



Revista Campo da História
DOI: 10.55906/rcdhv7n1-030
421-437, 2022
ISSN: 2526-3943

IMPORTÂNCIA, INSERÇÃO E DIFICULDADES PARA A REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES LÚDICAS EM UMA ESCOLA DO CAMPO

IMPORTANCE, INSERTION AND DIFFICULTIES FOR CARRYING OUT PLAYFUL ACTIVITIES IN A RURAL SCHOOL

Recebimento do original: 04/10/2022
Aceitação para publicação: 04/11/2022

Aldilene Pereira Cunha
Graduada no Curso de Pedagogia
Instituição: Instituto Federal do Pará
Endereço: Rodovia Br 316, Km 60, Castanhal - Pará
E-mail: aldilene.cunha2017@gmail.com

Eduardo Souza da Silva
Graduado no Curso de Pedagogia
Instituição: Instituto Federal do Pará
Endereço: Rodovia Br 316, Km 60, Castanhal - Pará
E-mail: rmirops@gmail.com

Mayara Mendes Leal
Mestrado em História Social
Instituição: Instituto Federal do Pará
Endereço: Rodovia Br 316, Km 60, Castanhal - Pará
E-mail: mayara.leal@ifpa.edu.br

Reinaldo Eduardo da Silva Sales
Doutorando em Educação
Instituição: Instituto Federal do Pará
Endereço: Rodovia Br 316, Km 60, Castanhal - Pará
E-mail: reinaldo.eduardo@ifpa.edu.br

RESUMO: O objetivo deste trabalho é analisar a importância, inserção e dificuldades enfrentadas para a aplicação de atividades lúdicas no contexto educativo da Escola Juarez Silva, localizada na zona rural do município de Garrafão do Norte, estado do Pará. Fizeram parte da pesquisa 5 professoras da Educação Infantil ao 5º Ano do Ensino Fundamental, cuja coleta de dados ocorreu por meio de um questionário que depois de aplicado, os dados foram tabulados e serviram de base para a apresentação dos resultados da pesquisa. Os resultados demonstraram

que por meio do lúdico a aprendizagem se torna mais significativa, tendo em vista que ele é um elemento facilitador no processo de desenvolvimento do estudante. Além disso, foi percebido que ele está inserido por meio de jogos e no planejamento da escola. Por fim, é importante destacar que as principais dificuldades enfrentadas para a inserção do lúdico na prática pedagógica são a falta de materiais pedagógicos e a resistência por parte da maioria dos pais, mães e responsáveis.

PALAVRAS-CHAVE: Dificuldades, Educação do Campo, Importância, Lúdico.

ABSTRACT

The objective of this work is to analyze the importance, insertion and difficulties faced for the application of recreational activities in the educational context of the Juarez Silva School, located in the rural area of the municipality of Garrafão do Norte, state of Pará. Five teachers from Early Childhood Education to the 5th Year of Elementary School took part in the research, whose data collection took place through a questionnaire that, after being applied, the data were tabulated and served as a basis for the presentation of the research results. The results showed that through play, learning becomes more meaningful, given that it is a facilitating element in the student's development process. In addition, it was noticed that it is inserted through games and in school planning. Finally, it is important to highlight that the main difficulties faced for the insertion of the ludic in the pedagogical practice are the lack of pedagogical materials and the resistance on the part of the majority of fathers, mothers and guardians.

KEYWORDS: Playful, Importance, Difficulties.

1. INTRODUÇÃO

Começamos este texto com a reflexão trazida por Carlos Drumont de Andrade citada por Santos (2011, p. 17) ao argumentar que “brincar não é perder tempo, é ganhá-lo. É triste ter meninos sem escola, mas triste évê-los enfileirados em salas sem ar com exercícios estéreis, sem valor para a formação humana”.

O que se depreende dessa afirmação é que a infância é a idade das brincadeiras. Por meio delas, a criança satisfaz, em grande parte, seus interesses, necessidades e desejos particulares, sendo um meio privilegiado de inserção na realidade, pois expressa a maneira como a criança reflete, ordena, desorganiza, destrói e reconstrói o mundo. Dessa forma, o lúdico é uma das maneiras mais eficazes de envolver o estudante nas atividades, pois é algo inerente na criança, é sua forma de trabalhar, refletir e descobrir o mundo que a cerca (SANTOS, 2011).

Diante disto, esta pesquisa assume como objetivos analisar a importância das atividades lúdicas, bem como sua inserção e dificuldades no contexto educativo da Escola Juarez Silva,

localizada na zona rural do município de Garrafão do Norte, nordeste do estado do Pará. Fizeram parte da pesquisa 5 professoras da Educação Infantil ao 5º Ano do Ensino Fundamental, cuja coleta de dados ocorreu por meio de um questionário que depois de aplicado, os dados foram tabulados e serviram de base para a apresentação dos resultados da pesquisa.

A elaboração deste artigo se justifica pela necessidade de uma pesquisa sobre as práticas lúdicas no contexto educativo no que tange sua importância, inserção e dificuldades pedagógicas em uma escola do campo. A escolha da temática leva em consideração a busca de um aprofundamento de como as atividades lúdicas vem sendo trabalhadas na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, assim como as dificuldades enfrentadas no dia a dia das professoras.

2. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO

Etimologicamente o termo “lúdico” se origina do latim *ludus* que significa brincar. Assim, estão relacionadas às atividades lúdicas jogos, brincadeiras, além de diferentes formas de diversão que gerem entretenimento (NASCIMENTO; SANT’ANNA, 2011). Para Tristão (2018), esse brincar não se relaciona necessariamente com competição, mas com a realização de atividades que tragam prazer a quem o pratica. Já no entendimento de Souza; Rocha (2017), o lúdico corresponde aquilo que “brilha” caracterizando-se pela lucidez e pelo funcionamento normal das faculdades mentais.

Por sua natureza divertida e estimulante, o lúdico articula-se com a educação, principalmente de crianças. Ele é fundamental para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Neste contexto, a brincadeira é de suma importância para a vida do indivíduo, especialmente nos primeiros anos. Brincar é um ato necessário porque faz representação do interno, de suas necessidades e de seus impulsos, e o jogo torna-se um resultado de relações interindividuais, implicando em um processo cultural que pressupõe uma aprendizagem social, como já evidenciou Federico Froebel (1782-1852).

Aliás, Froebel (2001) foi o primeiro a valorizar a formação da pessoa ainda na primeira infância, em uma época em que elas eram vistas como pequenos adultos. Segundo ele, a educação da criança visa seu desenvolvimento integral, a preparação para a vida adulta e o louvor a Deus cujo desenvolvimento ocorreria por graus: primeira infância, meninice e adolescência. Diante disto, Froebel demonstrou a necessidade do lúdico, dos jogos e do acesso a brinquedos para proporcionar o aprendizado da criança.

No Ensino Fundamental, as atividades lúdicas estimulam a ampliação da aprendizagem, haja vista que ao brincar, as crianças interagem e realizam seus papéis sociais desenvolvendo a reflexão, a capacidade criadora, motora e de raciocínio. Neste contexto, o jogo é visto como um meio agradável que serve como possibilidade de enriquecimento para o aprendizado, tanto do aspecto sensório motor quanto do cognitivo. Da mesma forma, o brinquedo desempenha o papel de grande relevância nas atividades, pois é por meio dele que as crianças questionam as atividades simbólicas executadas no dia-a-dia (COSTA, 2010).

Segundo Dallabona; Mendes (2014), o brincar na aprendizagem não é somente uma estratégia, mas um princípio para a realização do ensino. O lúdico permite o desenvolvimento global e uma leitura de mundo mais real. Por meio das descobertas e da criatividade, a criança pode se expressar, analisar, criticar e transformar a realidade. Se bem aplicada e compreendida, a educação lúdica poderá contribuir para a melhoria do ensino, quer na formação crítica dos sujeitos, quer para redefinir valores e para melhorar o relacionamento das pessoas na sociedade.

A criança desde muito cedo está atrelada ao seu contexto social, sendo necessária uma mediação simbólica para favorecer o processo de aprendizagem o que irá impactar na formação de sua personalidade. E é por meio do jogo e do faz-de-conta que a ela transfere a imaginação para realidade, imita os adultos de acordo com o ambiente que convive e se estabelecem relações saudáveis na sua convivência social (OLIVEIRA, 2013).

Diante disto, as brincadeiras utilizadas pela escola precisam criar condições para o desenvolvimento cognitivo do sujeito. Mas para tanto, é necessário que sejam cuidadosamente planejadas, discutidas e trabalhadas para que possam trazer benefícios ao aprendizado. É necessário também que nas brincadeiras sejam respeitadas as regras, pois através delas será despertado o interesse pelo novo, além do bom desenvolvimento cognitivo e motor para a formação do sujeito (OLIVEIRA; QUARESMA; FERREIRA, 2009).

Como já demonstraram Queiroz *et al.* (2006), nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que se rompem com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento. Vygostky (1993), argumenta que o brincar é muito importante no processo educativo uma vez que a partir dele se dá significado ao objeto, e, por meio da sua imaginação, os personagens passam a ter vida, que em muitos casos transcendem o mundo da fantasia ganhando forma na realidade e no meio social. Desse modo, os jogos exercem uma nova relação que se articula com o mundo real. As brincadeiras das crianças exercem um papel que na

realidade não são delas, mas dos adultos. E é brincando que elas imaginam o mundo dos adultos para viver uma fantasia por meio do faz-de-conta, criando uma possibilidade de viver no mundo imaginário.

Para Santos (2018), o simbolismo é a expressão ou interpretação por meio de símbolo, uma representação simbólica que costuma definir uma imagem, dando um significado moral na relação natural. Diante do simbolismo a criança cria um intercâmbio da realidade para a imaginação e assim produz uma ação. O simbolismo é uma necessidade que o indivíduo tem para representar o imaginário de forma real, pois é assim que expressa seus sentimentos e suas emoções.

No contexto de uma educação lúdica não há só uma maneira simbólica de agir, uma vez que quando se brinca, o momento é proveitoso para expressar desejos, emoções, realizando vontades através da brincadeira. Para Costa (2010), os símbolos tem grande importância no desenvolvimento cognitivo da criança uma vez que permite a elas encontrar uma reação para as emoções. Neste contexto, são imprescindíveis os contos de fadas porque apresentam simbolicamente os desafios e superações na vida do ser humano, possibilitando às crianças ver o lado bom e o ruim da narrativa (KRAMER, 2011).

Para que uma educação lúdica se realize com êxito é muito importante o papel desenvolvido pelo professor(a), sobretudo nas escolas públicas, uma vez que são várias as dificuldades para se trabalhar com uma aprendizagem significativa, fato que se torna ainda mais desafiador quando se trata de escolas do campo. É necessário compreender que no campo existe uma vasta pluralidade sujeitos históricos, críticos, instigados a produzirem e reproduzirem seus conhecimentos, sejam estes assentados, acampados, índios, quilombolas, trabalhadores assalariados. De acordo com Hage (2005), estes sujeitos precisam conviver numa relação dialógica e fraterna entre o seu meio e a escola. Para isso é preciso que a educação seja um projeto da classe trabalhadora para todas as pessoas que estão no campo.

No entendimento de Pessoa (2012), o docente que atua na área do ensino fundamental, sobretudo nas escolas do campo, ao trabalhar com o lúdico, como contar histórias, utilizar músicas ou jogos, por exemplo, precisa ter em mente que o foco maior é a aprendizagem das crianças. Diante disto, ele(a) precisa se planejar para que possa proporcionar aos estudantes um ambiente estimulador por meio qual se desenvolva o interesse e a curiosidade pelo aprendizado.

Pessoa (2012) destaca também que, para que se efetive um bom aprendizado é necessária uma boa formação profissional, tendo em vista que o grande entrave para a utilização do lúdico é a falta de capacitação dos profissionais por meio de investimentos públicos na

educação. Muitos profissionais da educação ainda encontram dificuldades em articular métodos de ensino mais dinâmicos. E para piorar esse cenário, muitas famílias não conseguem perceber que as atividades lúdicas também educam. Para muitos, inclusive, o professor(a) ao realizar uma aula lúdica está deixando de dar aula. Conspiram para esse entendimento as influências do mundo do trabalho e a pressão por entrar em uma faculdade.

Diante disto, muitos professores(as) estão em uma encruzilhada, sentindo-se angustiados ao querer inserir nas suas aulas uma educação lúdica, ao mesmo tempo que são cobrados por resultados quantitativos. Voltar aos métodos que primem pela memorização não é o caminho e pode repercutir em um processo de ensino fracassado, haja vista que dificilmente os estudantes associarão esse processo com a vida cotidiana, pois muitas vezes memorizam um conteúdo somente para realizar uma prova. No entendimento de Carneiro; Dodge (2017) o primeiro passo a ser dado para resolver esse problema é a mudança estrutural na educação, a começar pelo currículo, haja vista que ainda há um espectro voltado principalmente para uma formação competitiva para o mercado de trabalho capitalista.

Além de tudo isso, não se pode esquecer que nas escolas do campo o lúdico articula-se com a formação da identidade do sujeito. Segundo Lopes (2006, p. 110), nessas escolas

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais.

Portanto, o papel do professor(a) nesta complexa rede que envolve os processos educativos é o de mediar de maneira qualitativa, de acordo com a sua demanda, propondo formas que possibilitem um aprendizado mais significativo. E nas escolas do campo, as atividades lúdicas precisam refletir o contexto cultural da comunidade, valorizando seus saberes, fazeres e pensares, uma vez que nestas escolas existe uma riqueza de valores sociais e culturais que por si só já favorecem movimentos corporais, instigam a inteligência, a socialização, preparando a criança para viver em sociedade (KISHIMOTO, 2016).

3. ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS

Esta seção apresenta os métodos que foram utilizados para o desenvolvimento da pesquisa quanto à natureza, objetivos, abordagens, instrumentos de coleta de dados, lócus e sujeitos da pesquisa, além dos procedimentos.

A pesquisa foi realizada por meio de análise de dados de natureza aplicada cujo objetivo foi explorar o campo de estudo para descrever o problema em questão. Para Silva; Menezes (2005, p. 20) esse tipo de pesquisa “objetiva gerar conhecimentos para aplicação prática e dirigida à solução de problemas. Envolve verdades e interesses locais”.

Quanto aos objetivos a pesquisa foi de caráter exploratório. Esse tipo de pesquisa acomoda com fundamental familiaridade o problema a ser estudado porque se faz tanto um levantamento bibliográfico quanto experiências práticas a partir de entrevistas com o público alvo (SILVA; MENEZES, 2005). Por isso, o método exploratório foi essencial visto que a partir de proposições construídas pelos pesquisadores formulou-se um levantamento tanto teórico quanto prático.

Quanto à abordagem a pesquisa foi de cunho qualitativo com a aplicação de um questionário com três perguntas abertas, cuja análises e fez a partir das respostas dos sujeitos da pesquisa, de modo que se pontuaram no trabalho, os depoimentos que se aproximaram e se distanciaram do problema estudado (TEIXEIRA, 2008). Segundo Marconi; Lakatos (2005, p. 203) o questionário “é um instrumento de coleta de dados, constituído por uma série ordenada de perguntas, que devem ser respondidas por escrito e sem a presença do entrevistador”.

O local da pesquisa foi a Escola Juarez Silva localizada na Comunidade do Resplendor, zona rural do município de Garrafão do Norte, nordeste do estado do Pará. Essa comunidade fica a aproximadamente 40 quilômetros da zona urbana cujo acesso é pela rodovia PA 110. Sua economia é baseada na agricultura familiar com destaque para a pimenta-do-reino (*Piper nigrum*).

Historicamente, essa comunidade surgiu por volta dos anos 1980, onde colonos migrantes sem-terra passaram ocupar esse território. Anos mais tarde, com a intervenção do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária (INCRA), essa ocupação tornou-se um assentamento rural devidamente regularizado, o que implicou em crescimento de seu contingente populacional. Na ocasião da pesquisa, residiam na comunidade com aproximadamente 380 pessoas.

À medida que aumentava o número de pessoas foi preciso construir uma infra-estrutura, que atendesse a demanda da comunidade. Assim, a comunidade conta com duas igrejas cristãs, (uma Católica e outra Protestante), uma escola pública, pequenos comércios, um posto de saúde e um campo de futebol. No mês de junho ocorrem as festividades lúdico-religiosas da Igreja Católica com visitas missionárias e venda de comidas. Já a Igreja Evangélica realiza a culminância de suas programações em agosto com grande movimentação de fiéis e pastores de outras comunidades.

Em relação a Escola Juarez Silva, ela é regida pelo poder público municipal vinculada à Secretaria Municipal de Educação. Atende estudantes da Educação Infantil até o 6º ano do Ensino Fundamental. Ela foi instituída em março de 1994, funcionando na época em uma pequena casa de oração construída em madeira cedida pelos moradores. Estudavam 40 crianças sob a regência de uma única professora.

Com o aumento do contingente populacional, paulatinamente, foram construídas e/ou reformadas suas instalações nos anos de 1996, 1998 (já em alvenaria) e em 2017. Em 2022, o prédio da escola Juarez Silva conta com duas salas de aulas, banheiros, cozinha, secretaria e hall de entrada que também serve para reuniões. Há também um espaço aberto para jogos e brincadeiras. Não há biblioteca nem sala de leitura.

Estudam na escola 77 alunos, organizados em 5 turmas com: 17 crianças na educação infantil; 11 alunos no 1º Ano; 12 alunos no 2º e 3º ano no formato multisseriado; 17 estudantes no 4º e 5º ano também multisseriado e 20 alunos no 6º ano.

Para atender essa demanda a escola conta com 11 servidores, entre estes: 1 coordenadora pedagógica; 7 professores (6 titulares e uma auxiliar), 2 serventes e 1 vigia. Desse conjunto de pessoas participaram da pesquisa 5 professoras da Educação infantil até o 5º Ano do Ensino Fundamental. Com o intuito de manter o sigilo dessas pessoas optou-se por codificar as docentes em Profª 1, Profª 2, Profª 3, Profª 4 e Profª 5.

Quanto aos materiais didáticos que a escola disponibiliza, eles são poucos e em sua maioria precários. Na escola não há sala multimídia e acesso à internet. As aulas ocorrem por meio de quadro branco, cadernos e livros didáticos. A escola desenvolve alguns projetos educativos dentre os quais o Soletrando que ocorre por meio de oficinas com banco de palavras à alunos do 3º ao 6º Ano; e a Semana dos Jogos no mês de setembro com torneios entre a escola local e outras escolas de comunidades vizinhas.

Em relação aos procedimentos da pesquisa, foi realizada a coleta de dados por meio de questionários que em seguida foram tabulados em forma de quadro que serviram de base para a apresentação dos resultados da pesquisa. Por último foi realizada análise dos dados para compõe a versão final desse texto.

4. RESULTADOS DA PESQUISA

Esta seção apresenta os dados obtidos na pesquisa de campo com os sujeitos envolvidos, fazendo-se, assim, uma análise a partir das perguntas aplicadas a esse público e suas respectivas respostas. Após a aplicação dos questionários, foi possível obter dados sobre a importância das atividades lúdicas, sua inserção no contexto educativo além de algumas propostas didáticas.

4.1 IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA PRÁTICA DOCENTE

Este tópico faz uma análise sobre a importância do lúdico na prática docente na Escola Juarez Silva. Os resultados demonstraram que por meio do lúdico a aprendizagem se torna mais significativa, tendo em vista que facilitará o processo de desenvolvimento do estudante. E, como a infância é caracterizada como a fase das brincadeiras e do faz-de-conta, os jogos, a música, a dança e tudo que envolve o lúdico marcam esta fase da vida da criança. Entretanto, as metodologias precisam ser bem preparadas, com um objetivo definido e as atividades necessitam ser bem dirigidas para que o processo de ensino e aprendizagem se torne prazeroso (PESSOA, 2012).

Em relação a isso, a Prof^a 2 diz que:

Falar do lúdico faz-me refletir o modo de ministrar as aulas com essa metodologia que, torna a aula mais prazerosa e o avanço na aprendizagem dos estudantes. O lúdico desperta na criança o interesse no aprendizado, pois nesse método as aulas se tornam competitivas e ao mesmo tempo coletivas, ou seja, todos participam com o objetivo de buscar mais habilidades, inclusive quando no lúdico é trabalhado jogos. Algo importante que deve ser considerado na metodologia que envolvem os jogos e brincadeiras é a criatividade do professor, ou seja, está sempre inovando as aulas dentro do conteúdo curricular para série/ano.

Observa-se, por meio da resposta da docente, que ela possui clareza da importância do lúdico na prática pedagógica e sua contribuição para o processo de interação e socialização da criança, uma vez que o aluno aprende brincando. Assim sendo, o lúdico é fundamental para o

processo de ensino-aprendizagem, pois, de um modo geral, estimula o desenvolvimento da criança, fazendo com que ela aprenda com mais facilidade. Da mesma forma, o lúdico influencia nas relações interpessoais, cognitivas e nas habilidades físicas do sujeito. Para as professoras que participaram da pesquisa, as atividades lúdicas, além de desenvolverem o equilíbrio e o raciocínio, propiciam que a criança vá aprendendo naturalmente a construir sua própria personalidade e a conviver nas suas relações sociais.

Por meio das atividades lúdicas o discente assimilará, de forma interativa, as ideias sociais e ambientais, assim como, aprenderão a conviver e se relacionar com os outros indivíduos à sua volta, o que repercutirá no futuro adulto. Na fase pré-escolar, por exemplo, a fantasia toma conta do imaginário, tornando-se, portanto, indispensável às atividades lúdicas nos ambientes de ensino. Mas, tais atividades precisam estar asseguradas nos projetos políticos pedagógicos das escolas, conforme já defendeu Pessoa (2012).

Em sua resposta, a Prof^a 3 nos disse que o lúdico é importante porque, embora para a criança pareça apenas uma brincadeira, na prática é muito mais que isso. “Se ele for usado com objetivo de ensinar conteúdos, a criança vai precisar para toda a vida. Além disso, entendo que o lúdico é uma das melhores formas de ensinar, porque a criança aprende brincando”.

O discente até pode pensar que se trata apenas de uma “brincadeira”, mas esse processo implicará em resultados significativos para toda sua vida. É importante considerar que, para que o docente tenha um resultado eficaz de aprendizagem, é necessário que em todas as atividades busque-se um objetivo. Do contrário, o aluno raramente terá bons resultados no seu aprendizado tendo o lúdico como metodologia, mas sem um objetivo definido.

Deste modo, a ludicidade é permeada por elementos de relevância recíproca e, portanto, preenche uma função fundamental no aprendizado da criança, haja vista que, por meio das atividades lúdicas o infante vai conhecendo seu corpo e busca experimentos individuais e grupais, possibilitando uma construção significativa. Para Pinto; Tavares (2010), o lúdico é um procedimento consecutivo, onde o indivíduo se coloca como parte construtiva de sua identificação pessoal e social que produz transformações importantes no seu comportamento, além de despertar o desejo de aprender, indispensável para o desenvolvimento do potencial de todas as pessoas.

Nesse sentido, é no ato de brincar que se pode diagnosticar e prevenir futuros problemas de aprendizagem. É importante perceber e incentivar a capacidade criadora das crianças, pois

esta se constitui em uma das formas de relacionamento e recriação do mundo, na perspectiva da lógica infantil (PESSOA, 2012).

4.2 INSERÇÃO DO LÚDICO NO PLANEJAMENTO DA ESCOLA

Esta seção reflete sobre a inserção do lúdico no contexto educativo da Escola Juarez Silva. Os resultados demonstraram que ele está inserido por meio de jogos e outras atividades e no planejamento escolar.

Para as Professoras 1, 3 e 5 o lúdico está inserido nas atividades escolares e na prática pedagógica por meio de jogos e outras atividades como projetos de leitura e dinâmicas individuais e de grupo. Para a Profa 1 “O lúdico é um recurso metodológico, que está sendo inseridos no fazer pedagógicos, para auxiliar nesse processo de aprendizagem, por meio de jogos, projetos de leitura, soletrando, dinâmicas e outros”. Dentre as atividades listadas pelas professoras como práticas lúdicas estão o projeto de leitura “Soletrando”, boliche, pescaria de letras, números com jogos matemáticos, bingo de palavras, jogos de silabas e jogo da memória.

Outra posição assumida foi a inserção do lúdico no planejamento escolar, como demonstrado pela Prof^a 4

[...] está sempre buscando inserir o lúdico no planejamento, pois é a melhor forma de ensinar, inovando sempre, saindo do tradicional, a visão que temos é que nem uma criança chegar a escola sem saber algo, pois todas já tem um pouco de conhecimento que traz de casa e a escola busca adaptar esse conhecimento as atividades aplicadas. A escola participa de todos os projetos que a SEMED proporciona, soletrando, Aprendendo com o Pequeno Príncipe e vai sempre usando estratégias nas aplicações, sempre ensinando através do lúdico.

Um fator a considerar foi que, algumas das participantes da pesquisa, mencionaram a importância da coordenação pedagógica neste processo de inclusão do lúdico tanto no planejamento quanto nas suas práticas. Pelo que se percebeu, a escola recebe orientações da Coordenação Pedagógica da Secretaria Municipal de Educação e adapta os projetos à sua realidade escolar com a inserção de atividades lúdicas. Nessa perspectiva, Hage (2005) destaca que a função do coordenador pedagógico é a articulação do Projeto Político Pedagógico da escola, especialmente, no campo pedagógico, por meio de ações de reflexão e fomento à participação de todos no processo de ensino e aprendizagem.

Isso demonstra que além da motivação pessoal, é necessário um bom acompanhamento pedagógico voltados para sua prática. A ausência de políticas públicas que impulsionem as habilidades profissionais é um fator, também, responsável pelo despreparo dos professores, tendo em vista que estes não dispõem de formação específica para a utilização de atividades lúdicas em sua prática docente (HAGE, 2005).

Analisamos que, para atuar na sala de aula, em especial nas escolas de educação infantil, o professor precisa estar preparado tanto na sua teoria quanto na prática. Para tanto, é importante que haja cursos de capacitação para esses profissionais, pois muitos professores ainda se encontram com dificuldades para adotar metodologias de ensino mais adequadas com a realidade da escola pública no Brasil. Por isso, mesmo diante de avanços nas políticas de formação continuada é necessária mais efetividade nas ações práticas, como já demonstraram Carneiro; Dodge (2017). Não se pode esquecer que o empenho profissional também deve ser levado em consideração, pois muitos professores têm habilidades, mas não as apresentam em suas práticas, como observado na escola pesquisada.

Além das respostas obtidas sobre a inserção do lúdico no contexto da escola, uma professora disse que não tem conhecimento desta realidade (Prof^a 2). Se comparado seu relato com os demais é possível perceber que enquanto ela disse que não tem conhecimento, as demais afirmam que o lúdico é praticado na escola de várias formas dentre as quais por meio de projetos, alguns inclusive já previstos no próprio planejamento escolar. A nosso ver, essa postura assumida por essa professora se justifica pela falta de percepção e mesmo de diálogo entre as docentes da escola.

Diferente do que pensa essa professora, para tornar a escola um ambiente de aprendizagem significativa é preciso assumir uma postura que ressignifique a prática pedagógica como algo importante e necessário, onde o lúdico é uma ferramenta fundamental nesse processo (PESSOA, 2012). Mas, agir dessa forma implica romper com um modelo arraigado de práticas educativas tradicionais que tem impedido às crianças de vivenciarem situações de aprendizagem de modo interativo, dinâmico e prazeroso.

Portanto, o educador, ao trabalhar com o lúdico, precisa saber inventar e reinventar seus métodos com objetivo, planejamento e técnica de aprendizagem para que, do mesmo modo, proporcione ao aluno um ambiente estimulador para que se desenvolva no infante o interesse e curiosidade pela leitura e pela escrita.

4.3 DIFICULDADES ENFRENTADAS

Este tópico apresenta as dificuldades enfrentadas pelas docentes em inserir atividades lúdicas em sua prática de ensino. Assim sendo, a partir dos resultados obtidos verificou-se que entre as maiores dificuldades se encontra a falta de materiais pedagógicos e a resistência por parte da maioria dos sujeitos envolvidos no processo (pais, mães e responsáveis).

Em seus relatos as Professoras argumentaram que a falta de materiais pedagógicos é um fator limitante da inserção de uma metodologia lúdica nas suas aulas. Acrescente-se a isso que, nas escolas públicas, sobretudo nas do campo, a maioria dos materiais usados são comprados a partir de recurso financeiros da própria docente, o que dificulta seu trabalho, como relatou a Profa 2: “[...] os materiais usados para a confecção das peças, muita das vezes tenho que tirar do meu bolso para compra-los”.

Além disso, a falta de materiais pedagógicos, é um fator impeditivo para a elaboração de jogos em quantidade suficiente para que todos os alunos estejam jogando o mesmo jogo ao mesmo tempo, o que traz como consequência, o descontrole da turma. A Profa 4 afirmou que,

[...] para uma aula ser bem aplicada através da ludicidade dependemos de vários recursos materiais, por exemplo, em uma aula que o professor só aplica usando o modo tradicional, ele só precisa de um livro, um piloto e um quadro, já para aplicar uma aula bem divertida, bem participativa, bem preparada, temos que ter materiais de vários tipos e principalmente em quantidade suficiente para que eu possa ter controle da turma. Mas isso nem sempre isso é possível.

A Escola Juarez Silva também não conta com uma brinquedoteca, ou mesmo uma biblioteca com livros infantis cheios de ilustrações, e materiais de apoio como EVA, cola, papeis, etc., enfim, faltam materiais didáticos básicos para o desempenho do trabalho docente. A professora, na carência desses materiais pedagógicos, precisa se reinventar e a escola deve auxiliá-la de todas as maneiras, ainda que de forma básica, como, resgatar valores e trabalhá-los de forma lúdica, já que a ludicidade não se dá apenas a partir de recursos concretos, podendo ocorrer também por meio de música e contação de histórias (ANDRADE, 2012).

Enfim, na falta de recursos didáticos para o trabalho docente, a instituição escolar precisa buscar uma articulação com a coordenação pedagógica, direção, professores e família para poder sanar esse problema conjuntamente.

Em relação a resistência por parte sujeitos envolvidos no processo educativo, a Profa 2, nos disse que



Em primeiro lugar a grande resistência por parte da maioria dos pais e responsáveis, dificultando assim o processo e andamento do lúdico nas aulas. Acredito que a resistência de algumas pessoas é devido estarmos na zona rural e com grande números analfabetos, pois os mesmos não tiveram oportunidade de estudar no tempo certo e impera na sua concepção o modelo de educação tradicional ou seja, os pais querem o caderno das crianças cheios de atividades, que muitas das vezes o aluno não entende tudo o que está escrito.

É necessário compreender que os jogos, o simbolismo e as brincadeiras estimulam as crianças desde cedo. A utilização do lúdico na educação, além do objetivo de desenvolver o aprendizado de forma mais atrativa para a criança, tem também o objetivo do resgate histórico-cultural dessas atividades (jogos e brincadeiras). É um ótimo momento para o reconhecimento do seu histórico familiar e de sua cultura regional. Adquirimos desde criança as mais diferentes formas de conhecimento: seja popular, científico, cultural, religioso, aprendendo-as de maneiras e objetivos diferentes, mas com algo comum para todos os seres: o mundo da criança, independentemente de suas origens, é lúdico e ilusório e o mundo do adulto se abstém de ludicidade, sendo realista (NASCIMENTO; SANT'ANNA, 2011).

Para a Profa 1, mesmo o lúdico sendo uma ferramenta pedagógica, que promove uma aprendizagem significativa, entre as suas maiores dificuldades, está a dos alunos entenderem as atividades lúdicas como brincar só por brincar, pois no decorrer do processo de ensino de alguns, a atividade lúdica foi trabalhada de forma para preencher espaço e tempo, não como método de ensino e aprendizagem.

5. ÚLTIMAS PALAVRAS

Ao chegar ao final deste trabalho, constatamos que os objetivos foram alcançados e as questões propostas foram devidamente respondidas. Os resultados indicaram que através do lúdico a aprendizagem se torna mais significativa, tendo em vista que ele é um elemento facilitador no processo de desenvolvimento do estudante. Além disso, foi percebido que ele está inserido por meio de jogos e no planejamento da Escola Juarez Silva. Por fim, é importante destacar que as principais dificuldades enfrentadas para a inserção do lúdico na prática pedagógica são a falta de materiais pedagógicos e a resistência por parte da maioria dos pais, mães e responsáveis.

Notou-se que as professoras trabalham com atividades lúdicas em diversos segmentos e de variadas formas, isto é, com músicas, jogos, pintura, brincadeiras de faz-de-conta, jogos

populares, de construção e simbólicos, cantigas de roda, jogo da memória, quebra cabeça, alfabeto móvel, entre outros. Observou-se, também, que a escola em estudo apresenta deficiências de recursos pedagógicos, limitando a ação docente. Diante disso, conclui-se que, de um modo geral, ainda há muito o que ser desenvolvido, pois, no mundo atualmente informatizado, as escolas, de modo geral, precisam se adequar às novas tecnologias. Por outro lado, o professor não deve esperar apenas pela escola, mas buscar meios para aprender sobre softwares educativos, por exemplo e, até mesmo comprar seu próprio equipamento eletrônico para desenvolver seu trabalho.

Considerou-se ainda que são inúmeras as dificuldades enfrentadas na proposição de métodos lúdicos, entre estas a falta de materiais didáticos diversos para a preparação das aulas, pois os materiais disponíveis não são suficientes. Assim, a maioria relatou que a ausência de recursos didáticos é a maior dificuldade enfrentada. Diante disto, sugerimos para outros estudos que se levem em consideração as medidas que a escola vem fazendo para contribuir para a realização do lúdico ou mesmo qual seu papel para aproximar mais as famílias e incentivá-las na mediação da aprendizagem da criança por meio do lúdico. Enfim, são algumas propostas para que o método lúdico se desenvolva e se torne uma realidade na educação pública brasileira.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE, S. S. **O lúdico na vida e na escola:** desafios metodológicos. Curitiba: Appris, 2012.
- CARNEIRO, Maria Ângela Barbato e DODGE, Janine J. **A descoberta do brincar.** São Paulo: Melhoramentos, 2017.
- COSTA, Leandro Ribeiro. A importância dos jogos simbólicos no desenvolvimento de crianças em idade pré-escolar. EFDeportes.com, **Revista Digital.** Buenos Aires, Año 15, Nº 150, novembro de 2010. <http://www.efdeportes.com/> Acesso 03/05/2022.
- DALLABONA, Sandra Regina; MENDES, Sueli Maria Schimit. O lúdico na educação infantil: jogar, brincar, uma forma de educar. **Revista de divulgação técnico-científica do ICPG**, v. 1, n. 4, p. 107-112, 2014. Disponível em: <https://www.catolicadeanapolis.edu.br/revistamagistro/wp-content/uploads/2017/04/o-1%badico-na-educa%a7%c3%a3o-infantil.pdf>. Acesso 03/08/2022.
- FROEBEL, Friedrich Wilhelm August. **A educação do homem.** Apresentação e Tradução Maria Helena Camera Bastos. Passo Fundo (RS): Universidade de Passo Fundo-UPF, 2001.
- HAGE, Salomão. A importância da articulação da identidade e pela educação do campo na construção da identidade e pela luta da educação do campo. Texto apresentado no **I Encontro de formação dos Educadores do Campo do Nordeste Paraense**, realizado em Bragança. Abril/ 2005.
- KISHIMOTO, Tizuko Mochida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 12 edição, SP: Cortez, 2016.
- KRAMER, S. **A Política do Pré-escolar no Brasil:** a arte do disfarce. São Paulo. Editora Cortez, 2011.
- LOPES, V.G. **Linguagem do corpo e Movimento.** Curitiba, PR, 2006.
- MARCONI, M. A; LAKATOS, E. V. **Metodologia Científica.** São Paulo: Editora Atlas, 2005.
- MOROZ, Melania. **O processo de pesquisa:** iniciação. Brasília: Liber Livro Editora, 2ª edição, 2006.
- NASCIMENTO, P. R. do; SANT'ANNA, A. A história do lúdico na educação. **REVEMAT**, e-ISSN 1981-1322, Florianópolis (SC), v. 06, n. 2, p. 19-36, 2011. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5007/1981-1322.2011v6n2p19>. Acesso em 19 de julho de 2022, 21h33mim.
- OLIVEIRA, Elisangela Modesto Rodrigues de. O Faz de Conta e o Desenvolvimento Infantil. **Revista Eletrônica Saberes da Educação** – Volume 4 – nº 1 – 2013. Disponível em link:

<https://unifafibe.com.br/revistasonline/arquivos/cadernodeeducacao/sumario/35/06042015200208.pdf> Acesso em: 03/08/2022.

OLIVEIRA, Nasaré QUARESMA, Francinete de Jesus Pantoja; FERREIRA Marídia de; de. **Os povos indígenas e a educação.** 2009. Disponível em: <http://www.Ufjf.Br> práticas de linguagem files 201401234-% c 2% 80% 93-246-Os Povos-ind-% c 3% ADgenas-e-a-educa% c3% AZ% c3% A 3 O. pdf. Acesso em 21/05/2015, 21h00mim.

PESSOA, Marília de Abreu. **O Lúdico enquanto ferramenta no processo ensino-aprendizagem.** Monografia: Universidade Federal do Ceará.- UFC. Fortaleza, 2012. Disponível em : <<http://dx.doi.org/10.1590/S0034-77012007000100005>>. Acesso em 02/08/2022.

PINTO, C. L. TAVARES, H. M. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010. Disponível em: http://repositorio.roca.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/4227/1/MD_EDUMTE_2014_2_4.pdf. Acesso 17/10/2022.

QUEIROZ. Norma Lucia Neris de. et al. Brincadeira e desenvolvimento infantil: um olhar sociocultural construtivista. **Paidéia**, 2006, 16(34), 169-179. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/yWnWXkHcwfjcnngKvp6rLnwQ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso 03/08/2022.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **O lúdico na formação do educador.** 2^a edição. Petrópolis, R. J: Vozes. São Paulo: 2011.

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). **O lúdico na formação do educador.** 4^a edição. Petrópolis, R. J: Vozes. São Paulo, 2018.

SILVA, Edna Lúcia da; MENEZES, Ester Muszkat. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação.** 4. ed. rev. atual. – Florianópolis: UFSC, 2005. 138p.

SOUZA, Laide Oliveira de. ROCHA, Luciana Correa da. **A presença do lúdico no processo de ensino-aprendizagem em uma Escola de Educação Infantil de Nova Esperança do Piriá-PA.** Trabalho de Conclusão de Curso, UFRA, Belém, 2017.

TEIXEIRA, Elizabeth. **As três metodologias:** acadêmica, da ciência e da pesquisa. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008. p. 132-141.

TRISTÃO, M. B. **O lúdico na prática docente.** Porto Alegre: Universidade Federal do Rio grande do Sul, 2018. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39549/000825104.pdf>>. Acesso em 19 de julho de 2022.

VYGOTSKY, L. **Pensamento e Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes: 1993.