (quais tipos de jogos, brincadeiras ou atividade específicas).

P1- “Brincadeira para matemática.”

P2- “Jogos na área da matemática, com utilização de tabuadas.”

P3- “jogos matemáticos.”

P4- “jogos para alfabetização.”

Fundamentado nas respostas dos professores, foi possível averiguar seus questionamentos, suas dificuldades e constatar que a ludicidade é sim importante para a aprendizagem e mantimento do prazer em estudar dos alunos e esta pode ser inserida a qualquer momento e em diferentes áreas do conhecimento conforme Rau (2011, p.28)

A ludicidade é uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como a música, a arte, o desenho, a dramatização, a dança, entre outros, torna significativo os conceitos a serem trabalhados.

Desse modo, o lúdico pode ser inserido no contexto escolar em diferentes ocasiões. A partir dessa última questão, com base nas respostas dos entrevistados, foi ofertado uma oficina para esses professores levando em consideração as sugestões levantadas por eles. O objetivo era propor uma formação continuada baseada na ludicidade onde serviria como base para que estes professores tivessem subsídios para usar na sua prática em sala de aula.



5.3 A OFICINA

Apoiado nas sugestões dos professores a respeito do que queriam na oficina, esta foi realizada no dia 14 de agosto de 2023 em uma segunda feira no período da tarde. Estiveram presentes 5 professores (aqueles que responderam a entrevista online), professor da sala de leitura e informática, diretora e coordenadora da instituição.

Neste dia estava havendo uma hora pedagógica destinada aos professores, e, portanto, após as considerações dadas da coordenadora para os professores, foi apresentada a oficina. Esta tinha o tema: Brincadeiras e jogos: ludopedagogia, como mostra as Figuras 1 e Figura 2.

Figura 1- Apresentação da oficina



Fonte: imagem tirada pela autora, 2023

Figura 2- Apresentação da oficina



Fonte: Imagem tirada pela autora, 2023

Conforme mostra a Figura 1 e Figura 2, a proposta foi apresentada para os professores em um slide, onde primeiro foi debatido junto com os mesmos o tema e o objetivo da oficina.



Na oficina foram ofertadas algumas ideias de jogos e brincadeiras que poderiam ser utilizadas nas aulas de português e matemática, algumas eram “brincadeiras coringas” que poderiam ser utilizadas em todas as outras disciplinas.

Alguns dos jogos matemáticos apresentados foram:

- Bingo das operações como mostra a Figura 3:

Figura 3 - Bingo das operações

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
20	8	16
40	64	28
27	42	36

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
45	5	24
63	72	8
35	32	16

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
45	15	20
81	35	63
18	27	8

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
49	25	27
81	8	45
10	54	15

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
56	6	12
21	30	63
24	42	28

BINGO MULTIPLICAÇÃO		
27	56	14
45	15	36
30	8	12

Fonte: slideshare

A Figura 3 é um exemplo de como seria a tabela para se jogar o bingo das operações. O Objetivo é acertar as operações e ir marcando na cartela. Ganha quem tiver os todos os resultados marcados e corretos.

- Caldeirão das operações como mostra a Figura 4:

Figura 4 - Caldeirão das operações



Fonte: Pinterest

A Figura 4 mostra como é feita a brincadeira do caldeirão das operações. Primeiro é colocado no quadro as perguntas matemáticas sobre determinado assunto, e depois são separado dois grupos para



disputarem, em seguida, os resultados das perguntas é colocado em dois baldes diferentes, os alunos devem ir até o balde e pegar o resultado da pergunta correta.

Objetivo: ganha quem terminar primeiro e acertar todas as operações.

- Jogo da velha da matemática como mostra a Figura 5:

Figura 5 - Jogo da velha da matemática



Fonte: Bisbilhotarte

Objetivo: Como mostra a Figura 6, é feito o desenho da velha em uma folha contendo os resultados de algumas operações e nas tampinhas são colocadas as operações. O aluno deve encontrar a conta que corresponde ao resultado nos quadrados e forma uma linha reta como no jogo da velha comum.

Alguma das brincadeiras coringas:

- Bafão como mostra a Figura 6:

Figura 6 - Brincadeira do bafão



Fonte: Samuel Assunção

Objetivo: Na Figura 6, mostra como é feita a brincadeira. O objetivo da brincadeira é virar a carta, ganha aquele que tiver conseguido adquirir mais cartas. Trazendo para o lado educativo, esta brincadeira pode ser utilizada como uma atividade coringa, ao virar a carta o aluno terá de responder uma questão que está na folha.



- Responde ou passa como mostra a Figura 7:

Figura 7 - Responde ou passa



Fonte: Google

Objetivo: Na Figura 7 mostra como deve ser realizada a brincadeira. Primeiro é colocado no quadro algumas perguntas sobre algum conteúdo, o aluno terá que responder à pergunta escolhendo no quadro a carta que contém a pergunta, se o aluno não souber ele passa pra outro colega responder.

Alguns dos jogos de português para trabalhar leitura e escrita apresentados na oficina:

- Ditado mágico como mostra a Figura 8:

Figura 8 - Ditado mágico



Fonte: google

Objetivo: O aluno vai até o quadro e borrifa água no papel como mostra a Figura 8, isso irá molhar o papel, fazendo com que a palavra que está atrás apareça. Assim, o aluno terá que lê e descobrir a palavra que apareceu.

- Amarelinha das palavras como mostra a Figura 9:

Figura 9 - Amarelinha das palavras



Fonte: Google

Objetivo: Conforme a Figura 9, a criança deve pular normalmente a brincadeira, porém em cada pulo que ela fizer, terá uma palavra ou sílaba, e ela terá que ler.

- Ditado de gravuras como mostra a Figura 10:

Figura 10 - Ditado de gravuras



Fonte: Google

Objetivo: De acordo com o exemplo da Figura 10, deverá ser colocado no quadro algumas imagens, o aluno portanto escreverá o nome das figuras, para isso, o aluno terá a liberdade de escolher a imagem que deseja.

Esta oficina, onde foi apresentada uma variedade de atividades lúdicas para os professores, pode contribuir de maneira positiva para o seu trabalho como docente. Os jogos tais como também as brincadeiras serviram como apoio para que eles pudessem levar para dentro da sala de aula e a inserir em sua rotina escolar. Os jogos apresentados foram escolhidos e pensados diante da dificuldade apresentada pelos



educadores como a questão da falta de tempo, sendo assim, eles poderiam utiliza-los com poucos recursos e a qualquer momento com seus alunos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente trabalho foi possível ver a importância de oferecer ajuda prática para os professores por meio da formação continuada. O estudo levou esses docentes a repensar suas metodologias, a ver o lúdico como uma ferramenta de apoio e a entender também o lado do aluno, pois a forma como estes trabalham em sala de aula refletirá na aprendizagem de seus educandos.

Através das pesquisas bibliográficas e da pesquisa de campo foi possível entender melhor essa questão. Os artigos e autores mencionados no texto, nos falam sobre a importância de utilizar a ludicidade como uma ferramenta de ensino e que sua utilização interfere na aprendizagem dos alunos tanto em sentido educativo como psíquico, dessa forma, seu uso torna-se indispensável em sala de aula.

Além disso, por meio da oficina realizada foi notado a importância de oferecer esse tipo de atividade para os professores. Desde o levantamento de dados por meio da observação e do formulário até a realização da oficina, observou-se o entusiasmo que os educadores sentiram quando foi dada a proposta da atividade, principalmente quando se levou em consideração suas dificuldades e desejos, o que mostrou a relevância de organizar mais momentos como estes. Os educadores concordaram ser indispensáveis a utilização do lúdico e que seus resultados eram positivos para a construção do conhecimento do aluno como mostrado no questionário anteriormente. Sendo assim, as oficinas resultaram em melhorias na prática desses docentes o que levará seus alunos a uma aprendizagem significativa.

Durante essa vivência, foi possível ressaltar a importância de realizar oficinas pedagógicas com os educadores. A tecnologia e o descobrimento de novas metodologias são constantes, os professores que são responsáveis por gerar conhecimentos as novas gerações na escola, devem estar por dentro dessas atualizações, e para isso, resalto neste estudo a importância da realização da prática com esses profissionais da educação. Através das oficinas os professores podem aprender mais por meio do diálogo com outros educadores e repensar suas metodologias em sala de aula por meio das experiências de outros.

Dessa forma, conclui-se que as oficinas pedagógicas em conformidade com o que diz Anastasiou e Alves (2015) têm um papel positivo que é impulsionar o professor a “pensar, descobrir, reinventar, criar e recriar” novos conhecimentos. Sendo assim, acredita-se que este estudo servirá de subsídios para outras propostas de trabalhos ligadas a formação inicial e continuada lúdica dos professores, e que esta temática estudada promova mais pesquisas, pois, a questão tem se tornado cada vez mais importante na educação.



REFERÊNCIAS

- PRADO, Juliana de Fatima Rocha Campos; BATISTA, Flóida Moura Rocha Carlesso. A importância da ludopedagogia: a arte de ensinar. Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia, v. 8, n. 22, 2017.
- BATISTA, Cleide V. M.; MORENO, Gilmara L.; PASCHOAL, Jaqueline D. (Re) Pensando a Prática do Educador Infantil. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- BRASIL, Ministério da educação. Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil. Secretaria de Educação Básica, 1997, vol.1, 2 e 3.
- VENEZIANI, L.A importância da formação e atualização profissional para o recreador se manter ativo no mercado. Em: DOS RECREADORES, C. (Ed.). ANAIS 2º CONGRESSO BAIANO DE RECREAÇÃO, ANIMAÇÃO E LUDOPEDAGOGIA. <https://www.clubedosrecreadores.com.br/editora>: Clube dos recreadores editora, 2020. p. 27–31.
- THIOLLENT, M. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo, Cortez, 1992.
- SILVEIRA, Maria Joanete Martins da. O ensino e o lúdico. Santa Maria: Multiprees, 1998.
- COMÊNIO, João Amós. Didática Magna. 3.3d. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1957.
- ALMEIDA, Paulo Nunes de. Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1994.
- FRIEDMANN, Adriana. Brincar: Crescer e brincar- O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.
- SANTOS, S.M.P. O lúdico na formação do educador. 8. ed.-Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- LEMOS, Flávia Cristina Silveira. Práticas de governo das crianças e dos adolescentes propostas pelo UNICEF e pela UNESCO: inquietações a partir das ferramentas analíticas legadas por Foucault. Psicologia & Sociedade, v. 24, p. 52-59, 2012.
- SANTOS, Simone Cardoso. A Importância do Lúdico no Processo Ensino aprendizagem. 2010. 50 f. Monografia (Especialista em Gestão Educacional) -Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.
- RAU, M.C.T.D. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. 2 ed. Curitiba: Ibplex, 2011. 246 p.
- KISHIMOTO, T.M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação (Org.). 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011. 207 p.
- D'OLIVEIRA, Daniele; DE FÁTIMA COSTA, Anália Maria. Ludicidade: Um Instrumento Pedagógico na Prática Docente. Trabalhos de Conclusão de Curso-Faculdade Sant'Ana, 2017.
- VIGOTSKI, Liev Semino vichi. Psicologia Pedagógica. Trad. Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos. O brincar na escola: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.
- Teixeira, c. E. J. A ludicidade na escola. São Paulo: Loyola, 1995.



KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 7ª edição. São Paulo, SP: Cortez, 2003.

DE TORO SATO, Cintia; LAZARI, Heloisa Gouvêa. Lúdico e psicopedagogia: contribuições no processo de ensino aprendizagem.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica. 20 ed. Curitiba. Ibpex, 2007, p. 164.

DOS SANTOS ESTANER CLARO ROMÃO, MGGLID DE SMM DOS SCAM. Autódromo geográfico: O uso de jogos como motivador da aprendizagem. Em: abordagens terapêuticas ao desenvolvimento mundial. <http://sevenpublicacoes.com.br/index.php/editora/issue/view/25>: sevem editora, 2023.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

PIMENTA, Selma Garrido. Formação de professores: saberes da docência e identidade do professor. Revista da Faculdade de Educação, v. 22, n. 2, p. 72-89, 1996.

Anastasiou, L. & Alves, L. (2015). Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula. Joinville, Editora Univille.

Slideshare, net. Bingo da Multiplicação. Disponível em: <https://www.slideshare.net/Alvarenga-48/bingo-da-multiplicao>. Acessado em 28/08/2023.

Pinterest. Caldeirão das operações. Disponível em: <https://pin.it/2ZkhrVm>. Acessado em 28/08/2023.

Bisbilhotarte. Jogo da velha da matemática. Disponível em: <http://bisbilhotarte.blogspot.com/p/jogos.html?m=1>. Acessado em 28/08/2023.

Assunção, Samuel. Bafão. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2NCr04c1a58>.
acessado em 22/08/2023.

Google. Responde ou passa. Disponível em: <https://pin.it/6TVVmTa>. Acessado em 22/02/2023.

Google. Ditado mágico. Disponível em: <https://pin.it/1VirmEf>. Acessado em 22/03/2023.

Google. Amarelinha das palavras: <https://pin.it/1x65Xlz>. Acessado em 22/08/2023.

Google. Ditado de gravuras. Disponível em: <https://pin.it/1ehsXpx>. Acessado em 22/03/2023.