



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB)
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS (DCHIII)**

IRAILDE SOUSA MARTINS
SHEILA PATRÍCIA DA SILVA SANTOS

**O OLHAR LÚDICO PEDAGÓGICO EM SALA DE AULA: UMA POSSIBILIDADE
DE APRENDIZAGEM**

JUAZEIRO/BA
2022



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS (DCHIII)**

**O OLHAR LÚDICO PEDAGÓGICO EM SALA DE AULA: UMA
POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso em cumprimento às exigências do curso de Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Departamento de Ciências Humanas – Campus III, como requisito parcial à obtenção do título de Graduação em Pedagogia

Orientador(a): Prof^a Ms. Adeilda Ana Martins

JUAZEIRO-BA
2022

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Regivaldo José da Silva/CRB-5-1169

S237o Santos, Sheila Patrícia da Silva

O olhar lúdico pedagógico em sala de aula: uma possibilidade de aprendizagem / Sheila Patrícia da Silva Santos; Irailde Sousa Martins. Juazeiro-BA, 2022.

36 fls.: il.

Orientador: Prof^a. Dr^a. Adeilda Ana da Silva Martins.

Inclui Referências

TCC (Graduação – Pedagogia) – Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. Campus III. 2022.

1. Ludicidade. Jogos e brincadeiras. Aprendizagem. Prática docente. I. Martins, Adeilda Ana da Silva. II. Martins, Irailde Sousa. III. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Ciências Humanas. IV. Título.

CDD: 372.21



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CAMPUS III COLEGIADO DO CURSO DE
PEDAGOGIA - CPG

CURSO DE PEDAGOGIA - LICENCIATURA

**ATA DE DEFESA PÚBLICA DE
MONOGRAFIA**

Aos vinte dias do mês de julho de dois mil e vinte dois, às vinte horas e trinta minutos reuniram-se virtualmente através da plataforma Teams Microsoft, os professores: Adeilda Ana da Silva Martins, Jose Flávio Soares e Francisca de Assis de Sá para avaliarem a Monografia intitulada: O Olhar Lúdico Pedagógico em Sala de Aula: Uma Possibilidade de Aprendizagem do(a) aluno(a), Irailde Souza Martins e Sheila Patrícia da Silva Santos. Trabalho de conclusão do Curso de Pedagogia - Licenciatura. Após análise e avaliação, a Banca Examinadora apresentou o seguinte parecer apreciativo, seguido da nota final do trabalho: O trabalho traz contribuições didático-pedagógicas para a formação continuada dos professores, colaborando também com as reflexões no Curso de Pedagogia e em outras licenciaturas. No entanto a banca sugere alguns ajustes em relação aos aspectos gramaticais e quanto ao estilo sugere-se que o texto seja escrito em primeira pessoa do plural.

NOTA (10,0) Dez

Juazeiro, 20 de julho de 2022.

Adeilda Ana da S. Martins

Adeilda Ana da Silva
Martins
Orientador(a)

José Flávio Soares

José Flávio Soares
Membro da Banca Examinadora

Francisca de Assis de Sá

Francisca de Assis Sá
Membro da Banca Examinadora

**IRAILDE SOUSA MARTINS
SHEILA PATRÍCIA DA SILVA SANTOS**

**O OLHAR LÚDICO PEDAGÓGICO EM SALA DE AULA: UMA
POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso Em Licenciatura em Pedagogia, apresentado na Universidade do Estado da Bahia - UNEB – DCH III, como requisito parcial para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia

Aprovadas em: _____ de _____ de 2022

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Ma. Adeilda Ana da Silva Martins – DCH III

Prof^a. Esp. Francisca de Assis de Sá – DCH III

Prof^o. Me. José Flávio Soares – DCH III

Juazeiro, 20 de julho 2022

DEDICATÓRIA

Dedicamos este trabalho a nossas famílias por acreditarem no nosso potencial e por ser o suporte que precisamos sempre que necessário, e a todos que contribuíram, direta ou indiretamente, para a conclusão desse Trabalho de Conclusão de Curso.

AGRADECIMENTOS

A DEUS que nos deu, e continua dando, força e coragem para vencer todos os obstáculos e dificuldades enfrentadas durante o curso, que nos socorreu espiritualmente, dando-nos serenidade e forças para continuar e colocou anjos no nosso caminho para nos ajudar nessa jornada.

À nossa amada professora Adeilda Ana Martins, nossa orientadora que, com toda paciência nos ajudou a criar nosso projeto e por ter acreditado na possibilidade da realização deste trabalho, pelo incansável e permanente encorajamento a nós dedicados, pela disponibilidade dispensada e sugestões que foram preciosas para a concretização deste produto midiático.

Agradecemos aos nossos respectivos maridos, filhas, mães, pais, irmãos amigos e familiares que fazem parte de toda e qualquer conquista nas nossas vidas.

A todos os professores da Universidade que, por meio dos conhecimentos partilhados, permitiram que nós chegássemos onde estamos, bem como aos nossos colegas de classe que foram verdadeiros companheiros.

Nossos agradecimentos a todos pela contribuição, atenção, compreensão e amor dedicado a cada uma de nós.

EPÍGRAFE

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem” (Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como objetivo principal compreender como o educador, através da utilização de práticas lúdico-pedagógicas ressignifica o processo ensino-aprendizagem em sala de aula, principalmente os jogos e as brincadeiras. Repensa a postura, o planejamento, a metodologia da docência e prática em sala, por meio da realização de atividades lúdicas, práticas psicomotoras e não tradicionais onde o educando é o protagonista do seu aprendizado, tendo o professor como ponte, para que este aprendizado aconteça de forma leve e contextualizada. Fundamenta-se teoricamente nos autores David Ausubel, Freire, Kishimoto, Piaget e Froebel, dentre outros, para ajudar na análise dos dados coletados, como o questionário realizado, as conversas informais, a troca de experiências, as atividades propostas, comprovadas pelas fotos que foram feitas em sala com alunos e colaboradoras e suas respectivas descrições e outras produzidas nos aplicativos de edição de fotos. O resultado alcançado é a quebra do paradigma de que a educação se processa só por meio de depósito de conteúdo e que o professor não precisa se reinventar e inovar para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Apresenta a ludicidade de forma contextualizada em sala de aula ou em outro ambiente de educação, possibilitando mais eficiência e eficácia no processo da aprendizagem e provocando estímulos na aquisição de novos conhecimentos, contribuindo para o desenvolvimento do educando, bem como para a formação dos educadores. Descreve a construção de um produto pedagógico, exemplifica e demonstra a vivência com este recurso didático e como utilizá-lo tanto na educação formal como não formal.

Palavras-chave: Ludicidade. Jogos e Brincadeiras. Aprendizagem. Prática Docente.

ABSTRACT

This Course Completion Work (TCC) has as main objective to understand how the educator, through the use of ludic-pedagogical practices, resignifies the teaching-learning process in the classroom, especially games and games. Rethinks posture, planning, teaching methodology and classroom practice, through playful activities, psychomotor and non-traditional practices where the student is the protagonist of their learning, with the teacher as a bridge, so that this learning happens in a light and contextualized way. It is theoretically based on the authors David Ausubel, Freire, Kishimoto, Piaget and Froebel, among others, to help in the analysis of the collected data, such as the questionnaire carried out, the informal conversations, the exchange of experiences, the proposed activities, proven by the photos that were made in the classroom with students and collaborators and their respective descriptions and others produced in photo editing applications. The result achieved is the breaking of the paradigm that education is processed only through the deposit of content and that the teacher does not need to reinvent and innovate to facilitate the teaching-learning process. It presents playfulness in a contextualized way in the classroom or in another educational environment, enabling more efficiency and effectiveness in the learning process and stimulating the acquisition of new knowledge, contributing to the student's development, as well as to the training of educators. It describes the construction of a pedagogical product, exemplifies and demonstrates the experience with this didactic resource and how to use it both in formal and non-formal education.

Keywords: Playfulness. Games and Play. Learning. Teaching Practice.

SUMÁRIO

Introdução	10
De mãos dadas com a Ludicidade	16
Construindo um Produto Pedagógico.....	20
Análise e discussão de dados	25
Resultados esperados.....	28
Referências	30
Apêndice	31

INTRODUÇÃO

O presente trabalho surgiu em decorrência da necessidade de investigar qual a contribuição de práticas pedagógicas lúdicas no processo de ensino e aprendizagem dos educandos. Constatamos em nossas vivências e leituras, que os educandos na sua rotina escolar se deparam com a utilização de diferentes práticas pedagógicas, as quais nem sempre são atrativas ao ponto de despertarem o interesse em aprender mais e não fazem diferença no processo de aquisição de mais conhecimentos, pois não têm um significado concreto para muitos desses alunos.

Sendo assim, nos propomos a experimentar algumas práticas lúdicas através de jogos e brincadeiras no processo ensino-aprendizagem, fundamentando-nos nos estudos que apontam que a ludicidade torna este processo mais prazeroso, seja para crianças ou adultos, porque todos gostam de brincar. Por isso, queremos, a partir desse nosso trabalho, compreender como o educador, através da utilização de práticas pedagógicas lúdicas, torna o aprendizado significativo em sala de aula, bem como contribuir para o repensar a prática docente.

Sabemos que existe uma ideia no senso comum e debatida a muitos anos de que a prática pedagógica lúdica em sala de aula pode facilitar a compreensão dos alunos, também no cenário atual de pandemia com aulas híbridas não é diferente. Investigar se essa permissa é verdadeira se torna ainda mais relevante em vista do seu potencial. Freire nos afirma que:

Desde o começo, na prática democrática e crítica, leitura do mundo e a leitura da palavra estão dinamicamente juntas. O comando da leitura e da escrita se dá a partir de palavras e de temas significativos à experiência comum dos alfabetizados e não de palavras e de temas apenas ligados à experiência do educador. (FREIRE, 1989, p.18)

É nessa tarefa de educar que se deve pensar uma aprendizagem significativa ¹ e contextualizada, entendendo que contextualizar é trazer a realidade social do aluno, fazendo um elo com o conteúdo abordado para que

¹ A ideia de aprendizagem significativa é embasada em Ausubel onde ele nos diz que para acontecer tal aprendizagem é necessário juntar o conhecimento prévio do aluno com a nova informação.

assim o conhecimento ganhe um significado real. É também, “incorporar vivências concretas e diversificadas no processo de ensino e de aprendizagem e também incorporar o aprendizado a novas vivências”. (MELLO et al,2004, p.62)

A educação requer valorizar e explorar a linguagem como também o lúdico, promovendo um desenvolvimento no perfil de cada criança e despertando assim um papel investigador para alcançar esse ensino significativo e contextualizado com a realidade social a qual ela está inserida, dando um novo significado aos conhecimentos prévios e aos novos que serão adquiridos. O professor é o mediador desse processo, capaz de despertar nos educandos o interesse pelo novo, trabalhando para que haja mais dedicação destes, e que os conhecimentos trabalhados sejam compreendidos e assimilados. Na análise sobre contextualização da vivência do educando vimos que

o ensino deve ocorrer sempre a partir do que o aluno já sabe, organizando o conteúdo de acordo com essa estrutura cognitiva prévia. E, além disso, a predisposição para aprender passa à ser uma condição para aprendizagem (AUSUBEL apud MOREIRA, 1999, p.17).

Sendo assim, a ludicidade, vai além de recurso didático, ela é uma estratégia básica, que o professor se apropria, pois não é só o ato de trazer jogos e brincadeiras prontas, é também produzir juntos, ressignificar a sua utilização em qualquer atividade desenvolvida em sala. Por sua vez detectamos que as crianças amam jogar e brincar, com isso é mais fácil para elas assimilarem os conteúdos propostos quando o educador trabalha com essas estratégias que proporcionam desafios e prazer de aprender. Foi daí que surgiu a nossa inquietação que se transformou em nossa pergunta da pesquisa: A prática pedagógica lúdica contribui para a aprendizagem de crianças de forma significativa?

Para contextualizar essa discussão, vemos que a didática é um campo de estudo que auxilia o professor a buscar técnicas, procedimentos para despertar a curiosidade e o interesse dos alunos em aprender determinado conteúdo. Nesse sentido:

Nas práticas docentes estão contidos elementos extremamente importantes, tais como a problematização, a intencionalidade para encontrar soluções, a experimentação metodológica, o enfrentamento de situações do ensino complexas, as tentativas mais radicais, mais ricas e mais sugestivas de uma didática inovadora, que ainda não está configurada teoricamente (Pimenta 1997, pág.11)

Desta forma, a atuação do professor em sala de aula deve levar em conta fatores sociais, culturais e a história educativa de cada aluno, como também características pessoais de déficit sensorial, motor ou psíquico, ou de super-rogação intelectual. Trata-se de garantir condições de aprendizagem a todos os alunos, seja através de incrementos na intervenção pedagógica ou de medidas extras que atendam às necessidades individuais. Não estamos aqui falando que o processo educacional seja fácil para educadores que lidam com vários sujeitos, mas que é necessário usar diversificadas estratégias para compartilhar os conteúdos, como também ter a sensibilidade para conhecer seus alunos. Por isso, concordamos com Freire (1987), quando diz:

o educador libertador tem que estar atento para o fato de que a transformação não é uma questão de métodos e técnicas. [...] Mas, o estabelecimento de uma relação diferente com o conhecimento e com a sociedade". (FREIRE E SHOR, 1987, p.87)

O professor deve ser transformador e libertador dos processos pedagógicos não somente no contexto vivido pela sociedade brasileira atual, mas também em toda sua vida profissional, pois, entendemos que, a profissão é um aprendizado constante e que o conhecimento e a sociedade precisam estar interligados. O professor precisa compreender melhor o educando e refletir suas práticas pedagógicas para poder fazer um trabalho contextualizado, com base na realidade do educando e isso só vem enriquecer o processo educativo. Segundo Paulo Freire (1996) é preciso que o professor conheça as estratégias a serem aplicadas para facilitar a aprendizagem construtivista do aluno mediando as informações e as experiências de interação.

Portanto, a sala de aula é um espaço de construção contínua onde professores e alunos integram medidas pelo conhecimento. Desafiadora, instigante, espaço de desejo de negociação ou resistência, a sala de aula é reveladora de novos acertos ou de novos conflitos. Torná-la um espaço de

construção de experiências educativas relevantes para educadores e educandos é uma das questões desafiantes para nós pedagogos.

Por isso, realizamos nosso trabalho objetivando, principalmente, contribuir com as práticas pedagógicas em sala de aula ou fora dela, através da construção de um produto pedagógico, o qual se constitui de vários jogos e brincadeiras para serem vivenciados em sala de aula ou em outros ambientes de formação. Observamos que há uma relação visível entre as ações lúdicas e as aprendizagens das crianças através do uso de jogos e brincadeiras. Esta experiência mostrou-nos a importância da utilização de metodologias lúdicas e contextualizadas.

Dessa forma, é que acreditamos que o uso do produto pedagógico, que apresentamos, denominado de Coletânea Lúdico-educativa com jogos e brincadeiras, possa despertar reflexões, estimular o prazer de aprender e ensinar, colaborando com a qualidade da educação na sala de aula ou em outros ambientes educativos.

Ao trabalhar de forma lúdica os conteúdos, o educador está também auxiliando no crescimento social dos educandos, ampliando a visão de mundo e a consciência coletiva e cidadã, aptidão necessária para a vida em sociedade.

Sabemos, através das nossas experiências e estudos que a ludicidade é algo trabalhoso, pois planejar aulas dinâmicas para todos os dias, com tantas outras coisas a serem feitas é complicado, porém colocando em prática em algumas aulas semanais, alguns jogos e brincadeiras e contextualizando-os com a realidade dos educandos onde estão inseridos, despertamos o prazer e a curiosidade, a alegria, os desafios e a compreensão de que no processo ensino-aprendizagens o educador é mediador e aprendiz e não só detentor do conhecimento.

Segundo Libâneo (1994, pg.88):

O trabalho docente é atividade que dá unidade ao binômio ensino-aprendizagem, pelo processo de transmissão-assimilação ativa de conhecimentos, realizando a tarefa de mediação na relação cognitiva entre o aluno e as matérias de estudo.

Nesse sentido, este Memorial está estruturado da seguinte forma: introdução - onde apresentamos a justificativa, problemática, objetivos geral e específicos, além de uma breve metodologia.

Em seguida descrevemos as características do produto pedagógico que trata de jogos e brincadeiras no contexto da sala de aula ou fora dela, enfatizando o viés lúdico.

Relatamos, logo depois, como foram construídos e experimentados os jogos e brincadeiras com as crianças no decorrer da pesquisa.

Depois fazemos a análise dos dados coletados e em seguida, encerramos o texto com algumas considerações, que não são finais, pois acreditamos ser este trabalho um início de conversa. Como profissionais da educação, queremos ampliar e nos aprofundarmos mais nessa temática, nosso modo de pensar como pesquisadoras, a partir de mais leituras e da nossa prática docente.

A escolha da metodologia é a parte que traz a originalidade e a singularidade da pesquisa em questão, pois nenhum método pode ser considerado o melhor ou o mais efetivo, assim a escolha do mesmo depende do tipo de problema a ser pesquisado. A metodologia utilizada neste trabalho de conclusão de curso foi de pesquisa de campo, qualitativa e com estudos bibliográficos. Ressaltamos que a metodologia com enfoque na pesquisa de campo qualitativa, que surge como uma proposta de investigação, sem perder seu caráter científico, possibilita que o investigado tenha maior participação, apropriação do processo e dos resultados, não se tratando apenas de cobaias, mas sim de coautores no processo de construção do conhecimento e como tal método aceita o ponto de vista do investigado, como dado de análise traz uma riqueza maior quanto à realidade estudada.

No primeiro momento foram feitas leituras bibliográficas e no segundo momento, fomos a campo a partir da utilização das redes sociais, Instagram e WhatsApp, para fazer a divulgação e o compartilhamento da Coletânea, como também a realização de questionários.

Tivemos algumas conversas informais com educadoras da Educação Infantil e do Fundamental – anos iniciais, para que elas nos falassem sobre sua perspectiva de uma aprendizagem significativa e de práticas pedagógicas lúdicas, sobre a relação da aquisição dos conteúdos com a ludicidade e se os

educandos conseguem assimilar melhor os conteúdos, ao participarem de uma aula dinâmica, contextualizada e com uso de jogos e brincadeiras. Essas informações foram base para um questionário online pelo Google Forms, o qual foi compartilhado com algumas educadoras e depois das respostas iniciamos a produção da Coletânea, com algumas sugestões de atividades com jogos e brincadeiras. Após essa produção, compartilhamos no WhatsApp com algumas amigas educadoras, para que elas usassem e nos dessem um retorno sobre o material, se negativo ou positivo. De posse dessas respostas a Coletânea foi nascendo, tomando forma e nos mostrando que valia a pena investir esforços nesta atividade.

Dessa forma, é que fomos compreendendo que a Coletânea poderá ser uma contribuição para que a aprendizagem ocorra de forma prazerosa e dinâmica.

A seguir apresentamos a estruturação do nosso trabalho.

1. DE MÃOS DADAS COM A LUDICIDADE

Primeiramente, o surgimento do título deste trabalho - **O olhar lúdico-pedagógico em sala de aula: uma possibilidade de aprendizagem** - foi pensado já a partir de algumas experiências executadas durante curso de Pedagogia e no estágio supervisionado, fato que despertou o interesse e se transformou na nossa questão de pesquisa e impulsionou todo o nosso TCC.

Não houve tanta dificuldade na construção do trabalho, uma vez que este serviu para um repensar e reunir as práticas como docentes no Magistério há alguns anos e, atualmente, na assessoria a duas amigas em seus planos de aulas semanais e como mães estudantes de Pedagogia, no auxílio aos filhos, principalmente durante o período da pandemia de COVID-19.

Como somos duas mães estudantes, observamos, tanto durante as práticas em sala de aula, quanto em casa na orientação aos filhos nas atividades escolares, que precisávamos compreender como se dá a construção do conhecimento dos nossos filhos e de que forma poderíamos ajudar melhor na sua aprendizagem. Assim fomos analisando e estudando as atividades enviadas pela escola para as crianças em casa, bem como também exercitando a escuta de práticas das colegas de profissão e dos educadores da Universidade. Isto nos fez perceber a importância e o quanto uma aula bem planejada e dinâmica envolvendo jogos e brincadeiras pode mudar os rumos da aprendizagem na maioria dos casos.

Nas nossas leituras para aprofundamento do nosso estudo vimos que a ludicidade já fazia parte da história desde a Idade Média, mas ela passou a ser valorizada no início do século XVI e se começou perceber que brincadeiras e jogos despertam o reconhecimento dos conceitos de cooperação, interação, percepção de perda, o trabalhar em grupo com o auxílio mútuo, como também auxiliam na construção do saber. Então o lúdico é um meio relevante para o desenvolvimento humano.

Portanto, percebemos o quanto uma aula desenvolvida com meios lúdicos e contextualizados com o objetivo de tornar o conteúdo mais atraente para os educandos, possibilita maior interatividade com as atividades propostas e com as questões sociais e dinamiza o conhecimento e, conseqüentemente potencializa aprendizagens.

Com isso, reforçamos que podemos usar a criatividade, a tecnologia e a ludicidade para deixar o processo de ensino-aprendizagem mais prazeroso.

Assim, foi surgindo o nosso Produto Pedagógico com a pretensão de divulgar as atividades lúdicas desenvolvidas e observadas, transformando-se em uma coletânea de jogos e brincadeiras.

Segundo o Dicionário Online(2022) Coletânea se define como um conjunto de ideias que, em um só volume, reúne trechos selecionados de diferentes obras: coletânea de leis; coletânea de poesias, de música”, ou seja, é um conjunto ou agrupamento de variadas coisas, e entre seus usuários há uma ótima defesa, pois ela pode ser usada para vários fins, entre eles o educacional que é o caso aqui em questão.

A escolha desse recurso pedagógico se deu pelo fato de ser de fácil acesso, já que ela foi compartilhada nos grupos do WhatsApp e Instagram, entre educadores de forma fácil, rápida e gratuita, devido a sua diversidade de opções de manuseio para melhor atender as solicitações e necessidades dos seus usuários. Levamos em conta também a globalização e o mundo moderno que a internet nos trouxe, uma vez que, as pessoas estão mais conectadas com as mídias sociais e suas tecnologias e isso acaba sendo um meio de comunicação potente e que deve ser usado de forma inteligente.

Reunimos aqui duas vertentes, a ludicidade e a prática do professor. Adequamos a ideia e usamos textos compactos, porém claros, para descrição e orientação de como desenvolver as atividades sugeridas na Coletânea.

Buscamos para nosso aprofundamento os autores David Ausubel, Freire, Kishimoto, Piaget e Froebel dentre outros.

Usamos também fotos de algumas das atividades realizadas em sala com nossos alunos e de nossas colaboradoras e suas respectivas descrições e outras produzidas nos aplicativos de edição de fotos.

No decorrer das nossas práticas fomos percebendo que o lúdico influencia no processo de aprendizagem da criança, desenvolvendo assim reconstruções significativas dos saberes e concordamos com o autor, abaixo citado, quando afirma que:

O brincar, dotado de natureza livre, parece incompatibilizar-se com a busca de resultados, típica de processos educativos. Como reunir dentro da mesma situação o brincar e o educar? Essa é a questão que merece ser detalhada. (KISHIMOTO, 2010, p.41)

Esse questionamento de Kishimoto, fez-nos pensar: o que é necessário fazer para unir essas vertentes? Chegamos à conclusão de que o professor ao desenvolver atividades prazerosas e atrativas desperta sentimentos na criança, que a fará querer descobrir, refletir e criar, ajudando-o assim em seu desenvolvimento, em uma aprendizagem significativa. Muitas escolas ainda hoje vêm o lúdico como uma prática desinteressante sendo visto apenas como um momento de distração, de diversão, fazendo com que as práticas desenvolvidas sejam apenas de transmitir, de repassar conhecimento, restringindo os alunos apenas ao recebimento do conhecimento e fazendo com que estes percam o interesse pela escola. Por meio do lúdico a criança sente prazer em obter mais conhecimento e sente a necessidade de construir aprendizagens.

A ludicidade é de grande importância, pois quando se usa uma metodologia lúdica novos desafios surgirão proporcionando o desenvolvimento da criança, não devendo enxergar o lúdico apenas como um momento de diversão, mas sim como uma necessidade do ser humano, quando a criança se encontra em uma atividade lúdica ela aprende, estabelece, atinge, executa e avalia. É por isso que ressaltamos como o autor abaixo citado:

O jogo não é somente divertimento ou recreação. Não é necessário provar que os jogos em grupo são uma atividade natural e satisfazem o ser humano; necessário é justificar seu uso na sala de aula. As crianças, muitas vezes, aprendem mais por meio dos jogos em grupo do que com lições e exercícios. (FRIEDMAN, 2012, p. 38)

A partir dessa prática a criança vai entender o sentido dos jogos e brincadeiras, estabelecendo ações que possam atingir um objetivo e depois faz com que esta criança execute e se avalie durante o desenvolvimento das práticas.

Nessa perspectiva Friedmann, 1996, p. 41 considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Aqui não estamos defendendo que qualquer jogo ou brincadeira sirva para determinado conteúdo, mas sim, é fundamental adequar, correlacionar para ressignificar os conteúdos estudados com jogos e brincadeiras, respeitando uma escala de dificuldade, que vai variar de acordo com a turma em que irá aplicar tal recurso

2. CONSTRUINDO UM PRODUTO PEDAGÓGICO

Como dissemos antes, a inovação da prática docente é um dos principais fatores que contribuem para um melhor aprendizado dos discentes. Nessa perspectiva devemos buscar estratégias para disseminar o conhecimento de acordo com o contexto e realidade dos estudantes.

Algumas intervenções e interações pedagógicas podem ser adotadas pelos professores nas suas estratégias metodológicas, além do livro didático, como, por exemplo, a confecção de jogos educativos, de brinquedos, para dinamizar a sala de aula, contextualizar brincadeiras da infância com questões relacionadas ao aprendizado, apresentação em slide, pinturas em tela, colagem, leituras em grupo, debates, resumos textuais, dinâmicas participativas entre outras. O uso dessas ferramentas podem ser bem trabalhadas e propiciar um aprendizado mais dinâmico, prazeroso e mais significativo, assim os docentes podem contextualizar e problematizar de acordo a realidade, fazendo link com assuntos atuais do cotidiano e do passado, porque já foi comprovado pelas pesquisas que:

ao pensar atividades significativas e desafiadoras que respondam aos objetivos, é importante articula-las de forma integrada, conforme a realidade sociocultural das crianças, seus estágios de desenvolvimento e os processos de construção cognitiva, valorizando o acesso aos conhecimentos dos mundos físico e social. (FRIEDMAN, 2012, p. 45)

Sendo assim, considerando as dificuldades para elaboração de aulas criativas, lúdicas e contextualizadas com o social e a utilização dos meios tecnológicos, em tempos de pandemia, bem como a falta de incentivo para com professores na elaboração e construção de materiais para desenvolver atividades que possam facilitar o aprendizado dos educandos, tornando a aula atrativa, é que iremos sugerir aqui algumas atividades, jogos e materiais de fácil construção e manuseio, depois de fazermos uma pesquisa bibliográfica qualitativa e de opinião com educadores.

Como educadoras percebemos que existem alguns materiais como esse no mercado digital e muitos deles são pagos, o que não facilita o acesso do professor a essa colaboração com o seu trabalho pedagógico.

Depois de fazermos algumas leituras para termos embasamento teórico que nos auxiliassem a confrontar e esclarecer nosso problema, sugerimos atividades, que trabalham diversos conteúdos de forma contextualizada, atividades estas que envolvem os alunos e despertam neles o prazer pelo aprender.

Fizemos a seleção de quais jogos e brincadeiras seriam mais adequados para estarem na coletânea, já que temos uma infinidade e diversidades destes recursos. Decidimos usar alguns que podem ser adaptados para diversas séries e usados ao compartilhar alguns conteúdos. Após selecioná-los, fizemos a digitação, elaboramos uma capa e então fechamos nosso produto pedagógico, onde demonstramos que o brincar e o aprender podem vir juntos para uma aprendizagem significativa.

Em seguida descrevemos detalhadamente algumas das atividades do referido produto pedagógico e o passo a passo para aplicá-lo em ambientes educativos.

As atividades lúdicas foram:

- Bingo Matemático - feito para revisar operações matemáticas. Houve a entrega para os alunos de uma cartela com resultados de contas, depois de explicar a educadora foi pegando de dentro de uma caixa as contas e falando pausadamente para que os educandos fossem tendo uma compreensão e assim marcasse na sua cartela o resultado, caso o encontrasse. Com essa atividade foi perceptível o envolvimento dos alunos, como também a disposição para resolver as contas de forma rápida e correta.
- Caixa Surpresa - excelente aliada na sala de aula, pois com ela se pode trabalhar diversos conteúdos, essa foi feita em sala para trabalhar palavras paroxítonas, oxítonas e proparoxítonas. A educadora pediu que os alunos fizessem três colunas no seu caderno, uma para cada classificação de palavras, depois ela tirou uma palavra por vez e eles iam escrevendo no lugar correto.
- Dominó Matemático - a professora levou o dominó feito impresso em papel sulfite e colado em EVA. Foi dividida a turma em quartetos e para cada um foi entregue um dominó. Com essa atividade eles colocaram em prática as operações matemáticas, de uma forma lúdica e assim se

interessaram mais pelas contas, pois sempre queriam saber quais seriam os próximos jogos que iríamos usar.

- Foram também construídos e vivenciados com as crianças outros jogos/brincadeiras como: Bingo Matemático, Pintura Dirigida, Centopeia numérica, Boliche matemático, Balão dos Substantivos, Frases embaralhadas, Fato ou Fake, Jogo do FF e VV, Soletrando, Gincana do conhecimento, Jogo dos Gêneros textuais, Pizza Literária e Encontre no texto, onde os mesmos estão detalhados na Coletânea produzida.

Ao trabalharmos com algumas dessas brincadeiras e jogos em sala, foi perceptível o envolvimento dos alunos na aula, como também a assimilação do que estava sendo estudado. Eles passaram a se interessar mais pois o aprender se fundiu com o brincar e o processo de ensino aprendizagem se tornou mais prazeroso. A cada jogo ou brincadeira que era proposto em sala, o envolvimento e interesse dos alunos se destacavam e percebíamos a diferença de quando era usado apenas o quadro e a professora para socializar os conteúdos. Destacou-se mais a vontade de acertar, aprender e conhecer através do brincar. Dessa forma, concordamos com o autor abaixo mencionado:

O educador pode, a partir da observação das atividades lúdicas, obter um diagnóstico do comportamento geral do grupo e do comportamento individual dos seus alunos; descobrir em qual estágio de desenvolvimento se encontram as crianças [...]. (FRIEDMAN, 2012, p.46)

Para o processo de aprendizagem da criança, quando utilizamos jogos e brincadeiras, não só acontece a facilitação na aquisição dos conhecimentos, também é trabalhada a ideia de ganhar e perder e os alunos passam a se conhecerem e interagirem mais, pois observamos em sala como os jogos aqui produzidos, proporcionam esse amadurecimento nas crianças em relação a perder, que a maioria não é educada para isso. Friedman, 2012, p.61 nos afirma que:

O bom do brincar é que, às vezes, somos vencedores e, outras, perdedores. Então, na verdade, todos acabamos ganhando. Brincar envolve prazer, tensões, dificuldades e, principalmente, desafios.

Ressaltamos que, grande parte das atividades aqui apresentadas e realizadas, usando a ludicidade, surgiu das necessidades observadas em algumas turmas e foram sugeridas pelas professoras que contribuíram conosco nesse trabalho. Lembrando que, se a necessidade e as dificuldades da turma são na resolução de cálculos e multiplicação, então sugerimos através de jogos e atividades lúdicas que essas dificuldades sejam trabalhadas de forma leve com objetivo de amenizá-las e fazer com que os alunos se interessem em aprender os referidos conteúdos. Se a dificuldade da turma é na escrita de palavras complexas, então sugerimos atividades que trabalham fonemas e grafemas de forma alegre e descontraída, que poderão estar presentes em uma paródia exposta em cartaz em sala de aula, para se trabalhar em grupo usando cores para destacar nas palavras as sílabas complexas entre outros recursos pedagógicos.

Esse aprendizado prazeroso e contextualizado facilita também a aquisição de conhecimentos sociais, pois de acordo com a LDB 9394/96 no artigo 22: “A educação básica tem por finalidade desenvolver o educando, assegurar-lhe a formação comum indispensável para o exercício da cidadania e fornecer-lhes meios para progredir...”

É necessário conhecer, segundo Freire, a realidade dos educandos e tornar esse processo de aquisição de conhecimentos educacionais, sociais e profissionais, mais prazeroso e relevante para a vida dos estudantes e o educador tem um papel importante nesse sentido.

Dialogando com o pensamento de Paulo Freire (1993), o ser humano é inconcluso e conseqüentemente também o conhecimento. Por isso, queremos nos aprofundar ainda mais nessa problemática e queremos enfatizar que não estamos aqui falando que nosso conhecimento sobre recursos pedagógicos está completo, mas sim que estamos abertas a contribuições para a nossa pesquisa, como também sugestões sobre o devido tema aqui defendido.

As atividades aqui descritas foram exploradas numa Escola no município de Juazeiro, precisamente em uma sala de 5º ano na escola onde a educadora Sheila trabalhou no ano anterior, bem como em aulas de reforço, onde a mesma está trabalhando atualmente em casa, com a filha de Irailde na igreja, e em outras escolas pelas professoras, que se dispuseram a colaborar com nosso trabalho. Tais jogos e brincadeiras, na sua maioria, não foram tirados de

um livro ou site, mas de conversas informais com outros educadores, uns dando dicas para os outros, passando as ideias de tais jogos, por isso não foram referenciados na coletânea.

Ao obtermos as respostas, ficou evidente, como já mencionamos anteriormente, o quanto a ludicidade é uma aliada do professor em sala de aula, pois ela facilita o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. As informações decorrentes do campo de pesquisa evidenciam uma riqueza de informações e confirmam o que foi motivo de nossa investigação, os jogos e brincadeiras estão presentes no âmbito escolar e auxiliam no desenvolvimento de alunos nas variadas séries durante o seu percurso educacional. O posicionamento dos sujeitos pesquisados caminha para a construção de ideias em que a concepção de ludicidade está atrelada com a aprendizagem nas salas de aula, pois requer sensibilidade por se tratar de um público diferenciado e um envolvimento dos sujeitos que fazem parte desse processo, já que o brincar é um atrativo para qualquer ambiente, principalmente, em se tratando de quebrar a rotina da sala de aula e possibilita a preparação do sujeito para uma vida social atuante.

A Coletânea construída não é uma proposta que deva ser considerada como uma fórmula, mas sim, como algo que tem sugestões para análise e compreensão das atividades. É um produto que permite ao educador fazer suas alterações, caso seja necessário, de acordo com a necessidade e a realidade da sua turma. Ou seja, é uma referência como já foi dito, com espaço para edições capazes de constatar previsões, feitas ou não, e também para acolher novas sugestões.

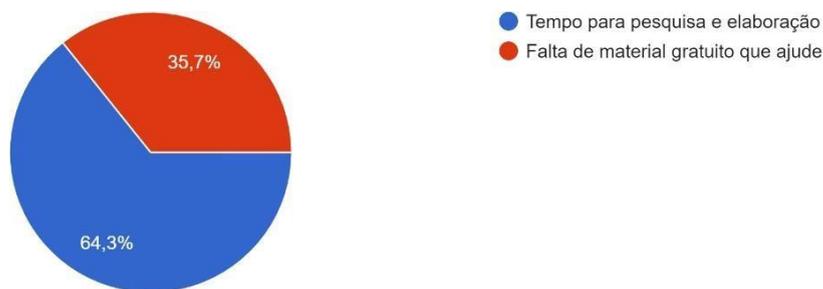
3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS

As professoras entrevistadas são pedagogas e que já estão em sala de aula a algum tempo. Iniciamos com as mesmas, uma conversa informal por WhatsApp e, em seguida elaboramos um questionário para que elas nos respondessem. O questionário foi enviado para 20 educadoras, e dessas 14 responderam através da plataforma Google Forms. A análise foi feita de acordo com os estudos dos capítulos e questionários online enviados para os professores, que estão atuando em sala de aula, visto que foi preciso fazer uma análise minuciosa de quais jogos e brincadeiras se encaixam com seus alunos.

Dentre as perguntas estão o nome, tempo que atuam em sala, qual seu maior obstáculo para planejar aulas lúdicas, quantas vezes por semana você trabalha atividades com jogos, brinquedos ou brincadeiras na sua sala de aula, se existe diferença no comportamento e no aproveitamento das crianças nos dias em que se trabalha com atividades lúdicas e nos dias que não se trabalha. Justifique, você enquanto educador(a) acredita que o lúdico contribui para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação? Sim ou não, justifique sua resposta, você acha que os alunos aprendem mais com o lúdico? A escola disponibiliza material para a confecção de material, você gostaria de ter acesso a uma coletânea com algumas sugestões de atividade lúdicas? (vide apêndice)

No questionário online enviado às professoras perguntamos há quantos anos as mesmas exerciam a docência e obtivemos respostas que variou entre 1 e mais de 20 anos de sala de aula conforme gráfico anexado no Apêndice.

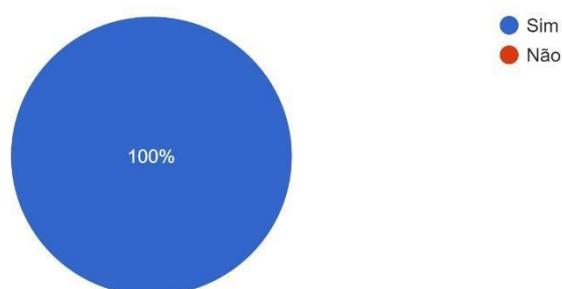
Ao serem questionadas sobre o maior obstáculo na hora de planejar fazendo a utilização do lúdico, obtivemos as seguintes respostas: que o pouco tempo para pesquisar e criar os jogos atrapalha e também que a falta de material gratuito que ajude na hora desses planejamentos não facilita o trabalho. Como se pode ver no gráfico abaixo:



Percebe-se com tais respostas que devido a correria de professores que muitas vezes precisam trabalhar dois turnos e à noite tem suas obrigações em casa, o tempo fica limitado e acaba atrapalhando suas pesquisas para elaboração de um plano mais dinâmico e lúdico.

Em relação à quantidade de vezes por semana que elas trabalham com jogos, brinquedos ou brincadeiras na sua sala de aula, as repostas variaram de 1 a 5 vezes por semana. Em relação à diferença no comportamento e no aproveitamento das crianças nos dias em que se trabalha com atividades lúdicas e nos dias que não se trabalha, a resposta foi unânime, pois elas responderam que sim, como consta no gráfico abaixo e deram suas justificativas para tal afirmação. Então, é de conhecimento de educadores que o lúdico é um aliado no processo de ensino e aprendizagem, pois ela facilita bastante a aquisição de conhecimentos pelos alunos, já que os mesmos se interessam mais por aulas dinâmicas com jogos e brincadeiras.

14 respostas



Por isso, para a pergunta seguinte, que foi se elas enquanto educador(a) acreditam que o lúdico contribui para o desenvolvimento da aprendizagem na educação, obtivemos as respostas com total concordância e as justificativas foram variadas.

Em outro questionamento queríamos saber se a educadora já sentiu dificuldades de trabalhar com o lúdico na sala de aula e pedimos uma

justificativa, somente uma delas respondeu negativo, pois a mesma pesquisa, faz em casa para ver se dará certo e somente depois aplica com os educandos.

Ainda foram solicitadas sugestões de atividades para que o educador trabalhe com o Lúdico e as ideias apontadas só reforçam a pluralidade do lúdico e o quanto ele pode ser usado em diferentes turmas e com diferentes conteúdos.

As sugestões foram as seguintes: usar material concreto, envolver nos conteúdos as músicas e as brincadeiras, trilhas, quebra cabeças, jogo da velha, caça palavras e etc. Com isso, as entrevistadas reforçam, que existem uma enorme variedade que pode ser adaptada com a finalidade pretendida, jogos, brincadeiras, músicas, procurar jogos voltados para ajudar na matemática, competições, jogos de tabuleiro e gincanas, jogos, brincadeiras, que envolvam os educandos fisicamente (personagens), competições, trilhas, bingos, forca dentre outros. É preciso procurar sempre atividades novas, bingos, tabuleiros e o quiz, jogos com sílabas, caça palavra reciclado, fantoches, para que os alunos tenham uma participação mais ativa, atividades base alfabética e na matemática sistema de numeração decimal, mais jogos, caixa mágica, alfabeto móvel, bingo de sílabas, na alfabetização, a caixa de leitura é uma ótima sugestão. O uso da mesma ajuda na aprendizagem das letras e das sílabas.

Todos os dados apresentados nessa análise estão no apêndice desse trabalho, com as perguntas e respostas na íntegra.

Por fim, essa análise só reforça que, a ludicidade é uma aliada de educadores nas mais variadas idades e anos de estudo, pois a mesma facilita o processo de aquisição dos conhecimentos que são abordados em sala de aula e que jogos e brincadeiras funcionam muito mais como estratégia pedagógica, do que só como um ferramenta pontual em determinados conteúdos e enfatizamos mais uma vez a sua contribuição no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças.

4. ALGUMAS CONCLUSÕES

Sabe-se que a quantidade de desafios que professores e alunos passam em sala de aula durante todo o processo de ensino-aprendizagem, tanto para compartilhar quanto para aprender, não são poucos. Com a pandemia isso ficou ainda mais evidente e levou muitos educadores a buscarem formações e atualizações de seus métodos e conhecimentos. É fato sabido que a escola é uma instituição com subjetividades específicas, é um ambiente heterogêneo e repleto de diversidade, com isso é de fundamental importância que os educadores possam se organizar e realizarem seus planejamentos de forma coletiva e reflexiva, considerando também a importância da pesquisa cotidiana em sala de aula, pois o professor é além de tudo um pesquisador. O estudo, as leituras para o aprofundamento diário, aporte teórico esse trabalho, podemos de forma prática, analisar as ideias dos autores e dos sujeitos da pesquisa quantificando algumas informações para uma melhor compreensão.

Os resultados surgiram de forma eficaz mostrando de forma prática as respostas para as inquietações levantadas no trabalho. Reiterou-se, ainda, que os jogos e brincadeiras instigam e geram no aluno o despertar para pensar e ter prazer em aprender, através das respostas dadas pelas educadoras que se disponibilizaram a responder o questionário; o que é bastante relevante, pois as pessoas se tornam mais acessíveis com o lúdico, ampliando assim o seu raciocínio lógico, o seu pensamento, as suas habilidades e a sua criatividade. O ato de usar o brincar para aprender é fundamental para que esses educandos possam se desenvolver.

Como dissemos inicialmente, consideramos este trabalho como um começo de conversa, por isso sugerimos que todo o aporte teórico dessa pesquisa, ou seja, Freire (1989), Kishimoto (2010), Friedman (1996), David Ausubel (1999), entre outros, seja base para novas pesquisas e aprofundamento da temática ora levantada, no curso de Pedagogia e outros cursos de formação de professores. Ressaltamos que todos estes autores contribuíram de forma eficaz, desde entendimento sobre a importância de práticas lúdicas em sala de aula para uma aprendizagem significativa, bem como para a nossa formação como pedagogas.

Ao obtermos as respostas dos questionários enviados aos professores foi visto que o lúdico desperta a curiosidade, o interesse e um maior envolvimento dos alunos na prática desenvolvida em sala, provocando assim o desenvolvimento na sua aquisição do conhecimento e uma aprendizagem significativa, que era nosso problema inicial.

Com esse trabalho conseguimos atingir quase todos os objetivos propostos que foram no geral compreender como o educador através da utilização de práticas pedagógicas lúdicas torna o aprendizado significativo em sala de aula e os específicos que são analisar a importância das ações desenvolvidas em sala e se há uma aprendizagem significativa com uso de jogos e brincadeiras, como também contribuir com as práticas pedagógicas em sala de aula através do Produto Pedagógico que foi uma Coletânea de Jogos e Brincadeiras.

Concluimos que trabalhar o lúdico não é só um recurso fundamental no processo de ensino e aprendizagem, mas precisa fazer parte da metodologia de ensino. É necessário que já seja peça obrigatória no planejamento coletivo e no projeto político pedagógico da escola.

Assim, esta Coletânea, como produto pedagógico poderá colaborar com educadores e familiares e que seu acesso proporcionará mais prazer em suas aulas e na orientação escolar dos filhos, transformando o brincar e o aprender aliados no processo da aprendizagem e na construção de um novo projeto sócio educacional, mostrando também a necessidade conteúdo na formação inicial e continuada dos professores.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Senado Federal. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional:** nº9394/96. Brasília, 1996.

COLETÂNEA. *In*: DICIO, Dicionário Online de Português.© 2009 - 2022 7Graus. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/coletanea/> . Acesso em: 12/04/2022

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança: Um reencontro com a pedagogia oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1993.

FREIRE, Paulo. **A importância do Ato de Ler:** três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 1989.

FREIRE, Paulo. **Medo e Ousadia: O Cotidiano do Professor,** Paz e Terra, 1986.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

FRIEDMAN, Adriana. **O brincar na educação infantil: Observação, adequação e inclusão.** São Paulo: Moderna, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko M. Jogo, **Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2010.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** 1. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

MOREIRA, M. A. **A Teoria da Aprendizagem Significativa de Ausubel.** Cap. 10, p. 151-165. *In*: Teorias da Aprendizagem. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, EPU, 1999.

PIMENTA, Selma Garrido- **Formação de Professores: SABERES DA DOCÊNCIA E IDENTIDADE DO PROFESSOR,** 1997.

APÊNDICE

Questionário com Educadores

O questionário também se encontra no link:

https://docs.google.com/forms/d/1tRgOj434oPRZYH1v1MZ_JLarhz6jXLJS0zFW_MMxd0k/edit#responses

Qual o seu nome?

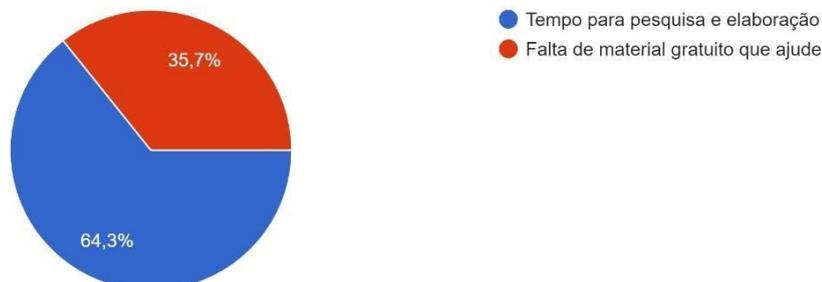
Daniele de Jesus Dias
Angélica Freitas
Francimar dos Santos Silva Moreira
Angela Cristina Rodrigues Tavares
Vânia Ferreira Ramos dos Santos
Valdenice de Sousa Ramos
Larice Assis Franco
Ana Paula da Silva
Josserlane Alves da Silva Liro
Simone Araújo de Souza
Jucileide Carvalho de Santana
Eliete Gonçalves Rocha
Josefa Aline de Sousa Martins
Eva Suzane

A quantos anos você atua em sala de aula?

2 anos
12 anos
Mais de 20 anos
5 anos
5 anos
Mais de 12 anos
2 anos
Mais de 13 anos
6 anos
5 anos
17 anos
Quase 30 anos
5 anos
1 ano

Qual seu maior obstáculo na hora de planejar fazendo o uso do lúdico?

14 respostas



Quantas vezes por semana você trabalha atividades com jogos, brinquedos ou brincadeiras na sua sala de aula?

2

Depende da turma, fundamental geralmente 2 vezes por semana, já infantil, todos os dias.

2 a 3 vezes por semana

Poucas vezes

Uma vez

Pelo menos dois dias na semana.

3

1 vez.

1 vez

De 4 a 5 vezes

2 vezes

2 vezes

Não muito

Existe diferença no comportamento e no aproveitamento das crianças nos dias em que se trabalha com atividades lúdicas e nos dias que não se trabalha? Justifique.

Sim, quando trabalho com atividades lúdicas a interação é maior.

Maior interação, fixação proveitosa do conteúdo nos dias com atividades lúdico.

Sim, a forma de absorver o conteúdo é positiva

Sim eles gostam e se divertem

Sim, eles participam mais quando há essas atividades

Com certeza. Quando apresentamos um conteúdo de forma lúdica o educando tem mais interesse pela aula e assim participa de uma forma mais significativa nesse processo de ensino-aprendizagem.

Sim, quando começa a aula de forma lúdica os alunos acabam se desenvolvendo mais nas próximas atividades propostas na sala de aula

Sim. Eles tendem a aprender e absorver o conteúdo com mais facilidade através dos jogos.

Sim. Com o lúdico eles interagem, mas entre si e mostram interesse pela atividade.

Sim, a maioria fica mais focados de depois das atividades lúdicas

Sim. Eles ficam mais animados e a aula se torna produtivas.

Sim, quando há atividades lúdicos eles se envolvem mais.

Simm. O lúdico faz com que os alunos fiquem mais atentos a atividade do momento, marcando na memória deles o que foi proposto.

Observando outros professores em sala de aula, já pude perceber que todos tem um ótimo aproveitamento da aula quando se trabalha com jogos, com o lúdico. Existe um envolvimento de cada aluno. Tornando a aprendizagem mais prazerosa.

Você enquanto educador(a) acredita que o lúdico contribui para o desenvolvimento da aprendizagem na Educação? Sim ou não, justifique sua resposta.

Sim, pois o lúdico envolve a criança, fazendo com que ela aprenda com mais prazer e significado.

Sim, por ser um processo divertido e na grande maioria em grupo, o aluno fica mais confortável de explora suas dificuldades.

Com certeza, eles amam aprender brincando e podemos ver o rendimento de cada um satisfatoriamente

Sim quando bem trabalhado percebe-se o rendimento da turma

Sim. Quando você relaciona o assunto com essas atividades fica mais fácil para os alunos entender o conteúdo.

Sim. O lúdico desperta no educando a curiosidade, a criatividade e o desejo em aprender. Sendo assim, o educando desenvolve as funções cognitivas, psicológicas, sociais, físicas e afetivas quando a ludicidade é vivenciada no ambiente escolar de forma significativa.

Sim, com o lúdico conseguimos a atenção de todos os alunos no conteúdo

Sim. Tudo que aprendemos de forma descontraída e sem obrigação (forçado) torna-se prazeroso e eficaz.

Sim. O desenvolvimento é nítido e eles aprende de forma prazerosa.

Sim, o aprender tem que ser divertido e despertar a curiosidade do aluno em qualquer idade

Sim. Ajuda muito na escrita

Sim, integração é bem melhor.

Sim. O lúdico traz novas experiências em sala de aula, é cativante e de suma importância.

Sim, muito. As vezes estudar não é a principal atividade que uma criança gosta, muitos não gostam, quando se leva o lúdico, um jogo educativo é nítido o prazer de cada aluno de se envolver e aprender.

Você já sentiu dificuldades de trabalhar com o lúdico na sala de aula? Sim ou Não? Justifique.

Sim, as vezes é uma proposta que não sai como planejado, ou acontece algo que não pensei e acaba prejudicando a atividade lúdica.

Inicialmente sim, pois tinha dificuldade em gerenciar a atividade para ser útil e não ser desorganizado.

Às vezes o tempo chega a ser curto, mas é outra coisa quando usamos o lúdico

Sim, por falta de material e espaço n ambiente

Já sim, as vezes por não conseguir alguma atividade de acordo com o tema.

Sim. Por falta de tempo para pesquisa e elaboração de recursos lúdicos.

Sim

Sim. Pq o sistema requer conteúdo e não aprendizado. Deixamos de envolver conteúdos lúdicos para trabalhar o conteúdo de forma arcaica.

Sim. Devido à falta de material, as vezes dificulta na elaboração de atividades desse tipo.

Sim, a carga de atividade didática proposta no cronograma.

Não. Porque pesquisa, faço em casa pra depois passar para meus alunos.

Sim, pois as vezes eles são um pouquinho resistentes.

Sim, como é algo que se aprende brincando para algumas crianças a adaptação é difícil pois acaba querendo só brincar sem o intuito de aprender.

Sim, é fácil e não é. Existe alguns conteúdos que são mais difíceis de adaptar ao lúdico, a forma tradicional de ensinar é bem mais fácil, mas não é o melhor caminho.

Quais sugestões de atividades você daria para que o educador trabalhe com o Lúdico?

Usar material concreto, envolver nos conteúdos as músicas e as brincadeiras.

Trilhas, quebra cabeças, jogo da velha, caça palavras, existe uma enorme variedade que pode ser adaptada com a finalidade pretendida.

Jogos, brincadeiras, músicas

Procurar jogos voltados para ajudar na matemática

Competições, jogos de tabuleiro e gincanas

Jogos, brincadeiras que envolvam os educandos fisicamente(personagens), competições, trilhas, bingos, forca dentre outros.

Procure sempre está atrás de atividades novas

Bingos, tabuleiros e o quiz.

Jogos com sílabas, caça palavra reciclado, fantoches

Que os alunos tenham uma participação mais ativa

atividades base alfabética e na matemática sistema de numeração decimal

Mais jogos.

Caixa mágica, alfabeto móvel, bingo de sílabas.

Na alfabetização, a caixa de leitura é uma ótima sugestão, já fiz o uso da mesma e pude perceber o quanto contabilizou na aprendizagem das letras e das sílabas.

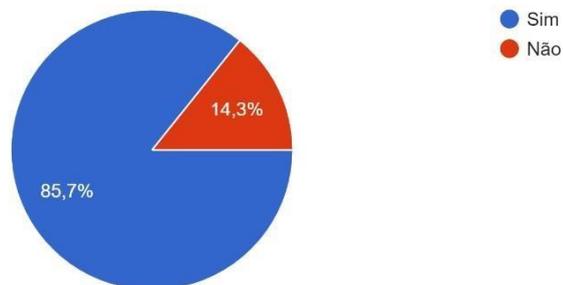
Em sua opinião os alunos compreendem melhor os conteúdos quando trabalhados de forma lúdica?

14 respostas



A escola em que você atua, disponibiliza material para confeccionar jogos para sala de aula?

14 respostas



Você gostaria de ter acesso a uma coletânea com jogos e brincadeira gratuitamente?

14 respostas

