

O LÚDICO NO PROCESSO DIDÁTICO PEDAGÓGICO NO ENSINO FUNDAMENTAL I EM BELÉM DO PARÁ[1]

THE LUDIC IN THE PEDAGOGICAL EDUCATIONAL
TEACHING PROCESS IN BASIC EDUCATION I
IN BELÉM OF PARÁ

EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DIDÁCTICO-
PEDAGÓGICA EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA
I EN BELÉM DEL PARÁ

*Denilson Marques dos Santos**
*Maria Cecília Fagundes da Costa***
*Denise Marques dos Santos****
*Beleni Salete Grando*****

RESUMO

Este trabalho versa sobre a importância do lúdico no processo ensino aprendizagem no Ensino Fundamental I (EFI) e como aportes teóricos foram considerados os autores: Tessaro (2007) que discute a importância do uso de jogos em sala de aula e Vygotsky (2008) que debate o desenvolvimento psíquico da criança. As técnicas e instrumentos foram aplicados aos docentes das turmas do terceiro ano do EFI, sendo realizado um questionário contendo dez questões semiestruturadas realizadas a três (03) professores e dez (10) alunos do Centro Educacional Infantil e Fundamental "Margarida Bruno de Avelar", escola particular da cidade de Belém do Pará. Também, utilizou-se de uma ficha guia para observação contendo seis itens a serem observados. Logo após a coleta de dados procedeu-se a etapa de análise e tabulação dos resultados obtidos, na qual revela-se que a prática da ludicidade ainda é algo limitado no contexto escolar, por isso que as brincadeiras e os jogos no processo pedagógico podem ser inseridos no currículo escolar (conteúdos de disciplinas) favorecendo o processo de ensino aprendizagem e tornando o sujeito mais consciente de seu papel na sociedade.

Palavras-chave: Lúdico. Ensino Fundamental I. Aprendizagem.

ABSTRACT

This work deals with the importance of ludic in the teaching learning process in Basic Education I (BEI) and the authors were considered as theoretical contribution: Tessaro (2007) who discusses the importance of the use of games in the classroom; Vygotsky (2008) who discusses the psychic development of the child. The techniques and instruments were applied to the teachers of the third year of the BEI and a questionnaire containing ten semi-structured questions was carried out to three (03) teachers and ten (10) students from the Children's and Fundamental Educational Center "Margarida Bruno de Avelar", private school in the city of Belém do Pará. Also, it was used a guide form for observation containing six items to be observed. Soon after data collection, the stage of analysis and tabulation of the results obtained was carried out, where it is revealed that the practice of ludicity is still somehow limited in the school context, which is why games can be inserted in the pedagogical process into the school curriculum (contents of disciplines) favoring the teaching learning process, making the subject more aware of his role in society.

Keywords: Ludic. Basic Education I. Learning process.

RESUMEN

Este trabajo aborda la importancia del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje en la Escuela Primaria I (EFI) y los autores que fueron considerados como aportes teórico son: Tessaro (2007) que discute sobre la importancia del uso de juegos en el aula; Vygotsky (2008) y el desarrollo psíquico del niño. Las técnicas e instrumentos aplicados a los profesores del tercer año de la EFI se realizaron por medio de un cuestionario con diez preguntas semiestructuradas a tres (03) docentes y diez (10) alumnos del Centro de Educación Primaria "Margarida Bruno de Avelar", una escuela privada de la ciudad de Belém del Pará. También, utilizó un formulario guía para la observación que contenía seis ítems a observar. Poco después de la recolección de datos, se llevó a cabo la etapa de análisis de los resultados obtenidos, donde se revela que la práctica de lo "lúdico" es todavía algo limitado en el contexto escolar, por lo que se pueden insertar los juegos en el proceso pedagógico del currículo escolar (contenidos de asignaturas), lo que beneficia el proceso de enseñanza- aprendizaje, haciendo que el sujeto sea más consciente de su papel en la sociedad.

Palabras-clave: Juego. Escuela Primaria I. Aprendizaje

[1] Trabalho apresentado no Fórum de Educação UNAMA/Ananindeua – Desafios e Estratégias no Contexto Educacional Amazônico, em novembro de 2019 (GT – 04 – Práticas Pedagógicas Inovadoras).

* Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Religião (PPGCR) pela Universidade do Estado do Pará (UEPA). MBA em Gestão Educacional e Docência do Ensino Básico e Superior pelo Instituto Carreira/Faculdade Estratégico. Membro do Grupo de Pesquisa Filosofia Prática (Política, Ética e Direito) (FAFil/IFCH/ UFPA).
Orcid: <http://orcid.org/0000-0003-0359-4695>
E-mail: dede_cecilia@yahoo.com.br

** Especialista em Políticas e Direitos da Criança, Adolescente e Juventude pelo Grupo Educacional Yadaim Ovdot. Especialização em andamento em Políticas e Direitos da Criança, Adolescente e Juventude na Universidade Anhanguera. Membro do Grupo de Pesquisa Políticas Públicas e Direitos Humanos (YADAIM OVDOT).
Orcid: <http://orcid.org/0000-0001-5706-1806>
E-mail: cecilia8775@yahoo.com.br

*** MBA em Gestão e Recursos Humanos pelo Instituto Carreira/Faculdade Estratégico. Especialização em andamento em Gestão em Recursos Humanos na Faculdade Cosmopolita. Discente do curso de Direito da Faculdade Cosmopolita. Membro do Grupo de Pesquisa Filosofia Prática (Política, Ética e direito) (UFPA/ IFCH/ FAFil) - ouvinte.
Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-3313-5783>
E-mail: dede_lana@hotmail.com

****Professora da Faculdade de Educação Física e do Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT). Pós-Doutora em Antropologia Social e Doutora em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).
Orcid: <http://orcid.org/0000-0002-5491-2123>
E-mail: drodrigues0320@gmail.com

1 INTRODUÇÃO

A educação lúdica sempre esteve presente em todas as épocas entre os povos e estudiosos, sendo de grande importância no desenvolvimento do ser humano, no ambiente familiar e escolar e na sociedade, muito embora nos dias de hoje a visão sobre o lúdico seja diferente. Argumenta-se sobre o seu uso em diferentes estratégias práticas cotidianas, sendo o nome que merece destaque no que concerne ao trabalho com os processos de aprendizagem e desenvolvimento dos alunos através dos jogos lúdicos nas aulas o da professora Tizuko M. Kishimoto.

Kishimoto (1993, 1999) dá ênfase a jogos tradicionais, marginalizados em decorrência do acelerado processo de industrialização e urbanização. A atualização e a recuperação desses tipos de jogos são hoje consideradas alternativas adequadas para fortalecer os processos interativos e enriquecer a cultura infantil e vêm chamando cada vez mais a atenção de professores e pesquisadores.

Neste trabalho, ancoramo-nos principalmente nos pressupostos teórico-metodológicos dessa autora, além de trabalhos de pesquisadores que também seguem a vertente dos estudos no ensino-aprendizagem através da ludicidade nas salas de aulas, como Almeida (2000), Antunes (2004), Tessaro (2007), Vygotsky (2008), dentre outros:

Brincando, o aluno também vai construindo os alicerces da compreensão na utilização de sistemas simbólicos como a escrita, assim como na capacidade e na habilidade em perceber, criar, manter e desenvolver laços de afeto e confiança no outro. Neste processo vai aos poucos coordenando, agilizando e adotando seus gestos de intenção e precisão progressiva, vai aprendendo a interagir com os outros, inclusive com seus pares, crescendo em autonomia e sociabilidade no âmbito familiar e escolar (OLIVEIRA, 2002, p. 08).

Diante disto, a escola precisa dar-se conta que através do lúdico as crianças têm chances de crescer e se adaptar ao mundo coletivo. O lúdico deve ser considerado como parte integrante da vida do homem não só no aspecto de divertimento ou como forma de descarregar tensões, mas também como uma forma de penetrar no âmbito da realidade, inclusive na realidade social.

O sentido real, verdadeiro e funcional da educação básica com o lúdico estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. “Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante” (ALMEIDA, 2000, p. 63).

Pois, por meio da brincadeira a criança está sempre acima de sua idade média, acima de seu comportamento diário manifestando certas habilidades que não seriam esperadas para sua idade. Nesse sentido, a aprendizagem utiliza-se de vários processos internos de desenvolvimento. Deste ponto de vista, aprendizagem não é desenvolvimento; entretanto o aprendizado adequadamente organizado resulta em desenvolvimento mental e põe em movimento vários processos de desenvolvimento que, de outra forma, seriam impossíveis de acontecer (VYGOTSKY apud OLIVEIRA, 2002, p. 132).

O jogo permite a expressão “*ludocriativa*” e pode abrir novas perspectivas do uso dos códigos simbólicos. Mas, para que estas ideias se consolidem, é importante compreender os diferentes estágios de desenvolvimento mental infantil também no fundamental I (anos iniciais) e adequar os brinquedos às potencialidades das crianças e, sobretudo, buscar diversificá-los com o objetivo de explorar as múltiplas inteligências e áreas cognitivas ainda não desenvolvidas.

É necessário que o professor procure ampliar cada vez mais as vivências do seu alunado com o ambiente escolar e com os brinquedos no Ensino Fundamental I, pois, pelo ato de brincar, a criança pode desenvolver a confiança em si mesma, sua imaginação, a autoestima, o autocontrole, a cooperação e a criatividade, haja vista que o brincar revela o seu mundo interior e eleva o aprender a partir de sua execução. Kishimoto (1999: 17) afirma que: “A escola que respeita o conhecimento de mundo prévio da criança e compreende o processo após a mesma alfabetizar-se, propicia-lhe entender com maior tranquilidade os primeiros anos da vida escolar no Fundamental I.”

2 DESENVOLVIMENTO

No Ensino Fundamental I, especificamente no 3º ano, os alunos compartilham um conjunto de situações cognitivas regulares em sua forma e frequência, que envolvem ações estruturantes para o bem-estar dos mesmos na escola e para a progressiva construção de valores significativos na interação social, como a autonomia e a cooperação.

Neste nível de ensino, observa-se a interação com os diversos aspectos da sociedade, da família e com os seus pares funcionando como eixo estruturante facilitador da aprendizagem pelo alunado nesse segmento escolar. Assim, os jogos são instrumentos lúdicos de aprendizagem que de forma agradável e eficaz proporcionam velocidade no processo de mudança de comportamento e aquisição de novos conhecimentos. Aprender jogando é a maneira mais prazerosa, segura e atualizada de ensinar. Desta forma, os alunos, pelos recursos novos criados estão, de maneira lúdica, por meio de jogos em sala de aula, aprendendo de forma diferenciada as variadas disciplinas.

Conforme afirma Tessaro (2007, p. 15): "O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade a respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação". Atualmente, não é mais possível retirar o lúdico do processo didático pedagógico, pois ele é o agente de um ambiente motivador e coerente. Antunes (2004, p. 27) reitera:

Ao se separar os alunos do ambiente lúdico, estamos automaticamente ignorando seus próprios conhecimentos, pois quando os mesmos se matriculam na escola, já possuem muitas experiências (currículo oculto) que lhes foram proporcionadas em sua infância através das brincadeiras e do jogo.

Pensamos que para muitas escolas e professores o jogo não é reconhecido como instrumento de contribuição e enriquecimento para o desenvolvimento do aluno. É usado isoladamente e desvinculado de objetivos. Vários fatores interferem na não utilização dos jogos, como a falta de conhecimento dos aspectos pedagógicos; o medo que o professor tem de errar, a falta de criatividade e questões sociais, políticas que interferem diretamente na vida das pessoas.

Assim, é necessário que os mesmos valorizem a seriedade na busca do conhecimento e das faculdades cognitivas, resgatando o lúdico na recriação de novos jogos didáticos e paradidáticos, como também das novas brincadeiras, inserindo novamente em alguns o prazer pelo estudo, sem, contudo reduzir esta aprendizagem em apenas algo prazeroso em si (VYGOTSKY, 1989, p. 31).

2.1 Ancorando-se nos objetivos da pesquisa

2.1.1 Geral:

Identificar quais são as facilidades para a incorporação do lúdico no processo ensino aprendizagem nas turmas do terceiro ano do ensino fundamental I (EFI).

2.1.2 Específicos:

1- Descrever os benefícios do lúdico (jogos, brinquedos e brincadeiras) no processo de ensino e aprendizagem no 3º ano do EFI. 2- Demonstrar quais são as dificuldades para a incorporação do lúdico no processo ensino-aprendizagem nas turmas do terceiro ano do fundamental I.

3 MÉTODOS UTILIZADOS

O presente estudo foi realizado por meio de uma pesquisa de campo de caráter investigativo, inicialmente caracterizada pela observação e tendo como instrumentos a coleta de dados e a elaboração de um questionário e de uma entrevista semiestruturada realizada com 03 (três) professores e 10 (dez) alunos do Centro Educacional Infantil e Fundamental "Margarida Bruno de Avelar", escola da rede particular de ensino da cidade de Belém do Pará. As palavras: Ludocriatividade, Educação Básica, Fotoetnografia, Criança, Brincar, Brincadeiras Lúdicas, foram utilizados como chaves de pesquisa.

Desta forma, antes de iniciarmos a pesquisa de campo, foi informado aos participantes sobre a finalidade da investigação, os procedimentos de coleta de informações (normas éticas) após a entrevista ser aplicada e como estas seriam utilizadas e divulgadas pelos pesquisadores, assim como as observações nas turmas, durante as aulas, realizando seus registros por meio de fotografias. Assim, os sujeitos sociais envolvidos poderão aderir "voluntariamente ao projeto de investigação, cientes da natureza do estudo e dos perigos e das obrigações nele envolvidos" (TRINDADE, 1995, p. 43-45).

Utilizou-se da fotoetnografia que é um método que utiliza a fotografia como narrativa imagética capaz de preservar o dado e convergir para o leitor uma informação cultural a respeito do grupo estudado (DUBOIS, 1993, p. 25). A análise dos dados foi processada de forma qualitativa, consistindo em incorporar a questão do significado e da intencionalidade como inerentes aos atos, quanto na sua transformação, como nas "construções humanas significativas e analisadas indutivamente conforme as respostas dos questionários e observações nas aulas através de uma ficha guia e em seguida relacionados com o marco teórico do estudo" (TRINDADE, 1995, p. 93).

O processo foi finalizado por meio de uma leitura interpretativa dos materiais, objetivando relacionar a temática proposta com os objetivos da pesquisa e possibilitando, no decorrer da pesquisa, a construção de três (3) artigos científicos publicados em revistas renomadas de alto extrato qualis.

Baseando-se na importância do lúdico com alunos do 3º ano do Ensino Fundamental I em Belém do Pará, o presente trabalho serviu para esclarecer dúvidas por meio do questionário e da entrevista semiestruturada realizada com os docentes e discentes sobre como os jogos e as brincadeiras são empregados no cotidiano da educação básica nos anos iniciais das escolas belenenses, o que posteriormente serviu de suporte para outros trabalhos que abordem o referido tema.

Foram propostas a realização de oficinas de jogos, elaboração e construção de brincadeiras, exercícios e jogos teatrais e jogos coletivos de variados temas, sempre voltados para a realidade de cada aluno.

3.1 Procedimentos

A pesquisa foi submetida ao Comitê de Ética da Universidade do Estado do Pará (UEPA), lócus em que um dos pesquisadores está vinculado e, após receber parecer favorável (nº 827.167/0319), foi apresentada aos pais ou responsáveis dos alunos na escola o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE), com a intenção de expor os objetivos da referida pesquisa que estava de acordo com as normas da Resolução nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde (CNS), que regulamenta a pesquisa com seres humanos no Brasil.

Em seguida, também, para as professoras e os alunos do 3º ano do EFI foram esclarecidos os objetivos e procedimentos da pesquisa, deixando-as livre para a decisão de participarem ou não da mesma, com a apresentação, no caso de aceitarem, do Termo de Assentimento, através da emissão de duas vias, uma para o participante e outra para os pesquisadores, sendo que todas as páginas enumeradas do documento foram rubricadas no ato da entrega, o que respalda os interesses dos sujeitos sociais envolvidos em sua integridade e dignidade como forma de contribuir com o desenvolvimento da pesquisa dentro do ambiente escolar em consonância estabelecida com os padrões éticos e científicos nacionais e internacionais em vigor.

De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), para brincar é preciso apropriar-se de elementos da realidade imediata de tal forma a atribuir-lhes novos significados. Esta particularidade da brincadeira ocorre por meio da articulação entre o mundo imaginário e a imitação da realidade. Muito além da compreensão sobre a criança, é preciso estabelecer contato com ela e propor atividades divertidas que desenvolvam o seu momento na Educação Infantil.

Tabuada torta na cara

Como ocorreu em nosso primeiro contato experienciando a ludicidade em uma das atividades na aula de matemática com a aplicação da tabuada, por meio da brincadeira torta na cara com os alunos do 3º ano da Escola Margarida Bruno de Avelar, foi estabelecido que o aluno que acertasse a maior quantidade de repostas da tabuada daria a “tortada” na face do colega de turma da equipe adversária, conforme demonstram as imagens a seguir:

Figura 01- Formação dos grupos de alunos do 3º ano (Ensino Fundamental I) e a realização da atividade “Tabuada torta na cara”.



Fonte: Autores (2019)

Dominó de palavras

Outra atividade observada foi o dominó de palavras, ocorrida da seguinte forma: a professora dividiu a turma em dois grupos com quatro (4) participantes cada. Cada participante recebeu sete cartas e, na sua vez de jogar leu em voz alta a palavra escrita na carta e na figura, iniciando assim o jogo. O próximo aluno deveria encaixar a sua carta no jogo e assim sucessivamente. Vencia quem encaixasse a última carta.

Figura 02- A realização da atividade “Dómino de palavras” com alunos do 3º ano (Ensino Fundamental I)



Fonte: Autores (2019)

Processo ensino aprendizagem

Conforme Oliveira (1999, p. 12), para a criança, “brincar é viver”. Esta é uma afirmativa muito usada e bem aceita, pois como a própria história da humanidade nos mostra, as crianças sempre brincaram e brincam, e certamente, continuarão brincando. Sabemos que elas brincam porque gostam de brincar e que, quando isso não acontece, alguma coisa pode estar errada. Algumas brincam por prazer, outras brincam para aliviarem angústias, sentimentos ruins.

De acordo com Kishimoto (2002, p. 146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber fazer”.

As brincadeiras são formas mais originais que a criança tem de se relacionar e de se apropriar do mundo. É brincando que ela se relaciona com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São estas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade, da vida e toda sua plenitude.

Figura 03- A realização de didáticas lúdicas com alunos do 3º ano no processo de ensino-aprendizagem (Ensino Fundamental I)



Fonte: Autores (2019)

4 RESULTADOS OBTIDOS

A pesquisa foi realizada com base no questionário aplicado a 03 (três) professores e 10 (dez) alunos do Centro Educacional Infantil e Fundamental “Margarida Bruno de Avelar”, escola da rede particular de ensino da cidade de Belém do Pará. A pesquisa teve como objetivo coletar resposta para a problemática acerca da importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem e seus suportes como apoio pedagógico nas aulas, visto que hoje são instrumentos muito utilizados dentro do contexto escolar. Porém, percebeu-se que há muitas dificuldades para trabalhar com a ludicidade, principalmente o espaço físico das escolas.

Na sua realização, a pesquisa permitiu-nos conhecer como o processo lúdico está sendo incorporado nos trabalhos desenvolvidos em sala de aula e de que maneira o professor utiliza a lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, apreende-se que para que se tenha um ensino inovador, é necessário ter uma interação entre educador, aluno e gestor como forma de efetivar uma educação que atenda as especificidades dos educandos através de didáticas lúdicas.

Em virtude disso, é preciso conhecer e entender o posicionamento do educador, do gestor e do aluno em relação ao brincar e o jogo como uma forma de educar na Educação Básica, buscando por atividades inovadoras, para que assim seja possível alcançar bons resultados diante deste novo cenário educacional que se faz presente nos dias atuais.

Desse modo, através do questionário, buscou-se responder alguns questionamentos acerca da problemática gerada sobre o uso do lúdico no contexto escolar, para que assim se tenha um olhar voltado a esta questão, conhecida por meio dos profissionais que fazem parte do corpo técnico e discente da escola, no intuito de averiguar de que maneira isso influencia no aprendizado do aluno nos dias atuais.

De acordo com o levantamento, percebeu-se que a prática da ludicidade ainda é algo limitado no contexto escolar. 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 perturbações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1995, p. 11).

Assim, nesta perspectiva, os jogos lúdicos se assentam em bases pedagógicas, porque envolvem os seguintes critérios: a função de literalidade e não-literalidade, os novos signos linguísticos que se fazem nas regras, a flexibilidade a partir de novas combinações de ideias e comportamentos e a ausência de pressão no ambiente que ajuda na aprendizagem de noções e habilidades.

Desta forma, existe uma relação muito próxima entre jogo lúdico e educação de crianças para favorecer o ensino de conteúdos escolares e como recurso para motivação no ensino das necessidades do educando. Os jogos lúdicos oferecem condições do educando vivenciar situações-problemas, a partir do desenvolvimento de jogos planejados e livres que permitam à criança uma vivência no tocante às experiências com a lógica e o raciocínio e permitem atividades físicas e mentais que favorecem a sociabilidade e estimulam as reações afetivas, cognitivas, sociais, morais, culturais e linguísticas.

O educador deve oferecer formas didáticas diferenciadas, como atividades lúdicas para que a criança sinta o desejo de pensar. Isto significa que ela pode não apresentar predisposição para gostar de uma disciplina e por isso não se interessa por ela. Daí, a necessidade de programar atividades lúdicas na escola (KISHIMOTO, p. 45, 1999).

Portanto 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 que auxiliam na aprendizagem dos alunos. Entretanto, partindo da problemática, foram levantadas várias questões cujas respostas são de suma importância para o bom desenvolvimento do trabalho da pesquisa. Fundamentam-se os resultados obtidos no objetivo geral alcançado e em Almeida (2003) que relata: A este ato de troca, de interação, de apropriação é que damos o nome de EDUCAÇÃO. Esta não existe por si. É uma ação em conjunto entre pessoas que cooperam, comunicam-se e comungam o mesmo saber.

Por isso, educar não é um ato ingênuo, indefinido, imprevisível, mas um ato histórico (tempo), cultural (valores), social (relação), psicológico (inteligente), afetivo, existencial (concreto) e, acima de tudo, político, pois, em uma sociedade de classe, nenhuma ação é simplesmente neutra, sem consciência de seus propósitos (ALMEIDA, p. 11, 2003).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização da pesquisa, constatou-se a grande importância do lúdico no processo de ensino-aprendizagem, em especial, o brincar e o jogo como uma forma de educar na Educação Infantil, sendo comprovado teoricamente através de vários autores citados em nossa pesquisa que as atividades lúdicas (brinquedos, jogos e brincadeiras) são de suma relevância para o desenvolvimento integral da criança.

Entendeu-se que o brincar permite à criança agir em uma esfera cognitivista deixando-a livre para lidar com suas próprias ações, desejos e emoções, estimulando assim sua curiosidade, criatividade, iniciativa e autoconfiança. A realização de jogos como recurso didático durante o processo de ensino-aprendizagem torna-se uma ferramenta ou uma fonte de prazer e descoberta que desenvolve a personalidade da criança, tornando-a mais crítica e confiante em sua vida social.

As brincadeiras tornam a aprendizagem muitas vezes desafiadora e interessante para a criança e estimula seu desenvolvimento cognitivo, social, moral, cultural, linguístico, etc. Sendo assim, torna-se imprescindível a presença do lúdico, em especial o brincar e o jogo como formas de educar na educação infantil.

Nesta pesquisa constatou-se ainda a insatisfação das crianças em relação à escassez dos brinquedos, pois a maioria das instituições não disponibiliza esse recurso didático, portanto as crianças em suas falas durante as entrevistas reivindicaram várias vezes mais brinquedos e espaços adequados, o que nos mostra com bastante clareza suas insatisfações. Apesar disso, as crianças aproveitam o pouco tempo do recreio para brincarem a vontade de acordo com sua imaginação. Portanto, é necessário que as instituições escolares da Educação Básica, familiares ou responsáveis dos alunos e toda a comunidade escolar assumam o compromisso e a responsabilidade de oferecer uma educação de qualidade para as crianças, visando àquilo que lhes é de direito.

Conforme, o Princípio VIII da Declaração Universal dos Direitos da Criança (1959, p. 45) prevê: “A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito”.

A utilização da metodologia lúdica faz com que a criança aprenda com prazer, alegria e entretenimento, sendo relevante ressaltar que a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo ou diversão. Na escola, também é possível perceber que através da brincadeira as crianças se relacionam com as pessoas e objetos ao seu redor, aprendendo o tempo todo com as experiências que pode ter. São estas vivências, na interação com as pessoas de seu grupo social, que possibilitam a apropriação da realidade e do mundo que a cerca.

Destarte, esta pesquisa revelou-se de extrema importância para nós pesquisadores enquanto pedagogos, pois permitiu-nos refletir, observar, conhecer e vivenciar, na prática, a questão da ludicidade como metodologia de ensino. A partir disto, compreende-se que ser educador do Ensino Fundamental I não é nada fácil, mas um grande desafio a ser enfrentado.

Contudo, precisa-se de comprometimento, responsabilidade e acima de tudo amor à profissão para dar o que é de direito à criança: um ensino que respeite essa fase e que permita que ela se desenvolva em todas as suas potencialidades e seja valorizada em suas características individuais, sociais, culturais, etc.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: Técnicas e jogos pedagógicos. 10ª ed. São Paulo: Editora Loyola, 2000.
- ANTUNES, Celso. **Educação infantil**: Prioridade imprescindível. Rio de Janeiro: Vozes, 2004.
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental/ MEC. **Escola plural**: Proposta político-pedagógica. Brasília: SEF, 1994.
- CALDART, Roseli Salete. **Pedagogia do Movimento sem Terra**: Escola é mais do que escola. Petrópolis: Vozes, 2000.
- DUBOIS, Philippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Tradução Maria Appenzeller. Campinas: Papirus, 1993.
- HAGE, Salomão M. et al. (orgs.). **Educação do campo na Amazônia**: Retratos de realidades das escolas multisseriadas no Pará. 1ª ed. Belém: Gráfica e Editora Gutemberg Ltda, 2005.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos infantis**: O jogo, a criança e a educação. Petrópolis: Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos, brincar, brincadeira e a educação**. 3ª ed. São Paulo: Cortez, 1999.
- OLIVEIRA, Vera Barros de (org.). **O brincar e a criança do nascimento aos seis anos**. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 2002.
- PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 1978.

SANTOS, Denilson Marques dos; COSTA, Maria Cecília F. da; MORAES, Erika Cristina M. de; BRITO, Ana de Fátima M. de; SILVA, Alan Cleber C. da. Uma análise da garantia dos direitos de crianças e adolescentes no município de Belém-PA. **Revista Multidisciplinar Pey Këyo Científico**, v. 4, n. 1, América do Norte/USA, 2018.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 6ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2002.

TESSARO, Josiane Patrícia. **Discutindo a importância do uso de jogos e atividades em sala de aula**. São Paulo: Editora Loyola, 2007.

TEIXEIRA, Sônia Regina dos S. O papel da brincadeira de faz de conta no processo de humanização de crianças ribeirinhas da Amazônia. **Perspectiva**, Florianópolis, v. 32, n. 3, p. 855-878, 2013. Disponível: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/2175795X.2014v32n3p855/29910>. Acesso em: 08 set. 2018.

TRINDADE, Eduardo. **Teses, dissertações e monografias: Roteiro para sua elaboração**. 2ª ed. Rio de Janeiro: Editora JUERP, 1995.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Editora Martins Fontes, 1989.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. Tradução de Zoia Prestes. **Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais**, n. 11, 2008. Disponível em: <http://www.ltds.ufrj.br/gis/anteriores/rvgis11.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2019.

Artigo recebido em: 06 dez. 2019. | Artigo aprovado em: 26 abr. 2020.