



**UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – CAMPUS I
CURSO - PEDAGOGIA**

LÍDIA ASSUNÇÃO VITORINO

**LÚDICO E PRÁTICAS DE ENSINO NA EDUCAÇÃO BÁSICA COMO
PROMOTOR DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO PRIMEIRO ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

**SALVADOR
2021.2**

LÍDIA ASSUNÇÃO VITORINO

**LÚDICO E PRÁTICAS DE ENSINO NA EDUCAÇÃO BÁSICA COMO
PROMOTOR DO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO PRIMEIRO ANO DO
ENSINO FUNDAMENTAL**

**Monografia apresentada como requisito parcial para
avaliação da disciplina Orientação de TCC II, da
Graduação em Pedagogia do Departamento de
Educação da Universidade do Estado da Bahia, sob
orientação da Profa. Dra. Ana Cristina Castro do Lago.**

**SALVADOR
2021.2**

FICHA CATALOGRÁFICA
Sistema de Bibliotecas da UNEB

V8451

Vitorino, Lídia Assunção

Lúdico e práticas de ensino na educação básica como promotor do processo de aprendizagem no primeiro ano do ensino fundamental / Lídia Assunção Vitorino. - Salvador, 2021.

32 fls.

Orientador(a): Profª Drª Ana Cristina Castro do Lago.

Inclui Referências

TCC (Graduação - Pedagogia) - Universidade do Estado da Bahia.
Departamento de Educação. Campus I. 2021.

1.Lúdico . 2.Práticas de ensino . 3.Ensino Fundamental.

CDD: 372

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus pelo dom da vida. Sem Ele eu não sou e nem posso nada. Tudo é para honra e glória Dele.

Aos meus pais Marcos Vitorino e Ana Márcia Santos, especialmente a minha mãe, obrigada por todos os esforços, incentivo, amor, ajuda. Sou imensamente grata!

As minhas irmãs, Maynara e Lívia, obrigada. Vocês são minha inspiração.

Ao meu esposo Israel, obrigada.

Ao meu amado e querido filho, Bento. Filho, para você que é todos os meus esforços.

Ao meu avô João (in memoria) por todo o incentivo. Obrigada vô, sempre irei te amar!

A minha amiga Bruna Mascarenhas, minha eterna dupla. Amiga, ter sua companhia durante todos esses anos na UNEB foi fundamental. Sem você seria tudo mais complicado. Gratidão!

Aos meus amigos, por toda a ajuda e paciência, obrigada!

A todos os meus familiares, em especial, meu tio Prof. Dr. César Costa Vitorino, por todo o incentivo, minha eterna gratidão!

A minha querida e amada orientadora, Ana Lago, ter o seu suporte, paciência e sensibilidade durante este processo foi de grande importância. Obrigada por tudo!

“O que darei eu ao Senhor, por todos os benefícios que me tem feito?”

Salmos 116:12

RESUMO

Este trabalho tem como principal objetivo analisar como o uso do lúdico na prática de ensino utilizada pelo professor em sala de aula, afeta o processo de aprendizagem de crianças do primeiro ano do ensino fundamental. O trabalho está dividido em três partes. A primeira parte irá tratar do lúdico na experiência humana, o qual discutiremos a relevância do brincar na vivência do ser humano, visto que, o lúdico é um auxiliador do desenvolvimento das habilidades e aspectos afetivos, cognitivos e sociais das crianças. A segunda parte, vai discutir sobre o ensino fundamental, salientando os aspectos históricos e legais, aspectos pedagógicos, além de tecer acerca do lúdico no primeiro ano do ensino fundamental. A terceira parte, por sua vez, aborda as práticas de ensino e a relação com o lúdico no ensino fundamental, visando compreender como a utilização da ludicidade nas práticas de ensino do professor do primeiro ano do ensino fundamental afeta a aprendizagem das crianças. A colaboradora da pesquisa foi uma professora que tem experiência no primeiro ano do ensino fundamental. Ela contribuiu de maneira bastante significativa para esta pesquisa, através de uma entrevista mediada pela tecnologia do WhatsApp. Contamos com o suporte teórico dos autores Luckesi (2014), Kishimoto (2001) e Marcellino (2009) e outros, para a compreensão do lúdico, ludicidade e a integração da ludicidade no processo de ensino aprendizagem no primeiro ano do ensino fundamental.

Palavras-chave: Lúdico, Ensino Fundamental, Práticas de ensino.

ABSTRACT

This paper aims to analyze how the use of play in the teaching practice used by the teacher in the classroom affects the learning process of children in the first year of elementary school. The work is divided into three parts. The first part will deal with the playful in human experience, which we will discuss the relevance of playing in the experience of the human being, since the ludic is an aid to the development of the affective, cognitive, and social skills and aspects of children. The second part will discuss elementary school, highlighting the historical and legal aspects, pedagogical aspects, in addition to weaving about the playful in the first year of elementary school. The third part, in turn, addresses teaching practices and the relationship with the playful in elementary school, aiming to understand how the use of ludicity in teaching practices of the teacher of the first year of elementary school affects the learning of children. The collaborator of the research was a teacher who has experience in the first year of elementary school. She contributed significantly to this research through an interview mediated by WhatsApp technology. We have the theoretical support of the authors Luckesi (2014), Kishimoto (2001) and Marcellino (2009) and others, for the understanding of playfulness, ludicity and the integration of ludicity in the learning teaching process in the first year of elementary school.

Keywords: Playful, Elementary School, Teaching practices.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	08
1 INTRODUÇÃO	09
1.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	11
1.2 FUNDAMENTAÇÃO METODOLÓGICA	15
2. LÚDICO NA EXPERIÊNCIA HUMANA	18
2.1 O LÚDICO NA HISTÓRIA	15
2.2 O LÚDICO COMO POSSIBILIDADE DA CONSTITUIÇÃO IDENTITÁRIA DAS CRIANÇAS	20
2.3 ENTRECruzando o LÚDICO E A EDUCAÇÃO DE CRIANÇAS	21
3. ENSINO FUNDAMENTAL NO CONTEXTO ATUAL	24
3.1 ASPECTOS PEDAGÓGICOS	26
3.2 O LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL	28
3.3.1 O lúdico no primeiro ano do ensino fundamental	29
4. AS PRÁTICAS DE ENSINO E A RELAÇÃO COM O LÚDICO NO PRIMEIRO ANO ENSINO FUNDAMENTAL	31
4.1 RELAÇÃO ENTRE O LÚDICO E AS PRÁTICAS DE ENSINO	31
4.2 A SALA DE AULA NA PERSPECTIVA LÚDICA AO TRATAR OS SEUS PROCESSOS PEDAGÓGICOS	31
4.3 A LUDICIDADE NAS PRÁTICAS DE ENSINO E COMO AFETA NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS	32
4.4 A LUDICIDADE NAS PRÁTICAS DE ENSINO E COMO AFETA NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS	33
5. CONSIDERAÇÕES	36
6. REFERÊNCIAS	38

APRESENTAÇÃO

Este trabalho trata-se de uma pesquisa realizada para conclusão do curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, ofertado pela Universidade do Estado da Bahia. A intenção deste trabalho é a de despertar reflexões nos educadores em formação e educadores sobre sua prática cotidiana no primeiro ano do ensino fundamental, além disso, oportunizar a conceber a relevância do lúdico para as crianças no período de transição entre a educação infantil e o ensino fundamental.

O trabalho está dividido em três partes. A primeira parte irá tratar do lúdico na experiência humana, o qual discutiremos a relevância do brincar na vivência do ser humano, visto que, o lúdico é um auxiliador do desenvolvimento das habilidades e aspectos afetivos, cognitivos e sociais das crianças. A segunda parte, vai discutir sobre o ensino fundamental, salientando os aspectos históricos e legais, aspectos pedagógicos, além de tecer acerca do lúdico no primeiro ano do ensino fundamental. A terceira parte, por sua vez, aborda as práticas de ensino e a relação com o lúdico no ensino fundamental, visando compreender como a utilização da ludicidade nas práticas de ensino do professor do primeiro ano do ensino fundamental afeta a aprendizagem das crianças.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho tem como tema “Lúdico e práticas de ensino na Educação Básica como promotor do processo de aprendizagem no primeiro ano do ensino fundamental”. Na condição de estagiária de uma turma de primeiro ano do ensino fundamental, da rede privada – estágio extracurricular –, pude contemplar a prática utilizada pela professora ao trabalhar determinados conteúdos com as crianças, uma vez que, suas práticas estavam fundadas na ludicidade, e percebi que as aprendizagens das crianças ocorriam de maneira mais significativa. Além disso, observei a necessidade das crianças em interagirem uma com as outras, a autonomia, criatividade e estímulo que as crianças apresentavam durante esta interação.

Essa vivência me fez refletir e buscar pesquisar sobre esta questão. Muitos educadores consideram uma aula lúdica, com brincadeiras e jogos uma perda de tempo, no entanto, concebi que o lúdico pode ser um aliado do educador para a formação das crianças e é importante que os educadores compreendam isso e utilizem da ludicidade para sua prática cotidiana, visto que o brincar é a essência da infância.

Sendo assim, penso o quanto é oportuno articular a ludicidade nas práticas docentes no primeiro ano do ensino fundamental, já que este período de escolarização está destinado às crianças de seis anos de idade, antiga alfabetização. Ao ingressar no primeiro ano do ensino fundamental, a criança apresenta expectativas em relação a este novo ciclo, e para que a mesma se sinta pertencente a este espaço e acolhida, faz-se necessário que o professor tenha sensibilidade, empatia e, sobretudo, flexibilidade, pois neste momento de transição é primordial que atividades lúdicas estejam alicerçadas na prática pedagógica do professor, e que, sobretudo, o direito da criança seja garantido.

Vários estudos demonstram o quanto a ludicidade colabora de modo efetivo no processo de ensino dos alunos e permite ao professor o desenvolvimento de atividades mais prazerosas, que resultará em um maior interesse dos alunos e o envolvimento nas atividades. Como situa Chaguri (*apud* Simões, 2016, s/p):

Devido a sua relevância no universo infantil, os processos lúdicos de ensino e aprendizagem como suportes para o desenvolvimento das potencialidades afetiva, criativa, cognitiva e social da criança e, ainda, como elemento básico para um crescimento equilibrado e consciente, devem fazer parte do cotidiano escolar, especialmente das turmas do primeiro ano. Propor atividades que permeiem o mundo das crianças de forma que a aprendizagem não seja esvaziada de sentido, inclui o lúdico como agentes potencializador das práticas pedagógicas.

A escola, por sua vez, tem a função de propiciar um ensino que contemple as experiências em diferentes momentos de aprendizagens das crianças, e que utilize da ludicidade para fortificar o desenvolvimento da criança. Fernandes, (p. 2) secretário da Educação Básica do Ministério da Educação - MEC ressalta que:

[...] a proposta da ampliação do ensino fundamental para 9 anos não é antecipar o currículo da 1ª série tradicional para as crianças de seis anos. Há na proposta todo um cuidado em se respeitar essa fase de desenvolvimento, onde as atividades devem ser predominantemente lúdicas. Portanto, os sistemas de ensino, ao optarem pelo ensino fundamental de 9 anos, são orientados no sentido de assegurar que a estrutura do ensino, os conteúdos, os materiais didáticos, as dinâmicas pedagógicas se adéquem à faixa etária das crianças ingressantes.

Para tanto, compreende-se que há uma essencialidade nas práticas desenvolvidas pelo professor, no que se refere às concepções, metodologias, estratégias e ferramentas em que o mesmo utilizará para assegurar o direito das crianças, visto que, através de vivências lúdicas muitas habilidades pertinentes para a atuação das crianças como sujeitos reflexivos nos espaços no qual estão inseridos, podem ser adquiridas. Além de que, segundo Campos (1986, p.10), “a ludicidade poderia ser a ponte facilitadora da aprendizagem se o professor pudesse pensar e questionar-se sobre sua forma de ensinar, relacionando a utilização do lúdico como fator motivante de qualquer tipo de aula”.

Com isso, pensa-se como a ludicidade ao ser integrado às práticas de ensino no primeiro ano escolar, quer seja em espaços educacionais públicos ou privados, favorece um melhor aprendizado das crianças expostas ao ensino nesta série, e a professora necessita perceber a relevância dessa integração.

Para, além disso, penso como o lúdico está no processo de ensino aprendizagem das turmas de primeiro ano em outros espaços escolares, sobretudo, na rede pública. Uma vez que, a transição da educação infantil para o ensino fundamental é um momento importante na vida do indivíduo, portanto é crucial que o professor/escola fortaleça esta etapa, respeitando as singularidades da infância e as especificidades de cada faixa etária. Pois antes do ingresso das crianças neste ano escolar, na educação infantil, as atividades desenvolvidas em sala eram totalmente de caráter lúdico.

A finalidade desta pesquisa é compreender como a relação entre o lúdico e a prática de ensino que o professor utiliza em sala de aula, afeta o processo de aprendizagem das crianças do primeiro ano do ensino fundamental, para isso será desenvolvida um questionário com uma professora a respeito do tema central desse estudo. O interesse em

pesquisar sobre esta questão surge a partir de reflexões acerca da importância do lúdico no primeiro ano do ensino fundamental, no que diz respeito, às práticas de ensino que o professor utiliza para integrar o lúdico em seu processo de ensino.

Para atender a finalidade da pesquisa, busca-se responder ao seguinte problema: Como a utilização do lúdico nas práticas de ensino que o professor utiliza em sala de aula, afeta o processo de aprendizagem de estudantes do primeiro ano do ensino fundamental? No sentido de viabilizar as respostas ao final da pesquisa é que se encontra delineado o objetivo geral, a saber, analisar o uso do lúdico na prática de ensino utilizada pelo professor em sala de aula, afeta o processo de aprendizagem de crianças do primeiro ano do ensino fundamental.

Os objetivos específicos deste estudo perpassam por: a) pesquisar sobre o lúdico na história e no contexto da educação de crianças; investigar acerca do ensino fundamental seus processos pedagógicos e a relação com a ludicidade; b) analisar a relação entre o lúdico e as práticas de ensino no primeiro ano do ensino fundamental e como elas afetam a aprendizagem dos estudantes.

Enfim, a finalidade deste trabalho é a de provocar reflexões nos (futuros) educadores sobre sua prática cotidiana no primeiro ano do ensino fundamental, além de, permiti-los compreender a importância do lúdico para as crianças no período de transição entre a educação infantil e o ensino fundamental.

1.1 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A fundamentação teórica aqui apresentada, vai tratar das categorias deste trabalho, a saber; Lúdico, Práticas de ensino e Processos de aprendizagem dos estudantes, com os subsídios teóricos de Marcellino (2009), Luckesi (2014), Kishimoto (2001) e outros. Referente a ludicidade, utilizaremos dos estudos de Marcellino para discutir sobre a importância do brincar na infância. Luckesi por sua vez, aborda sobre a distinção do brincar e ludicidade, Kishimoto traz a importância do jogo para dentro da sala de aula, frisando nos aspectos positivos que pode proporcionar a criança.

As discussões acerca do lúdico no cenário educacional, no que se refere a sua aplicação nas práticas pedagógicas, não é uma novidade. Sabemos que há estudos que afirmam a necessidade do ser humano em todas as fases de sua vida vivenciar situações lúdicas, pois permite que o sujeito participe de experiências prazerosas, desenvolva potencialidades, enfim, um leque de possibilidades. Além de ser o lúdico algo prazeroso,

ele está ligado à perspectiva de os sujeitos estarem inteiros, integrais dentro de uma atividade. Os documentos oficiais legitimam o direito das crianças, da precisão delas partilharem de momentos lúdicos, pois são oportunidades como estas que promovem o seu desenvolvimento integral. Portanto, cabe aqui fazer uma discussão acerca do conceito de lúdico, ludicidade e suas implicações no processo de aprendizagem.

Tomando como referência a discussão de Marcellino (2009), compreende-se que o termo lúdico está para cada autor de uma maneira distinta. Marcellino (2009, p. 17) ressalta:

[...] as abordagens idealizadas do lúdico reúnem um vasto conjunto de termos adotados até mesmo como sinônimos, mas as tentativas de classificar cada um dos termos, talvez devido ao caráter e à forte carga de subjetividade que envolve, variam de autor para autor, chegando a uma abrangência que inviabilizaria sua caracterização.

Para o autor em questão, uma das principais características fundamentais do lúdico é o prazer, alegria, naturalidade, que dá oportunidade a criatividade. Nas suas palavras: “o lúdico privilegia a criatividade, a inventividade e a imaginação, por sua própria ligação com os fundamentos do prazer” (MARCELLINO, 2009, p. 40). Neste caso, fica evidente a importância do lúdico no universo infantil, e os resultados que ele fornece para a formação da criança. O envolvimento em atividades lúdicas na formação da criança permite que ela se sinta inserida ao âmbito escolar, além disso, considerar a representação de linguagem da criança é fundamental para o estabelecimento de conexões com a realidade, tornado assim, a criança protagonista do seu aprendizado.

No que se refere à temática da ludicidade, conto com as contribuições de Luckesi (2014). Segundo esse autor, o termo ludicidade ainda se encontra em construção, uma vez que são recentes os debates a respeito da temática e que existem muitos caminhos a trilhar para que de fato se tenha um conceito dicionarizado. Portanto, seja na etimologia da palavra Ludicidade ou na complexidade que envolve sua abrangência, é necessário compreender que o conceito em si, ainda está se formulando. No entanto, sua perspectiva para refletir sobre ludicidade “tem a ver com experiência interna pessoal, e, ao mesmo tempo e conseqüentemente, com experiência interna coletiva”. (LUCKESI, 2014, p.19) Neste sentido, pode-se afirmar que a ludicidade colabora de modo significativo no processo de aprendizagem do aluno – aluno, aluno – professor, dado que, é de suma importância que seja considerado o que cada criança tem representação de linguagem.

Ainda Luckesi (2014) realiza um movimento de desconstrução da compreensão de que a ludicidade está associada às atividades lúdicas, meramente como brincadeiras ou atividades de lazer. Para o autor, o conceito em questão encontra-se no estado interno ao sujeito, ou seja, a experiência lúdica só pode ser concebida pela pessoa que a vivencia.

Além disso, em seu texto, Luckesi (2014) traz uma experiência realizada em sua prática pedagógica para facilitar a compreensão do leitor sobre a diferenciação existente nos termos Ludicidade e atividade lúdica, sob ótica de que elas não caminham dissociadas, mas é necessário entender quais características cabem em cada uma dessas vertentes. Vale ressaltar que esse estado interno, advindo das experiências humanas, não é igual para todas as pessoas. Cada sujeito imprime sua particularidade e para ser considerada como experiências lúdicas não podem causar desconforto para aqueles que a vivem, mas o encantamento, prazer da realização.

Dentro desse caráter polissêmico da ludicidade nos importa também buscar compreender a origem da palavra. Ludicidade vem do latim *ludus*, que para Huizinga (*apud* Leal e D'Ávila 2013, p. 43) “abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e as teatrais, e os jogos de azar”. Tendo em vista, que o jogo e a brincadeira fazem parte do mundo das crianças, é importante utilizar essas ferramentas para potencializar o aprendizado. Nesse sentido, Vygotsky (*apud* Borba, 2006, p. 36) afirma que, na brincadeira, “a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade”. Esse estudo alinha-se nesta perspectiva.

Também para falar do jogo, este estudo conta com os aportes de Kishimoto (2001, p. 95) que enfatiza que “o jogo não pode ser visto, apenas, como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”. Os jogos são mecanismos que os educadores podem utilizar para exercitar a mente das crianças, ao jogar a criança desenvolverá habilidades que são essenciais para a sua formação, a saber, o desenvolvimento da concentração, facilidade para se relacionar, além de aprender regras para a convivência. Sendo assim, o professor pode fazer uso do lúdico de formas diversas, proporcionando técnicas que ampliem a inteligência dos estudantes por meio de brincadeiras e/ou jogos, todavia, é importante que os jogos e brincadeiras que o educador venha utilizar sejam pensados e organizados previamente com o intuito de atender os objetivos.

Diante disso, percebe-se a relevância de articular a ludicidade nas turmas de primeiro ano do ensino fundamental, visto que, na Educação Infantil os professores têm

suas práticas associadas ao lúdico e a criança chegando ao ensino fundamental almeja por um espaço acolhedor e estimulante. Porém, por vezes, quando adentram a este espaço passam por diversas rupturas, como, por exemplo, a arquitetura da sala de aula que possui um formato diferente, onde dispõe de cadeiras alinhadas muitas vezes não ergonômicas para as crianças, com um espaço mínimo; enfim, a organização da sala como um todo não atende as especificidades desse momento da infância.

Além disso, os momentos para brincar estão apenas destinados ao recreio, sendo um período reduzido, indo mais além, na educação infantil a turma contém uma quantidade de crianças menor que no ensino fundamental, quando essa quantia aumenta. Também é importante sinalizar que na educação infantil a turma ainda conta com o apoio de um auxiliar de desenvolvimento infantil – ADIS, ou estagiária. Para além dessas questões, existem outros fatores que interferem neste momento. (BRASIL. 2006, p. 8).
Observa-se que:

os espaços educativos, os materiais didáticos, o mobiliário e os equipamentos precisam ser repensados para atender às crianças com essa nova faixa etária no ensino fundamental, bem como à infância que já estava nessa etapa de ensino com oito anos de duração.

No entanto, é fundamental que o professor compreenda que diferentemente do sistema de seriação quando o primeiro ano do ensino fundamental tinha como foco um trabalho mais intenso com os conteúdos, o atual primeiro ano precisa de uma proposta curricular que contemple as particularidades das crianças de seis anos.

No que concerne ao ensino fundamental, às crianças de seis anos, assim como as de sete a dez anos de idade, precisam de uma proposta curricular que atenda a suas características, potencialidades e necessidades específicas. BRASIL (2006, p. 8).

Nesse sentido, é fundamental que os educadores reconheçam o lúdico como um parceiro de sua práxis e compreendam que o processo educativo não se define a transmissão de informações e sim uma troca de conhecimentos.

[...] não se trata de transferir para as crianças de seis anos os conteúdos e atividades da tradicional primeira série, mas de conceber uma nova estrutura de organização dos conteúdos em um Ensino Fundamental de nove anos, considerando o perfil de seus alunos. BRASIL (2004, p. 17)

Em uma de suas obras, Piaget (ano de nascimento - ano de morte) salienta que as crianças passam por estágios de desenvolvimento cognitivo, e a criança de seis anos está na fase pré-operatória, período da inteligência representativa, sendo um momento de constante transição. Portanto, compreende-se que o professor do público em questão,

viabilize um ambiente que seja acolhedor, atrativo, estimulante e que permita as crianças relacionar-se com experiências inerentes a sua faixa etária, pois ao adentrar neste novo ciclo a criança não deixa de ser criança. Todavia, é importante que o professor tenha sensibilidade para perceber o quanto a ludicidade é essencial neste período de escolarização.

Sabe-se que criança da turma de primeiro ano do ensino fundamental tem por direito uma educação que respeite as peculiaridades de sua faixa etária. Benjamim (*apud* Marcellino 2009, p. 44) salienta que “mais do que respeitada, essa faixa etária deve ser preservada pela educação”. No entanto, o professor precisa conhecer os saberes referentes aos cuidados e ao currículo relativos à infância das crianças de seis de idade e refletir sobre a integração de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras para a formação da criança. Marcellino (2009, p. 41) afirma que “reconhecer o lúdico é reconhecer a especificidade da infância: permitir que as crianças sejam crianças e vivam como crianças”.

Todas as categorias tratadas acima, a saber, Lúdico, Ensino Fundamental e Práticas de ensino, serão desdobradas nos capítulos dessa monografia, contando com um tratamento metodológico rigoroso apresentados abaixo.

1.2 FUNDAMENTAÇÃO METODOLÓGICA

Utilizando-se da abordagem qualitativa Gil (2007), este estudo busca compreender nuances, características, processos que ocorrem no primeiro ano do ensino fundamental nas práticas de ensino da professora que integra o lúdico e afeta os processos de aprendizagens das crianças de seis anos. Quanto à abordagem, na pesquisa qualitativa, os pesquisadores que utilizam os métodos qualitativos buscam explicar o porquê das coisas, exprimindo o que convém ser feito, mas não quantificam os valores e as trocas simbólicas nem se submetem à prova de fatos, pois os dados analisados são não - métricos (suscitados e de interação) e se valem de diferentes abordagens. Quanto à natureza, a pesquisa básica, objetiva gerar conhecimentos novos, úteis para o avanço da Ciência, sem aplicação prática prevista. Envolve verdades e interesses universais.

Quanto aos objetivos, na pesquisa explicativa, preocupa-se em identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos (GIL, 2007). Ou seja, este tipo de pesquisa explica o porquê das coisas através dos resultados oferecidos. Segundo Gil (2007, p. 43), uma “pesquisa explicativa pode ser a continuação

de outra descritiva”, posto que a identificação de fatores que determinam um fenômeno exige que este esteja suficientemente descrito e detalhado.

Referente a abordagem procedimental esse estudo se configura como estudo de caso, pois conforme Godoy (1995, p. 62) o estudo de caso “[...] tem o ambiente natural como fonte direta de dados”, o que é muito oportuno para a pesquisa aqui enfocada, pois trata das práticas de professoras que estão atuando no primeiro ano do ensino fundamental. Além disso, de acordo com Gil (2007, p. 59) existem algumas vantagens, a saber; a) sua capacidade de estimular novas descobertas, em virtude da flexibilidade do planejamento e da própria técnica; b) a possibilidade de visualização do todo, de suas múltiplas facetas; e c) a simplicidade de aplicação dos procedimentos, desde a coleta até a análise de dados.

Para Fonseca (2002) o estudo de caso pode decorrer de acordo com uma perspectiva interpretativa, que procura compreender como é o mundo do ponto de vista dos participantes, ou uma perspectiva pragmática, que visa simplesmente apresentar uma perspectiva global, tanto quanto possível completa e coerente, do objeto de estudo do ponto de vista do investigador (FONSECA, 2002, p. 33).

Concernente as estratégias de pesquisa ela se dará em duas partes: a primeira parte contará com uma revisão bibliográfica, à guisa de teóricos como Luckesi (2014), Marcelino (2009), Kishimoto (2001), entre outros, para compreender os termos lúdico, ludicidade e a integração da ludicidade no processo de ensino aprendizagem; a segunda parte será desenvolvida um trabalho de campo, com o intuito de identificar as práticas lúdicas desenvolvidas pelo professor em sala de aula.

A colaboradora da pesquisa será uma professora do primeiro ano do ensino fundamental. Para tanto, pretende-se através de um formulário eletrônico compreender a concepção desta acerca do lúdico na turma de primeiro ano do ensino fundamental. O instrumento a ser utilizado na coleta de dados será um formulário eletrônico e uma entrevista mediada pela tecnologia, através do google form. De acordo com Ludke e André (1986, p. 33) “a entrevista representa um dos instrumentos básicos para a coleta de dados”, para tanto, pretende-se utilizar o tipo de entrevista aberta, pois Ludke e André (1986, p. 34) enfatizam que “se desenrola a partir de um esquema básico, porém não aplicado rigidamente, permitindo que o entrevistador faça as necessárias adaptações”. Considera-se que a entrevista será uma técnica útil para compreender de que modo a professora concebe o lúdico nestas turmas de primeiro ano do ensino fundamental. O esquema básico se dará a partir da pergunta / problema.

Para fazer o tratamento e análise dos dados obtidos será utilizada a técnica oriunda da análise de conteúdo que é muito utilizada para a análise de pesquisa qualitativas preconizada por Bardin (2011), indica que a utilização da análise de conteúdo prevê três fases fundamentais, a saber pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados: interferência e interpretação.

O trabalho está dividido em três partes. A primeira parte irá tratar do lúdico na experiência humana, o qual discutiremos a relevância do brincar na vivência do ser humano, visto que, o lúdico é um auxiliador do desenvolvimento das habilidades e aspectos afetivos, cognitivos e sociais das crianças. A segunda parte, vai discutir sobre o ensino fundamental, salientando os aspectos históricos e legais, aspectos pedagógicos, além de tecer acerca do lúdico no primeiro ano do ensino fundamental. A terceira parte, por sua vez, aborda as práticas de ensino e a relação com o lúdico no ensino fundamental, visando compreender como a utilização da ludicidade nas práticas de ensino do professor do primeiro ano do ensino fundamental afeta a aprendizagem das crianças.

2. LÚDICO NA EXPERIÊNCIA HUMANA

O brincar sempre esteve presente em todas as épocas da humanidade e permanece até os dias correntes. De acordo com o contexto histórico vivido pelos povos e em conformidade com o pensamento determinado por tal, o brincar sempre foi natural,

experenciado por todos e utilizado como mecanismo com uma natureza educativa para o desenvolvimento do sujeito. A seguir abordaremos o lúdico como parte da essência do ser humano, trazendo uma breve contribuição de sua história, do lúdico como possibilidade da constituição identitária das crianças e a sua relação com a educação das crianças.

2.1 O LÚDICO NA HISTÓRIA

Para cada período da sociedade o conceito de educação teve uma compreensão. Antigamente o ato do brincar ocorria com toda a família, até mesmo para os pais ensinarem aos filhos os ofícios. Os povos primitivos tinham a educação física como algo muito importante, as crianças experimentavam e fruía a prática dos jogos naturais, desse modo, os pais motivavam a educação das crianças. Anna e Nascimento (2011, p. 2) afirmam que:

Platão, já em meados de 367 a.C., apontou a importância da utilização dos jogos para que o aprendizado das crianças pudesse ser desenvolvido. Afirmava que em seus primeiros anos de vida os meninos e meninas deveriam praticar juntos, atividades educativas através dos jogos.

Assim como Platão, diversos autores defendiam a importância do lúdico na aprendizagem e os benefícios que tais atividades iriam favorecer as crianças. Além de proporcionar benefícios as crianças, o lúdico traz um benefício a humanidade como um todo, como aponta Luckesi (2005)

Tomando por base os escritos, as falas e os debates, que tem se desenvolvido em torno do que é lúdico, tenho tido a tendência em definir a atividade lúdica como aquela que propicia a plenitude da experiência. Comumente se pensa que uma atividade lúdica é uma atividade divertida. Poderá sê-la ou não. O que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos. (LUCKESI, 2005, p. 2)

Levando em consideração o pensamento de Luckesi (2005) concebemos que a ludicidade não é um sinônimo de brincadeira, como habitualmente costumam pensar, as brincadeiras só serão lúdicas se os participantes sentirem prazer em praticá-las, logo, nem toda atividade lúdica é uma brincadeira e nem toda brincadeira é lúdica. Para que a atividade seja considerada lúdica, faz-se necessário que desperte no sujeito o interesse, por meio de um elemento lúdico, como, o faz de conta, por exemplo. Luckesi (2005)

afirma que a ludicidade é um estado interno do sujeito que age e/ou vivencia situações lúdicas.

Já para as crianças e a infância, o lúdico proporciona desenvolvimentos diversos de maneira prazerosa, além de, estreitar laços afetivos, desenvolver o intelecto até a sua formação adulta, se para participar de um jogo, por exemplo, ela precisará aprender e cumprir as regras, logo, na fase adulta será capaz de respeitar as normas sociais.

Na Idade Média no Brasil, os jesuítas aplicavam as brincadeiras no momento da aprendizagem. Kassab (2010, p. 135) esclarece que

“os jesuítas, ao apropriarem-se de estratégias lúdicas no processo de catequização e educação no período em que se encontravam em terras brasílicas, influenciaram a formação cultural e educacional da população presente na Colônia brasileira, nos idos dos séculos XVI”.

De acordo com Anna e Nascimento (2011), a presente referência do desenvolvimento do lúdico que preservamos no Brasil teve como pioneiros os negros, índios e portugueses. Haja vista que, existe uma mistura de raças e povos com crenças, culturas e educação diferentes, porém essa miscigenação deixa o Brasil mais atraente e complexo na perspectiva cultural e educacional.

Os costumes trazidos pelos negros para o Brasil se referem a produção de brinquedos, a prática de pescar, caçar e nadar, competências adquiridas desde a infância, que eram desenvolvidas de maneira lúdica, além de atender as necessidades de sobrevivência. Além disso, existia também as Abayomi feitas pelas mães dentro dos navios negreiros, o qual as mães tiravam um pedaço da barra dos seus vestidos e faziam bonecos para as crianças brincarem, e conseqüentemente não se sentirem tão angustiadas.

Assim como os negros, os índios instruíam as crianças a nadar, pescar, e a construir brinquedos com elementos extraído da natureza. Estes afazeres eram realizados de modo lúdico, que acarretava aprendizado, além de refletir sua cultura, educação e tradição.

Já os portugueses, tinham seus costumes totalmente diferentes dos negros e índios, ao chegarem no Brasil não consideravam a ludicidade como algo para sobrevivência, contudo concebiam o lúdico para momentos de diversão, lazer e para o crescimento do seu intelecto.

Na atualidade, há brincadeiras e jogos oriundo desse cruzamento de povos e raças, como os jogos simbólicos, as cantigas de roda, o faz de conta e a construção de brinquedos com materiais oriundos da natureza. Essas brincadeiras proporcionam as crianças novas possibilidades de criar e ressignificar, sendo a criança atuante na ação sobre o brinquedo.

A criança não brinca apenas pelo prazer da diversão e sobrevivência, mas para a compreensão do mundo a sua volta, ao brincar ela explora o mundo, cria seus próprios valores e atribui significados as informações que recebe socializando.

2.2 O LÚDICO COMO POSSIBILIDADE DA CONSTITUIÇÃO IDENTITÁRIA DAS CRIANÇAS

É no contato com a família que a criança adquire suas primeiras aprendizagens. A partir desse convívio a criança constrói seu método de aprendizagem que sofrerá modificações ao conviver em outros espaços. O aproveitamento do lúdico na educação, além de ter uma finalidade de desenvolver o aprendizado de maneira mais atrativa para o educando, tem por intuito resgatar culturalmente essas atividades, além disso, é um momento para o reconhecimento do histórico familiar e da cultura regional.

Na infância, a criança adquire diversas formas de conhecimento, sejam eles científicos, popular, religioso, cultural etc.; porém, independente das maneiras em que aprendem, vale ressaltar que a aprendizagem significativa ocorre através do lúdico. Conforme Nunes (apud Ferreira, 2017) ressalta:

[...] o desenvolvimento das crianças ocorre desde o nascimento através da interação com o meio em que vive possibilitando às crianças a aprendizagem e o avanço de suas capacidades. Desta forma adquire maturação que lhe servirá de base, para a vida adulta. As atividades lúdicas fazem parte do desenvolvimento das crianças, uma vez que o brincar possibilita situações de aprendizagem, de maneira que aconteça de forma natural, prazerosa e sugestiva, pois não podemos falar de infância sem relacionar com ludicidade.

O lúdico é uma ferramenta que estimula a autonomia e criatividade. A todo momento a criança está interagindo com os objetos do cotidiano criando brinquedos e uma conexão da vida interna e externa. O lúdico desperta a imaginação da criança, permitindo que ela transforme ou modifique qualquer experiência em uma brincadeira.

Brincando a criança constrói sua identidade e fortalece as relações sociais, desenvolve a imaginação, aguça a afetividade, potencializa suas habilidades e vivencia diferentes papéis. Através do manuseio de diversificados objetos com os brinquedos e jogos, a criança passa a fazer uma nova construção do seu mundo, isso faz com que a criança evolua de modo intrínseco, tornando toda essa evolução em conhecimento.

O brincar está relacionado a construção da identidade da criança, uma vez que, ao brincar, a criança interpreta diversos papéis que constituem a sociedade através de brincadeiras de diferentes culturas, como o faz-de-conta, em que as crianças brincam de

imitar as pessoas, de casinha, de escolinha, entre outros. Essas vivências lúdicas permitem que as crianças experimentem situações do dia a dia e desenvolva sua identidade. (BRASIL, 2018 p. 19)

Nessa fase, vivem um momento crucial de suas vidas no que se refere à construção de sua autonomia e de sua identidade. Estabelecem também laços sociais e afetivos e constroem seus conhecimentos na interação com outras crianças da mesma faixa etária, bem como com adultos com os quais se relacionam. Além disso, fazem uso pleno de suas possibilidades de representar o mundo, construindo, a partir de uma lógica própria, explicações mágicas para compreendê-lo.

Sendo assim, o educador ao promover momentos de interação, possibilitará que a criança crie, explore, imagine, troque saberes e crie estratégias para a resolução de problemas, uma vez que, o lúdico é muito útil até mesmo para gerar interesse nas crianças no momento da aprendizagem, o educador, ao dispor de técnicas lúdicas promoverá a criança um melhor desenvolvimento cognitivo, lhes permitindo a sensação do prazer ao decorrer da aprendizagem. No processo da leitura e escrita, por exemplo, o educador poderá estar utilizando a escrita de cartas, bilhetes, receitas e até mesmo o registro do final de semana.

As atividades lúdicas são mui ricas e fundamentais na fase de alfabetização, bem como nos momentos de atividades mais livres, este, desperta na criança o desejo e prazer de estar no ambiente escolar e de aprender, visto que, quando a criança está envolvida na atividade proposta sua aprendizagem ocorre naturalmente.

2.3 ENTRECruzando o Lúdico e a Educação de Crianças

O lúdico é um mecanismo de aquisição do conhecimento fundamental no desenvolvimento da criança. Na integração com o aprendizado favorece ao sujeito oportunidade de vivenciar o prazer de aprender, através do brincar e do jogo. É através deste ambiente que a criança expressa suas emoções, sendo assim, são cruciais que ocorra interações, promovendo momentos não apenas de aprendizagem, mas também de afetividade. Almeida (2009) ressalta:

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de resignificação e percepção, momentos de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momentos de vida.

Compreende-se, então que é de grande importância que a sala de aula seja um lugar acolhedor, social, produtivo e, sobretudo, respeite a especificidade da faixa etária em questão. A organização da sala, a escolha dos materiais, o planejamento, a organização da atividade, a mediação do professor entre outros, são aspectos que caracterizam a sala de aula como um espaço acolhedor e especialmente, respeitador.

É importante que o professor reflita sobre o valor do uso do lúdico como dispositivo metodológico no processo de ensino e aprendizagem das crianças e os retornos que possibilitará ao seu aprendizado, pois ao utilizar-se do lúdico em seu ensino, o educador estará suprimindo o ensino mecanizado, e conseqüentemente priorizando um ensino mais significativo, contextualizado e atraente, uma vez que, todo ser humano demonstra prazer e interesse em aprender quando o ensino está atrelado ao brincar.

Nesse sentido, Almeida (2009, s/p) enfatiza:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Para uma aula ser lúdica não precisa ter apenas jogos, brinquedos e brincadeiras, o que caracteriza uma aula lúdica é a sensibilidade, envolvimento, atratividade, sedução do educador para com os educandos, possibilitando-os a serem ativos no processo. Almeida (2009, s/p) afirma:

São lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui-agora, integrando a ação, o pensamento e o sentimento. Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza: uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização.

Nesse sentido, compreende-se que as atividades lúdicas permite a criança experiências que a façam interagir com o mundo real e o mundo imaginário, atividades como, bingo, caça palavras, além disso, podemos também construir jogos e brinquedos com materiais reciclados para o desenvolvimento das atividades, como, caixa mágica das palavras, mercadinho, além da criança está participando do processo criativo do jogo e/ou brinquedo, poderá trabalhar por meio da confecção e realização a criatividade das crianças, desenvolvimento da atenção e concentração, estímulo do raciocínio lógico, entre outros. Para um melhor entendimento, segue um quadro esquematizado com a brincadeira e/ou jogo e como pode ser realizada em sala de aula.

Segue abaixo três jogos e/ou brincadeiras que podem ser utilizados em sala de aula e como podem ser realizados de forma a potencializar o processo de ensino e aprendizagem:

- Bingo - O bingo nos dá um leque de possibilidades, com este jogo podemos trabalhar o reconhecimento dos números, sílabas, palavras e até mesmo frases.
- Caixa mágica das palavras - Nesta brincadeira, o aluno exercitará a leitura de palavras. O educador colocará em uma caixa decorada de seu modo, palavras e a criança que sortear determinada palavra a fará a leitura.
- Mercadinho - Com esta brincadeira o professor pode trabalhar questões matemáticas com as crianças, a adição e subtração. Para realizar a montagem do mercadinho o professor poderá fazer o uso de embalagens de alimentos vazias.

Fazer uso desses e outros jogos e/ou brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças, é um excelente tática, tendo em vista que não significa que ao jogar o estudante estará aprendendo automaticamente, diferentemente, o jogo e/ou brinquedos são atrativos para o estímulo da aprendizagem da crianças, para além disso, eles tem uma função motivacional, por meio dele, as crianças podem adquirir saberes existentes não apenas no jogo, mas também na vida, bem como, cumprimento de regras, por exemplo. No entanto, é de grande valia que o seu uso esteja contextualizado, atrelado e com intenção pedagógica para que desta forma, agucem o raciocínio, criatividade, foco, trabalho em grupo etc. das crianças.

3. ENSINO FUNDAMENTAL NO CONTEXTO ATUAL

De acordo com a LDB 9394/96 o ensino fundamental é um dos níveis da Educação Básica. É obrigatório e gratuito, atende crianças a partir dos 6 anos de idade. É o ciclo mais longo do Ensino Básico, possui nove anos de duração. Está voltado para estudantes de 6 a 14 anos de idade, esta fase é subdividida em dois ciclos: anos iniciais, também conhecido como Ensino Fundamental 1, e anos finais, Ensino Fundamental 2.

No entanto, nos atentaremos ao primeiro ciclo do ensino fundamental – anos iniciais, já que a presente pesquisa trata do 1º ano do ensino fundamental. Em relação aos anos iniciais, sua durabilidade tem 5 anos, do 1º ao 5º ano, e está dividido em ciclos, o primeiro ciclo é o alfabetizatório que atende crianças de 6 anos a 8 anos de idade, o segundo ciclo é para a consolidação ortográfica para as crianças de 9 a 10 anos de idade.

Seu funcionamento ocorre em apenas um turno e o corpo docente deste ciclo é constituído por pedagogos e professores especialistas em Educação Física, Inglês, Música e Artes.

Antes dos anos de 1996 o ensino fundamental tinha a duração de 4 anos, após os anos de 1996 foi implantado o sistema de 9 anos, esta mudança teve a intencionalidade de fazer com que as crianças com seis anos de idade já estivessem integradas ao ensino fundamental, em seu 1º ano, e que esta etapa seja concluída aos quatorze anos de idade, já nos anos finais do ensino fundamental. A proposta foi aprovada pelo Senado Federal no ano de 2006, com prazo para que todas as instituições de ensino adotem a mudança até o ano de 2010, o qual as crianças passaram a ter a alfabetização como a primeira etapa do ciclo alfabetizatório que acontece do 1º ao 3º ano.

De acordo a BNCC, os anos iniciais do Ensino Fundamental têm como objetivo ampliar as experiências vividas pelos alunos na Educação Infantil, através da ludicidade.

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo. (BRASIL, 2018, p. 58)

Neste período, além de desenvolver o lado emocional, a criança aprende a ler e escrever. A estrutura da BNCC do ensino fundamental está organizada em cinco áreas, a saber, linguagens matemáticas, ciências humanas, ciências da natureza e ensino religioso, esta estrutura segue as determinações da LDB 9394/96, cada área tem as competências específicas para as etapas do ensino fundamental. Quando a área é composta por mais de um componente são definidas também as competências específicas dos componentes, para cada componente são definidas as habilidades, isto é, as aprendizagens essenciais a que todos os estudantes têm direito. Essas habilidades são distribuídas anualmente e com essa definição, busca-se uma determinada progressão de habilidades.

A progressão ao longo dos nove anos facilita o trabalho das escolas na elaboração de seus currículos, no que tange as atividades de reforço e recuperação. Além disso, a BNCC aponta progressão nos aspectos cognitivos, ou seja, o aluno inicia com aprendizagens que envolve identificação e vai progredindo para aprendizagens que envolvem análise. Essa proposta tem a finalidade de tornar os alunos sujeitos críticos,

participativos e que suas escolhas estejam embasadas nos conhecimentos adquiridos na escola.

De acordo com a SMED (Secretaria Municipal de Educação), cidade de Salvador – Bahia, em relação aos níveis de ensino, a Educação Básica tem como objetivo desenvolver o educando para o exercício da cidadania. Sendo necessário preparar o estudante para o mundo do trabalho e para o prosseguimento dos estudos. As etapas são:

1) Educação Infantil - oferecida em creches e /ou pré-escolas e atende crianças das faixas etárias de 0 a 5 anos. Vale ressaltar que a Educação Infantil é a primeira etapa da educação básica e visa o desenvolvimento integral e integrado da criança.

2) Ensino Fundamental - tem duração mínima de nove anos e a finalidade consiste em proporcionar o desenvolvimento das capacidades de aprendizagem, considerando a aquisição de conhecimentos, habilidades e competências básicas necessárias na formação de atitudes de valores intrínsecos ao exercício da cidadania.

O Ensino Fundamental é composto por: a) anos Iniciais (organizado em dois ciclos); b) ciclo de aprendizagem I (duração mínima de três anos); c) ciclo de aprendizagem II (duração mínima de dois anos); d) anos finais (organizado em quatro anos, ou seja, 6º, 7º, 8º e 9º).

No que diz respeito às avaliações nacionais, criadas e aplicadas pelo INEP (autarquia federal vinculada ao MEC), temos:

1) a **Prova Brasil**: criada no ano de 2005 e aplicada de dois em dois anos a todos os alunos do 5º e 9º anos. Essa prova serve para avaliar o desempenho dos alunos em Língua Portuguesa (Leitura e Interpretação) e matemática;

2) a Avaliação Nacional da Alfabetização – **ANA** foi criada no ano de 2013, com a intenção de ser aplicada anualmente aos alunos do 3º ano para avaliar o desempenho dos alunos em Língua Portuguesa (tanto Leitura e Interpretação quanto escrita) e matemática.

Compreendemos, entretanto, que tanto a **Prova Brasil**, quanto a **ANA** são avaliações para avaliar os sistemas de ensino. Além dessas duas avaliações, o INEP distribui a **Provinha Brasil** para as Secretarias de Educação. A distribuição ocorre no início e no final do ano. O objetivo é avaliar o desempenho dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental em Língua Portuguesa (mais especificamente Leitura) e matemática nesses dois momentos, além de identificar avanços e pontos de atenção.

A aplicação da **Prova Brasil** e da **ANA** é realizada por instituições licitadas pelo próprio governo federal, a **Provinha Brasil** é aplicada e corrigida pelos próprios professores da Rede. Além das avaliações nacionais, o município de Salvador - Bahia

criou, em 2013, o programa de avaliação **PROSA** – Programa Salvador Avalia, para munir os professores com informações sobre o desempenho de cada um dos seus alunos por habilidade. **OPROSA** avalia as habilidades do ano de escolarização do aluno.

Houve uma parceria da SMED com o Itaú BBA, Instituto Natura, Fundação Lemann e IQE, permitindo o lançamento da plataforma Módulo **PROSA**, onde os resultados das avaliações aluno a aluno ficam acessíveis de uma forma mais amigável e interativa, dando acesso às sequências didáticas disponibilizadas pelo IQE.

A Rede Municipal de Salvador está em fase de construção de um projeto pedagógico próprio: o Nossa Rede. A partir deste processo de construção, o **PROSA** será também repensado para que caminhe de forma conjunta e integrada com o Nossa Rede, sempre buscando uma avaliação educacional que possa auxiliar no processo de aprendizagem de todos os alunos.

3.1 ASPECTOS PEDAGÓGICOS

Durante muito tempo o ensino fundamental teve seu funcionamento embasado nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN juntamente com as Diretrizes que fundamentavam os aspectos pedagógicos, no entanto, nos dias presentes, o que norteia o ensino fundamental é a Base Comum Curricular – BNCC.

Os anos iniciais do ensino fundamental apresentam mudança na rotina escolar. Neste ciclo, a criança desenvolve habilidades e competências que serão aperfeiçoadas durante a sua escolarização. A criança aprende a língua falada e escrita, princípios matemáticos, noção de espaço e tempo, princípios científicos, para além, passa a ter contato com a arte e estética.

Fazendo menção ao 1º ano do ensino fundamental, que é o foco da pesquisa, segundo a BNCC o principal objetivo deste período é inserir conteúdos de letramento e matemática para crianças de seis anos de idade, tendo em vista que é um período de transição da educação infantil, é interessante que ocorra integração e continuidade dos processos de aprendizagens obtidos no decorrer da educação infantil. Pensando assim, os conteúdos pedagógicos para este público devem buscar desenvolver as diversas maneiras de comunicação e expressão a partir das vivências lúdicas.

Já que neste período as crianças estão passando por mudanças fundamentais que reverberam nas relações com o meio, consigo e com o outro é primordial que a ampliação do repertório de experiências ocorra também através de suas contribuições. O ensino

fundamental é a etapa mais longa da educação básica porque tem nove anos de duração. Nesta fase escolar, quase sempre, os estudantes estão na faixa etária de 6 a 14 anos. **Os anos iniciais do ensino fundamental** contempla do 1º ao 5º ano, que compreende dos seis aos dez anos de idade das crianças. Já os **anos finais** corresponde do 6º ao 9º ano, quase sempre, dos onze aos quatorze anos.

De acordo com a BNCC, a língua portuguesa nos iniciais do ensino fundamental deve atentar para as práticas de linguagem, objetos de conhecimento e habilidades, porque

aprofundam-se as experiências com a língua oral e escrita já iniciadas na família e na Educação Infantil. Assim, no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, no eixo Oralidade, aprofundam-se o conhecimento e o uso da língua oral, as características de interações discursivas e as estratégias de fala e escuta em intercâmbios orais; no eixo Análise Linguística/Semiótica, sistematiza-se a alfabetização, particularmente nos dois primeiros anos, e desenvolvem-se, ao longo dos três anos seguintes, a observação das regularidades e a análise do funcionamento da língua e de outras linguagens e seus efeitos nos discursos; no eixo Leitura/Escuta, amplia-se o letramento, por meio da progressiva incorporação de estratégias de leitura em textos de nível de complexidade crescente, assim como no eixo Produção de Textos, pela progressiva incorporação de estratégias de produção de textos de diferentes gêneros textuais. (BRASIL, 2018, p. 89)

É fato que desde a educação infantil as crianças têm experiências tanto com a linguagem oral quanto a linguagem escrita (talvez com menos cobrança). Nas atividades interativas mediadas pelo/a educador/a atenta-se para a produção de diferentes gêneros textuais.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), nos anos iniciais do Ensino Fundamental, recomenda que devem ser trabalhados recursos pedagógicos que valorizem situações lúdicas de aprendizagem, ampliando as experiências vivenciadas pelos alunos na Educação Infantil. Nessa fase devem ser desenvolvidas a comunicação oral e o sistema da escrita alfabética, signos matemáticos, registros artísticos, midiáticos e científicos e as formas de representação do tempo e do espaço. Nos anos finais, por sua vez, os estudantes adquirem autonomia intelectual, compreensão de normas e valores sociais, desenvolvendo com mais clareza noções de cidadania sem a necessidade de imposição.

3.2 O LÚDICO NO ENSINO FUNDAMENTAL

É de suma importância a presença do lúdico nos anos iniciais do ensino fundamental, uma vez que, é necessário que a criança brinque, jogue e até mesmo invente

para o fortalecimento da imaginação e criatividade, além de que, permite a criança a vivenciar diferentes experiências. A Base considera essencial a articulação entre o lúdico e a aprendizagem nos anos iniciais, já que, a aprendizagem da criança ocorre através de suas experiências. O lúdico neste ciclo trás para a criança experimentações essenciais, que lhes permite vivenciar sua própria hipótese, viver experimentações incríveis, já que desde a educação infantil as crianças já questionam o mundo em que vivem essa oportunidade de experienciar a teoria na prática, proporcionada mediante o lúdico é de fundamental relevância para que determinado conhecimento se consolide. BRASIL, (2018, p. 354) enfatiza:

Desde a Educação Infantil, os alunos expressam percepções simples, mas bem definidas, de sua vida familiar, seus grupos e seus espaços de convivência. No cotidiano, por exemplo, desenham familiares, identificam relações de parentesco, reconhecem a si mesmos em fotos (classificando-as como antigas ou recentes), guardam datas e fatos, sabem a hora de dormir e de ir para a escola, negociam horários, fazem relatos orais e revisitam o passado por meio de jogos, cantigas e brincadeiras ensinadas pelos mais velhos. Com essas experiências, começam a levantar hipóteses e a se posicionar sobre determinadas situações.

Nesta perspectiva, compreendemos que todo o contexto que envolve a criança é pertinente para a sua alfabetização, desde a brincadeira com massinha de modelar, que trabalha a coordenação motora fina; brincadeiras de corpo e movimento que auxilia no desenvolvimento da consciência corporal; as brincadeiras com cantigas e parlendas ajudam a desenvolver a consciência fonológica, bem como, leitura de livros e outras tipologias textuais contribuem para que as crianças assimilem a atribuição social da leitura e escrita em suas vidas. Portanto, diante das reflexões feitas, é possível perceber a importância de proporcionarmos vivências lúdicas para que as crianças possam ser protagonistas no seu processo de ensino-aprendizagem, também é válido destacar que o educador saiba exatamente o porquê de cada atividade oferecida, tendo em vista que a intencionalidade pedagógica é um dos caminhos para alcançarmos os objetos de aprendizagens.

3.3.1 O lúdico no 1º ano do ensino fundamental

Nos documentos do Ministério da Educação e da Secretaria de Educação Básica (MEC/SEB), produzidos para orientar o Ensino Fundamental de nove anos, seus

elaboradores buscam sensibilizar os profissionais que iriam implementá-lo, e aqueles que teriam de lidar diretamente com a criança de seis anos no 1º ano, sobre as especificidades dessas crianças, como denota o trecho a seguir:

[...] Com base em pesquisas e experiências práticas, construiu-se uma representação envolvendo algumas das características das crianças de seis anos que as distinguem das de outras faixas etárias, sobretudo pela imaginação, a curiosidade, o movimento e o desejo de aprender aliados à sua forma privilegiada de conhecer o mundo por meio do brincar [...]. (BRASIL, 2004, p.19).

O lúdico apresenta valores específicos para todas as etapas da vida humana durante todo o período escolar, no primeiro ano do ensino fundamental torna-se indispensável para facilitar na transmissão do conhecimento. Trabalhar com o lúdico nesse período de escolarização, articulando jogos, brinquedos e brincadeiras no espaço escolar proporciona aos alunos maior interesse e melhor desempenho nas propostas pedagógicas. Além de que, conforme Xavier (2020, p. 89) “as crianças têm muitas demandas e necessidades, mas, para atender a essa necessidade tão essencial que é o brincar, precisamos reconhecer e dar tempo e espaço para que a criança brinque, onde ela está, onde se sente segura, onde tem os adultos para acolher”.

Não é possível cogitar o desenvolvimento da criança sem atentar para o brincar, porquanto ao utilizar em suas práticas a ludicidade, a escola promoverá o desenvolvimento integral da criança, visto que, o desenvolvimento das crianças acontece de maneira processual e não bruscamente, pois para que a criança tenha uma participação ativa no mundo, importa que vivencie momentos prazerosos em todas as fases da infância. Através de ações lúdicas, a criança será estimulada a uma melhor conexão com o grupo social ao qual está inserida. O brincar é um meio de interação com o mundo de maneira dinâmica e agradável que está incluído na vida das crianças, que colabora para a formação de um adulto contido tanto no lado emocional quanto fisicamente.

A escola, enquanto instituição educativa tem a incumbência de propor práticas lúdicas em suas metodologias, pois é uma proposta que favorece para uma aprendizagem mais significativa e atraente. Para além disso, o envolvimento de atividades lúdicas na aprendizagem das crianças, é um dos meios mais eficientes de envolvê-lo no conhecimento apresentado. Estudar com prazer é fundamental.

Para que a prática lúdica esteja inserida em turmas de primeiro ano do ensino fundamental, faz-se necessário que a escola tenha sensibilidade e compreensão da importância das atividades lúdicas para a aprendizagem das crianças, e agreguem

intervenções lúdicas na sala de aula ao criar momentos e espaços destinados aos jogos e brincadeiras que convidem os estudantes a desenvolver aprendizagens escolares que são esperadas para esta criança inseridas no primeiro ano do ensino fundamental.

Vale salientar que aulas lúdicas também são aulas que propicia desafios aos alunos para participarem ativamente do processo de aprendizagem e não somente aulas que utilizam jogos. Assim como é essencial a presença do lúdico na educação infantil, no ensino fundamental não pode ser diferente, sobretudo, no primeiro ano, pois nesse período escolar a criança continua sendo criança e sua particularidade precisa ser preservada.

4. AS PRÁTICAS DE ENSINO E A RELAÇÃO COM O LÚDICO NO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

Neste capítulo apresentaremos os resultados da pesquisa bem como, a análise dos dados. A colaboradora da pesquisa é uma professora que tem experiência no primeiro ano do ensino fundamental, a mesma será identificada na pesquisa como P1. A docente forneceu boas contribuições a esta pesquisa. Ela é da rede municipal de Salvador, tem aproximadamente 6 anos de experiência com o 1º ano do ensino fundamental. A entrevista ocorreu no mês de outubro de 2021.

Atualmente a docente colaboradora é professora regente do 2º ano do ensino fundamental, no entanto, sua atuação mais recente no 1º ano do ensino fundamental foi há quatro meses, quando a mesma estava como P2 (professora de área específica, como por exemplo, ciências, história) de diversas turmas e lhe foi oferecido uma vaga para ser P1 (professora regente).

A entrevista ocorreu mediante tecnologias, precisamente WhatsApp, todas as perguntas foram feitas através de áudios, bem como as respostas. Os dados obtidos foram transcritos para trazer contribuições a esta pesquisa, como já explicado no 1. 2 – Fundamentação metodológica – a pesquisa é qualitativa e visou entrevistar uma docente que já atuou no 1º ano do ensino fundamental.

4.1 A LUDICIDADE NAS PRÁTICAS DE ENSINO E COMO AFETA NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

Esta subseção está articulada em três perspectivas; a primeira, a compreensão da relação entre o lúdico e as práticas de ensino no primeiro ano do fundamental; a segunda, a maneira como a professora trabalha a perspectiva lúdica nos seus processos pedagógicos; e, a terceira, como a professora concebe que o lúdico na sala de aula afeta a aprendizagem dos estudantes do ensino fundamental. A seguir, discutiremos essas questões em um diálogo com a colaboradora, enfatizando os dados mais relevantes da discussão acerca da prática de ensino, do lúdico e da aprendizagem dos estudantes.

4.2 RELAÇÃO ENTRE O LÚDICO E AS PRÁTICAS DE ENSINO

Após o diálogo com a P1 sobre sua compreensão acerca da relação entre o lúdico e as de ensino para o primeiro ano do ensino fundamental, concebemos que a mesma considera esta ligação essencial. Para ela, a criança que está neste período escolar carece da presença do lúdico neste momento, uma vez que, são crianças que acabaram de sair da educação infantil ou até mesmo é o seu primeiro contato com a escola, logo, é de extrema relevância que o brincar, a fantasia, prazer e alegria estejam interligados para a construção da aprendizagem.

Concernente a prática de ensino, a P1 concebe também o lúdico como um elemento valioso para a consolidação de aprendizagens, pois com sua ausência a aula tornará um momento mecânico, sendo apenas decifração de códigos, por exemplo. A professora percebe que o brincar é extremamente relevante para o desenvolvimento da criança. Ela enfatiza que:

o brincar é importante em todos os momentos da vida, mas na infância ele tem elemento essencial, porque através do brincar e qualquer elemento que podemos construir ancorado na ludicidade, a gente vai desenvolver as aprendizagens necessárias, construir os saberes necessários, acessar e produzir os conhecimentos necessários e no caso do primeiro ano, existe um o universo de questões que precisamos construir, como por exemplo, a leitura, a escrita de forma que você brinque, a criança construa o processo de aprendizagem e ao terminar ela não vai estar entediada, cansada, ela vai fazer de forma como é natural para a faixa etária dela. *SIC*

Diante disso, notamos o quanto o brincar é fundamental para a aprendizagem da criança, já que, através da brincadeira a criança aprende. Importa que o professor explore e experimente abordar os conteúdos atrelados ao lúdico, pois é através de atividades lúdicas que as crianças aguçarão sua imaginação, criatividade. Marcellino (2003, p. 22) nos diz que: “o lúdico privilegia a criatividade, a inventividade e imaginação, por sua

própria ligação com os fundamentos do prazer. Não se comporta regras preestabelecidas, nem velhos caminhos já trilhados; abre novos caminhos, vislumbra-se, outros possíveis.” Comungando com os pensamentos de Marcellino (2003) concebemos que o lúdico realmente contribuí de forma significativa para a criatividade e imaginação da criança, no sentido de que, a permite brincar construindo que são indispensáveis para a formação da criança.

4.3 A SALA DE AULA NA PERSPECTIVA LÚDICA AO TRATAR OS SEUS PROCESSOS PEDAGÓGICOS

Durante o diálogo com a professora colaboradora da pesquisa, percebemos que o seu trabalho em sala de aula ocorre numa perspectiva lúdica, no sentido que, desde o acolhimento e roda sua proposta de aula é diferente das que corriqueiramente costumamos observar. A professora relata que:

Na minha turma em todos os dias de aula em um momento de acolhimento, tem um momento de sentar-se para a gente se escutar e quando eu falo esse escutar é porque todos tem o momento de falar, não é só escutar para poder ouvir aquilo que agora vai propor e que é diferente do momento de acolher, de você receber todo mundo em que está e que pode se constituir aquele momento de tagarelice. A fala do estudante ele não deve ficar restrito a isso, então você acolhe, você vai na sequência quando recebe todo mundo que é um momento de roda para gente se escutar e você parte para as construções que você vai dialogar com o seu grupo e as construções chegarão num dado momento de término de uma aula de primeiro ano com uma sistematização.

Nesta situação, vemos que a professora tem uma sensibilidade e atenção desde quando proporciona aos estudantes momento de escutas. Favorecer momentos para as crianças se expressarem e serem ouvidas promove o protagonismo, de modo que possibilita que as crianças tenham voz e condições para se expressarem espontaneamente nos ambientes em que estão inseridas. Este movimento é de grande valia, pois permite que a criança se perceba e manifeste seus sentimentos, escolhas, conflitos e emoções.

Friedmann (2018, s/p), antropóloga e pedagoga, citada por Penzani (2019, s/p.), enfatiza “a importância de escutar crianças passa por conhecê-las na sua essência, compreender quais são seus canais expressivos mais potentes e únicos para cada uma”. Por isso, é importante que a sala de aula seja um espaço afetivo, onde o momento de escuta seja diário. A escuta infantil é quando o adulto dá o direito a voz a criança, considera, percebe, observa e favorece a autonomia. Ocorre que aquele que escuta deve compreender que cada criança apresenta um repertório próprio, assim como interesses, necessidades e

potenciais. É preciso aceitá-las e descobri-las no seu âmago, sem a pretensão de corrigir ou necessariamente ensinar-lhes alguma coisa.

4.4 A LUDICIDADE NAS PRÁTICAS DE ENSINO E COMO AFETA NA APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS

Na perspectiva da colaboradora da pesquisa, o lúdico agrega na aprendizagem das crianças quando lhe possibilita está presente na construção da aprendizagem. De modo que, a professora afirma:

O lúdico nessas práticas pedagógicas afeta o ensino e aprendizagem do primeiro ano do ensino fundamental da seguinte forma, ele nos dá a possibilidade de construir processos em que as crianças estão em atividade em corpo integral ativo dentro da construção do seu processo de aprendizagem e isso já muda muita coisa.

Nesta perspectiva, consideramos valioso a permanência do lúdico neste período escolar e estamos de comum acordo com a concepção da P1. Dado que, é fundamental que a criança esteja inteiramente envolvida na construção de sua aprendizagem. Fazer o uso do lúdico neste período é ideal para que as crianças se sintam sujeitos ativos e indispensáveis deste processo, sendo assim, é importante que o educador elabore momentos em sua aula em que a criança explore e experienciem as diversas formas de aprendizado que o lúdico proporciona. Se para a criança o brincar é um motivador para o desenvolvimento integral, cabe ao educador e/ou escola idealizar e viabilizar a criança ambientes acolhedores e provocantes, que instiguem no educando o interesse, para que assim construam seu conhecimento.

A colaboradora acrescenta:

Criando essa condição para esse corpo integral está dentro do processo de aprendizagem eu já vou propiciar a construção de um espaço de participação efetiva, eu saio daquele lugar de dizer que a escola precisa construir práticas democráticas e tudo mais, mas eu vou para construção de espaços de vivência dessas práticas democráticas, porque na medida que o meu sujeito estudante do primeiro ano, se coloca a partir da minha prática pedagógica elaborada de tal maneira que ele pode participar, vai ser uma participação democrática, porque a gente vai **cocriar** esse processo, a gente vai fazer junto, não é mais pensar na perspectiva do professor fazendo, instruindo, guiando um sujeito que está ali receptivo, atendendo a comandos passados pelo professor. É um sujeito que está dentro de um processo discutindo, elaborando, reelaborando, problematizando, se divertindo, compartilhando e isso

muda a natureza desse processo de aprendizagem, desse processo de ensino. *SIC*

Comungamos com os pensamentos da P1, no sentido de que, notamos a essencialidade que existe na participação efetiva do estudante na construção das práticas pedagógicas do professor, uma vez que, o lúdico se apresenta como uma ferramenta para o ensino e contribui para desenvolvimento e desempenho das crianças. As mudanças que ocorrem no processo educativo fazem com que as professoras mediadoras deste processo estejam diuturnamente atentas as transformações para vivenciar junto com os alunos a prática da ludicidade no cotidiano escolar.

Sousa e Almeida (2021) argumentam que os jogos e brincadeiras atuam como uma ponte entre o prazer e o conhecimento. Na verdade, o lúdico é uma prática do saber humano, especificamente no início da vida de um ser. É, então, basicamente por meio de jogos e brincadeiras que as crianças, sujeitos aprendentes, em interação com os docentes, mediadores do conhecimento, desenvolvem suas habilidades cognitivas, motoras e sociais. Portanto, as atividades lúdicas são uma grande aliada no processo de aprendizagem. O professor que tem consciência da relevância dessa relação torna-se mediador entre as necessidades da criança e a construção do seu conhecimento.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A nossa pesquisa inicia-se com a seguinte inquietação, apresentada com o seguinte questionamento: *Como a utilização do lúdico nas práticas de ensino que o professor utiliza em sala de aula, afeta o processo de aprendizagem de estudantes do primeiro ano do ensino fundamental?* O objetivo geral consistiu em analisar o uso do lúdico na prática de ensino utilizada pelo professor em sala de aula, enquanto os objetivos específicos foram: a) pesquisar sobre o lúdico na história e no contexto da educação de crianças; investigar acerca do ensino fundamental seus processos pedagógicos e a relação com a ludicidade; b) analisar a relação entre o lúdico e as práticas de ensino no primeiro ano do ensino fundamental e como elas afetam a aprendizagem dos estudantes. Tanto a questão norteadora para ação efetiva da pesquisa quanto os objetivos (geral e específicos) possibilitou melhor compreensão do papel da ludicidade na sala de aula e especificamente no primeiro ano do ensino fundamental.

Na parte introdutória assumimos que o lúdico pode e deve ser um aliado do/a educador/a para a formação das crianças. Sendo assim, é recomendável que os educadores utilizem da ludicidade para sua prática cotidianamente porque o brincar é a essência da infância. A ênfase dada neste TCC é que se faça o uso da ludicidade nas práticas docentes desde o primeiro ano do ensino fundamental, período de escolarização destinado às crianças de seis anos de idade, antiga alfabetização. É fato que no primeiro ano do ensino fundamental a criança cria expectativas em relação a esta modalidade de ensino e o /a educador/a, mediador/a do processo de ensino e aprendizagem, deve oportunizar que as crianças tenham o maior contato possível com atividades lúdicas visando, sobretudo, que o direito de cada criança seja garantido.

Inúmeros são os estudos, as pesquisas que afirmam a necessidade do ser humano em todas as fases de sua vida vivenciar situações lúdicas, atenção especial deve ser dada logo no início da escolarização permitindo que a criança participe de experiências prazerosas e desenvolva as suas potencialidades. No território brasileiro, através de documentos oficiais, a exemplo da BNCC e RCNEI (3 volumes), reforçam-se ideias a respeito do direito das crianças, com vistas ao seu desenvolvimento integral enquanto sujeito de direitos. Na interação educador/a e criança, deve-se fazer uso do lúdico de formas diversas, através de técnicas que sejam capazes de ampliar a inteligência de cada educando por meio de brincadeiras e/ou jogos.

O lúdico enquanto possibilidade da constituição identitária das crianças inicia-se no contato com a família. Neste momento as crianças adquirem suas primeiras aprendizagens, é, então, um momento para o reconhecimento do histórico familiar e da cultura regional. Convém lembrar, entretanto, que no período da infância as crianças adquirem diversas formas de conhecimentos: científicos, popular, religioso e cultural. Por meio de brincadeiras as crianças constroem suas identidades e fortalecem as relações sociais, desenvolvem a imaginação, aguçam a afetividade, potencializam suas habilidades e vivenciam diferentes papéis. É através do brincar e do jogo que as crianças expressam suas emoções, promovendo momentos não apenas de aprendizagem, mas também de afetividade. Os jogos e/ou brincadeiras, por sua vez, são excelentes táticas e têm uma função motivacional, porque as crianças podem adquirir saberes existentes não apenas no jogo, mas também na vida.

Através da escuta sensível de uma professora colaboradora com a pesquisa, experiente na docência no primeiro ano do ensino fundamental, notamos que a docente considera que a escola, ambiente de socialização de conhecimentos, é o lócus de construção de espaços de vivência de práticas democráticas, porque o sujeito estudante do primeiro ano pode participar, uma participação democrática, porque a educadora vai **cocriar** esse processo. Segundo a educadora, a criança é “um sujeito que está dentro de um processo discutindo, elaborando, reelaborando, problematizando, se divertindo, compartilhando e isso muda a natureza desse processo de aprendizagem, desse processo de ensino”. (SIC)

Consideramos que essa produção acadêmica de final de curso de uma discente do curso de Pedagogia de uma universidade pública estadual (UNEB) possibilitou envolvimento com a pesquisa e entender melhor o que dizem teóricos sobre a ludicidade no contexto escolar, assim como a oportunidade de interação com uma educadora com experiência no primeiro ano do ensino fundamental que faz uso de atividades lúdicas na sala de aula. Ressaltamos que foi por demais enriquecedor pensar a educação para além das teorias. A educação exige comprometimento com as leituras, capacidade reflexiva, escuta sensível para com aqueles/as que já militam diuturnamente nas salas de aulas quer sejam na educação particular ou na educação pública. Como já dizia o saudoso Paulo Freire: A EDUCAÇÃO SE FAZ EM COMUNHÃO, OU SEJA, EM PARCERIA.

6. REFERÊNCIAS

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Lúdico, educação e educação física/org.** Nelson Carvalho Marcellino. - 3. ed. - Ijuí: Ed. Uniu, 2009. - 248 p. - (Coleção educação física).

LUCKESI, C. C. **Ludicidade e formação do educador.** Revista Entreideias, FAGED/UFBA. Revista entreideias: educação, cultura e sociedade, v. 3, n. 2, p. 13-23, 2014.

LEAL, Luiz Antonio Batista. D'ÁVILA, Cristina Maria. **A LUDICIDADE COMO PRINCÍPIO FORMATIVO.** Interfaces Científicas - Educação • Aracaju • V.1 • N.2 • p. 41-52 • fev. 2013.

BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. 2007. (Apresentação de Trabalho/Conferência ou palestra).. In: BRASIL. **Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos – orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade.** Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. (Org.); - 5. ed.- São Paulo: Cortez, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Ensino Fundamental de nove anos – orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2006.

GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. São Paulo: Atlas, 2007.

Bardin, L. (2011). *Análise de conteúdo.* São Paulo: Edições 70

GODOY, A.S. **A pesquisa qualitativa e suas possibilidades.** Revista de Administração de Empresas. São Paulo, v. 35, n.2, p. 57-63, Mar./Abr. 1995B.

FONSECA, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica.** Fortaleza: UEC, 2002.

Lüdke, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas/Menga Lüdke, Marli E.D.A. André.** - São Paulo: EPU, 1986.

KASSAB, Yara. As estratégias lúdicas nas ações jesuíticas, nas terras brasílicas. (1549 – 1597), “para a maior glória de Deus”. 241 p. Tese (Doutorado) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

FERREIRA, Luciene Braz; FERREIRA, Nara Torrecilha; MACHADO, Samara Haddad Simões. **A técnica de observação em estudos de administração.** In: XXXVI NANPAD, 2012, Rio de Janeiro. XXXVI Encontro Nacional da ANPAD 2012, 2012.

ALMEIDA, A. Ludicidade como instrumento pedagógico. Disponível em: <http://www.cdof.com.br/recrea22.htm>. Acesso em: 19/01/2020

NÍVEIS DE ENSINO. Disponível em: <http://educacao.salvador.ba.gov.br/niveis-de-ensino/>. Acesso em: 05 nov.2021.

AVALIAÇÕES EDUCACIONAIS. Disponível em:
<http://educacao.salvador.ba.gov.br/avaliacoes-educacionais/>. Acesso em: 05 nov.2021.

XAVIER, Antonete Araújo Silva. Ciberateliê brinc@ant:ambiência lúdica e formação na cibercultura. 2020. 252f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2020.

PENZANI, Renata. Muito além do ouvido: o que é efetivamente escutar uma criança?. Disponível em: <https://lunetas.com.br/escuta-infantil/>. Acesso em: 29 out. 2021.

BRASIL. Lei nº 4024/1961, de 20 de dezembro de 1961 - Diretrizes e Bases da Educação Nacional. 1961.

BRASIL. **LDB**: Lei de diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

SOUSA, Maria Jakellyne C.; ALMEIDA, Rafael C. **O uso das atividades lúdicas no ensino fundamental nas aulas de ciências**: a percepção dos professores. Revista Somma. Teresina, v.7, n.1, jul./dez. 2021. p. 1 – 17.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

Disponível: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/noveanorienger.pdf>
Acesso: 02/02/2020

Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/224/1/01d11t01.pdf>
Acesso: 11/09/2019

Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/textosecr/ensfunnvanos_patio37.pdf

Acesso: 11/09/2019