

Trabalho Científico decorrente da Dissertação de Mestrado

Universidad Leonardo da Vinci – Asunción - PY

CARLA SILVA LIMA

O LÚDICO É SÓ BRINCAR? O USO DO LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE EM UMA ESCOLA PÚBLICA DE APARECIDA DE GOIÂNIA

Minuta descritiva decorrente da pesquisa científica apresentada ao Programa de Pós-Graduação e Extensão Universitária Mestrado em **Ciências da Educação**, área de concentração: Educação. Curso de Mestrado em Ciências da Educação. Universidad Leonardo da Vinci – Asunción - PY

Período: Abril de 2014 a Junho de 2016.

Orientadora: Dr^a Arly Concepción Robledo Cabañas

Resumo

A Pesquisa concentrou-se em demonstrar o uso de materiais lúdicos, brinquedos e brincadeiras empregados em sala de aula em uma escola pública de Aparecida de Goiânia. Foi utilizada a metodologia quantitativa e para recolher os resultados estatísticos o trabalho contou com questionários abertos e a observação das atividades feitas em sala de aula durante o momento da pesquisa em questão. Para a análise dos dados coletados foram observadas as amostras e comparadas para constatar sobre a teoria com a experiência docente. O trabalho se pautou em vários teóricos que comprovam a importância de usar o lúdico na rotina escolar. Esses idealistas já demonstraram em suas próprias pesquisas que o brincar durante as aulas não se trata de uma mera diversão e que durante esse ato as crianças podem aprender de modo leve e sem ser um momento penoso. Observou-se nessa investigação que os docentes corroboram com tal indagação, pois, de modo geral, foi notado em suas práticas o lúdico durante o aprendizado do discente.

Palavras-chave: Lúdico. Escola. Prática docente. Brincar. Aprendizado.

IS PLAYING JUST PLAYING? THE USE OF PLAYING IN TEACHING PRACTICE IN A PUBLIC SCHOOL IN APARECIDA DE GOIÂNIA

Abstract

The research focused on demonstrating the use of recreational materials, toys and games used in the classroom in a public school in Aparecida de Goiânia, the quantitative methodology was used and to collect the statistical results the work had open questionnaires and observation activities carried out in the classroom during the time of the research in question, for the analysis of the

collected data, it was observed in the samples and compared to verify the theory with the teaching experience, the work was based on several theories that prove the importance of using the playful in the school routine, these theorists have already demonstrated in their own research that playing during classes is not a mere entertainment and that during this act children can learn in a light way and without being a painful moment, which was observed in this investigation is that the professors corroborate with this question, because in general the playful during the learning process was noticed in their practices. of the student.

Keywords: Playful. School. Teaching practice. To play. Apprenticeship.

¿ES JUGAR SOLO JUGAR? EL USO DEL JUEGO EN LA PRÁCTICA DOCENTE EN UNA ESCUELA PÚBLICA DE APARECIDA DE GOIÂNIA

Resumen

La investigación se centró en demostrar el uso de materiales recreativos, juguetes y juegos utilizados en el aula de una escuela pública de Aparecida de Goiânia, se utilizó la metodología cuantitativa y para recoger los resultados estadísticos el trabajo contó con cuestionarios abiertos y actividades de observación realizadas en el aula durante el tiempo de la investigación en mención, para el análisis de los datos recolectados, se observó en las muestras y se comparó para verificar la teoría con la experiencia docente, el trabajo se basó en varias teorías que comprueban la importancia del uso de la lúdica. en la rutina escolar, estos teóricos ya han demostrado en sus propias investigaciones que jugar durante las clases no es un mero entretenimiento y que durante este acto los niños pueden aprender de una manera ligera y sin ser un momento doloroso, lo que se observó en esta investigación es que los profesores corroboran esta pregunta, pues en general, la lúdica durante el proceso de aprendizaje se notaba en sus prácticas. del estudiante.

Palabras clave: Juguetón. Colegio. Práctica docente. Para jugar. Aprendizaje.

Introdução

O trabalho foi desenvolvido para mostrar a necessidade sobre o uso do lúdico durante as aulas, pois os jogos, as brincadeiras e brinquedos podem ser um potente meio de aprendizagem, já que eles permitem, por meio do lúdico, vivenciar a aquisição como processo social. O ato de ensinar exige que se faça e tenha vários artifícios para que o conhecimento se efetue, pois já foi provada que a ação de brincar é para as crianças uma necessidade, aproveitando essa ponte que o lúdico pode ser um importante aliado na escola.

A pesquisa teve como questão principal, saber como o lúdico está sendo usado nas salas de aula das séries iniciais do ensino fundamental em uma escola Municipal de Aparecida de Goiânia GO - Brasil e como hipótese pretendeu verificar qual é a importância que se faz desse artefato durante a aprendizagem, pois, por meio dele, a compreensão de conteúdos fica mais tranquila para as crianças. Muitas vezes, as aulas são fadadas as meras

exposições de conteúdo com os alunos sentados enfileirados uns atrás dos outros, por mais de quatro horas em suas salas de aula. Nessa perspectiva, estudar para as crianças torna-se um fardo, pois sabemos que na idade da infância os seres humanos têm mais energia para ser gastar com as brincadeiras. Porque não se reverter essa situação a favor do aprendizado?

Como objetivo principal, a pesquisa teve como proposta a análise da inserção de conteúdos lúdicos durante a exposição de atividades nas aulas da escola em que a observação fora efetuada. Para tanto, a investigação teve como objetivos específicos os seguintes itens: A- buscar a compreensão de como o lúdico corrobora para o desenvolvimento infantil, pautado pela ilustração de Piaget, Vygotsky e Wallon; B- realizar uma breve discussão sobre a formação dos docentes e como essa preparação ajuda quanto ao uso do lúdico em sua prática profissional; C- investigar a compreensão de como esse trabalho com o lúdico apoia o desenvolvimento nas séries iniciais.

A concretização da pesquisa contribuiu para o meio profissional da educação ao comprovar a importância de se usar jogos, brinquedos e brincadeiras durante as aulas nas séries iniciais. E o que justificou a pesquisa foram às inúmeras indagações a cerca do objeto de pesquisa que surgiram durante a efetivação do trabalho, ainda que houvessem muitas outras pesquisas com o mesmo intuito.

A dissertação foi dividida em três capítulos que contaram com as seguintes temáticas: O primeiro capítulo mostrou a exposição do marco teórico com a amostra dos principais autores que discorrem sobre o tema principal em questão que é o lúdico durante as atividades escolares, que são eles: Piaget, Vygotsky e Wallon, que mostram de forma bem abrangente o desenvolvimento infantil; Huizinga que explana a importância dos jogos desde os primeiros momentos de vida, não só dos seres humanos mas como também em outros seres vivos, e Kishimoto, entre outros.

O segundo capítulo trata o Aspecto Metodológico da pesquisa: o corpus lócus da investigação. Nesse capítulo, o principal objetivo foi mostrar produção acadêmica investigada sobre o objeto da pesquisa que se firma em território nacional, por meio de programas de Pós-graduação *Stricto Sensu*, para que desta forma se entenda o modo que cada pesquisador aborda o objeto de pesquisa para, assim, contribuir com seu trabalho acadêmico.

O terceiro capítulo implicou-se em fazer a descrição da interpretação dos dados coletados, por meio dos questionários e a observação das aulas dos professores citados na pesquisa. Esta interpretação se deu na maneira empírica na tentativa de demonstrar o lúdico nas atividades propostas em sala de aula.

Por fim, a dissertação apresentou as considerações finais e as referências bibliográficas.

Objetivo Geral

- Analisar a inserção de materiais lúdicos nas atividades pedagógicas nas séries iniciais do ensino fundamental em uma escola do município de Aparecida de Goiânia-GO-Brasil.

Objetivos específicos

- Buscar a compreensão de como o lúdico corrobora para o desenvolvimento infantil, pautado pela ilustração de Piaget, Vygotsky e Wallon;
- Realizar uma breve discussão sobre a formação dos docentes e como essa preparação ajuda quanto ao uso do lúdico em sua prática profissional;
- Investigar a compreensão de como esse trabalho com o lúdico apoia para o desenvolvimento nas séries iniciais.

Metodologia

Foi uma pesquisa bibliográfica, com o estudo de material sobre o tema em evidência:

- Estado do conhecimento
- Pesquisa qualitativa
- Pesquisa exploratória e descritiva
- Estudo de caso
- Pesquisa teórico-bibliográfica
- Pesquisa de Campo (empírica)
- Instrumentos de coletas de dados: questionário e observação

- Lócus da pesquisa – caracterização da escola campo e os passos da pesquisa.

A metodologia da pesquisa caminhou nos seguintes passos: a investigação bibliográfica e a pesquisa de campo com o conhecimento da escola pesquisada, a aplicação dos questionários, observação das aulas.

Durante a pesquisa bibliográfica, foram anotados e considerados algumas apreciações e dados, para que houvesse uma construção importante para montar o marco teórico. E durante a pesquisa de campo com o conhecimento adquirido por meio de observação, análise de questionários, pôde-se concretizar como um estudo de caso desta unidade escolar.

Caracterizou-se como um estudo de caso a partir do momento em que se observou uma escola que faz parte de uma rede de educação de um determinado município, que possui várias unidades em questão.

Resultados

- Nas salas de aulas que foram observadas notou-se a preocupação constante com o uso do lúdico durante as aulas ministradas, mesmo que houvessem alguns relatos da dificuldade em fazer o uso de materiais como jogos, brinquedos e brincadeiras.
- Ficou marcada, também, a preocupação em usar o lúdico somente em momentos como a educação física e recreio, o que ficou provado que não foi o caso desta unidade, por haver essa consciência por parte da equipe escolar.
- Evidenciou-se também que os docentes têm suas limitações ao trabalhar com atividades lúdicas, sejam elas por falta de habilidade ou até mesmo por uma deficiência durante sua formação acadêmica, mas acaba acarretando um pouco de desconforto em preparar suas aulas com ênfase em lúdico.
- Percebeu-se também que trabalhar de forma lúdica traz um aprendizado mais constante e prepara o sujeito para inserir-se em seu meio social.

Considerações finais

Visto que a pesquisa científica teve uma temática abrangente e que durante a busca no estado da arte, fora possível encontrar muitos trabalhos que se preocupassem em explicar sobre o objeto de pesquisa, fica evidenciado que ainda muito se tem para falar em outros

trabalhos e continuar a investigação sobre o assunto em uma tese de doutorado, por exemplo, no caso da pesquisadora.

Nesta perspectiva, com o avanço do trabalho científico que se pautou na inserção do lúdico nas atividades das séries iniciais do ensino fundamental, mostrou-se que é de suma importância o apontamento de vários teóricos que se posicionam sobre o uso do lúdico como um dos instrumentos de trabalhos.

Ao caminhar deste trabalho foi possível notar, por meio da análise dos dados coletados, que é de grande valia o uso do lúdico durante as aulas, e isso não é somente nas falas e na observação dos docentes, mas também na comparação e confirmação com a fundamentação de alguns teóricos.

Neste ponto de vista, foi observado que alguns professores, conhecem a teoria, foi lhes apresentado durante sua formação acadêmica, na prática já lhes foi cobrado o uso, mas por algum motivo esses momentos lúdicos ainda não estão sendo feitos durante o seu trabalho, seja pela falha na formação acadêmica, na superlotação de salas de aulas, entre outras coisas.

Durante a pesquisa foi mencionado que o uso do lúdico nas atividades ministradas durante as aulas das séries iniciais do ensino fundamental, esclarece que o brincar, deixa de ser um mero ato de diversão para a criança, mas também um aliado para o desenvolvimento dos alunos, pois a criança tem sua necessidade de brincar assim como o adulto precisa do trabalho para viver.

Notou-se, durante a análise dos dados, que os professores, apesar de se esforçarem para incluir o lúdico em suas aulas, ainda têm uma defasagem no uso desses artefatos lúdicos, pois o que se viu foi a representatividade de outrora, ou seja, tem se usado muito do que as aulas em anos bem anteriores já vinham trazendo como incremento para ajudar no desenvolvimento dos alunos e não foi notado nenhum professor que tivesse usado as mídias a seu favor.

Apesar de muitas constatações acerca de muitas das respostas encontradas, o tema ainda continua em aberto para ser ampliado em outra pesquisa, podendo ser até uma tese de doutorado.

Referências bibliográficas básicas

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: prazer de estudar: técnicas e jogos pedagógicos. 11. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

ANTUNES, Celso. O jogo e o brinquedo na escola. In: SANTOS, Santa Marli Pires. **Brinquedoteca**

a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, Vozes, 2000. p. 37-42.

_____. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família.** 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1981.

BECKER, Daniel. **O que é adolescência?** São Paulo: Brasiliense, 1997.

BRASIL. **Alfabetização e linguagem:** formação de professores. Pró-Letramento – Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental. ed. rev. e ampl. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2008.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura.** São Paulo: Cortez, 1995.

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **A história da CAPES.** Disponível em: <http://www.capes.gov.br/historia-e-missao> Acesso em: 01. jun 2016.

CARDOSO, Marilete Calegari. **Baú de memórias:** representações de ludicidade de professores de educação infantil. 2008. 170 f. Programa Pós- Graduação- Mestrado em Educação. Salvador: FAGED/UFBA, 2008.

CAVALCANTE, Margarida Jardim. **CEFAM:** Uma alternativa pedagógica para formação do professor. São Paulo: Cortez, 1994.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens:** o jogo como elemento da cultura. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: _____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** 14. ed. São Paulo: Editora Cortez, 2011. p. 13-43.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Técnicas de pesquisa:** planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração, análise e interpretação de dados. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2006.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e Gestão da Escola – Teoria e Prática.** Goiânia: Alternativa, 2004.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação:** abordagens qualitativas. São Paulo: E.P.U., 1986.

MINAYO, Maria Cecília de Souza. Ciência, Técnica e Arte: o desafio da pesquisa social. In: _____ (org.). **Pesquisa Social:** teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2009. p. 9- 30.

NEGRINE, Airton. Brinquedoteca: teoria e prática. In: SANTOS, Santa Marli Pires.. **Brinquedoteca:** o lúdico em diferentes contextos. 4. ed. Petrópolis: Vozes, 1997.p. 83-94.

_____. Concepção o jogo em Vygotski: uma perspectiva psicopedagógica. **Rev. Movimento**, n. 02, ano 02, p. 6-23, Jun/1995.

OLIVEIRA, NILMA KELLY RIBEIRO. **Nível De Atividade Física e Exposição a Comportamento Sedentário em pré-escolares.** 2011. 116 f. Dissertação (Mestrado em Educação Física). Universidade Federal de Pernambuco. Paraíba: Universidade Federal da Paraíba, 2011.

PIAGET, Jean. **Seis estudos de Piaget.** Trad. Maria Alice Magalhães D'Amorim e Paulo Sérgio Lima Silva. 25. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2011.

SAVIANI, Demerval. Formação de professores: aspectos históricos e teóricos do problema no contexto brasileiro. **Revista Brasileira de Educação.** v. 14, n. 40, p. 143-155, jan./abr. 2009.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica a criança**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ZAGO, Cristiane Ungaretti. **A trajetória de formação de docentes que utilizam a dimensão lúdica nos anos iniciais do ensino fundamental**. 2010. 150 f. Tese (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação, PUCRS, 2010.