

a ludicidade NA PRÁTICA DOCENTE: O QUE PENSAM OS PROFESSORES

Paloma de Andrade Alves¹
Regina Célia de Souza Feitosa²
Michelle Beltrão Soares³

RESUMO: O presente artigo trata da compreensão de ludicidade do ponto de vista de docentes de escolas públicas e privadas da Região Metropolitana do Recife. Através de entrevistas, buscou-se delinear o que os professores das séries iniciais do Ensino Fundamental I, entendem por ludicidade, quais tipos de atividades são utilizados em sua prática pedagógica, quais possíveis contribuições do lúdico no desenvolvimento dos seus alunos, enfim, como a ludicidade está presente no fazer pedagógico. Os resultados apontaram que tanto na rede pública quanto na rede privada as professoras entendem que a ludicidade é bastante relevante no fazer docente, porém relacionando principalmente a jogos e brincadeiras expressos como um instrumento ou recurso pedagógico, tendo dessa forma uma visão isolada do que é ludicidade.

Palavras-chave: Ludicidade; Professor; Escola Pública; Escola Privada.

INTRODUÇÃO

A ludicidade é um aspecto constituinte do desenvolvimento humano que promove a criatividade e o conhecimento através de jogos, músicas e danças. Este aspecto corresponde a atividades prazerosas realizadas com o intuito de educar, contribuindo assim para a interação dos indivíduos. Através das atividades lúdicas, formamos conceitos, selecionamos ideias, estabelecemos relações lógicas e integramos percepções que contribuem de maneira enfática para a socialização dos sujeitos.

Há indícios de que desde muito tempo, o ato de brincar é desenvolvido pela família das crianças, inclusive, quando os mais velhos ensinavam seus ofícios para elas. Geralmente, esses momentos eram períodos prazerosos e envolventes, tantos para os mestres quanto para os aprendizes. Desta forma, atividades divertidas com intuito de promover a aprendizagem, aparecem como instrumentos de caráter educativo desde a antiguidade (SANT'ANNA e NASCIMENTO, 2011 p. 20).

¹Concluinte de Pedagogia – Centro de Educação – UFPE. palomadeandrade@hotmail.com

² Concluinte de Pedagogia – Centro de Educação – UFPE. reginacsouza@gmail.com

³ Prof^a assistente do Depto de Psicologia e Orientação Educacionais – Centro de Educação – UFPE. michellebssales@gmail.com

Na Modernidade, a criança passa a ser entendida como um ser diferente do adulto, tendo valores próprios e necessidades diferentes. Isto influencia diretamente na concepção de ensino-aprendizagem e dos métodos e técnicas pedagógicas utilizadas pelos docentes (FREITAS e AGUIAR, 2001).

Neste trabalho, utilizou-se o conceito de ludicidade partindo dos pressupostos de Vygotsky e Piaget, a partir da releitura de Fonseca (2007), em que a ludicidade envolve todas as atividades que contribuem diretamente para o lazer e a formação do comportamento humano.

A autora (ibidem) enfatiza a concepção de que o lúdico faz parte do universo da criança, que precisa interagir com os objetos e demais materiais para poder compreendê-los, ou seja, o objeto se caracteriza por ser o foco do processo de construção do desenvolvimento e não o resultado. Sendo assim, o importante está no que a criança constrói através desse objeto.

Destaca-se que abordar o tema da ludicidade pode contribuir para o desenvolvimento de um processo de ensino aprendizagem mais produtivo e abrangente. O docente, responsável pela sistematização desse processo, pode oportunizar às crianças uma forma dinâmica e prazerosa de aprender, pois, a educação pela via da ludicidade propõe um aprender brincando, inspirando uma concepção de educação para além da instrução, ou seja, para a autonomia do aprendiz.

A prática pedagógica através da ludicidade pode proporcionar o desenvolvimento de atividades que estimulem o raciocínio lógico, a criatividade e o crescimento pedagógico de forma mais significativa. De acordo com Gulinelli (2008 p. 9), “a atividade lúdica é um fator muito importante para o desenvolvimento da criança. Por meio dela podemos tornar a aprendizagem mais prazerosa (...)”.

Os estudos sobre ludicidade têm conquistado espaço no âmbito educacional, enfatizando que o brincar contribui para o desenvolvimento infantil e do indivíduo como todo. O uso do lúdico pode permitir um trabalho pedagógico que possibilite a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento, “brincando a criança aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável” (GULINELLI 2008 p.10).

O interesse para realização desta pesquisa surgiu a partir da disciplina de Processos Interativos da Educação, cadeira obrigatória do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco. O desenvolvimento prazeroso das práticas e

leituras, bem como das dinâmicas e encenações desempenhadas durante a disciplina, facilitava a interação entre a turma e despertava o interesse na participação das aulas, ainda, promoviam uma compreensão mais significativa dos textos trabalhados no decorrer da disciplina. Assim, as aulas proporcionavam momentos de prazer, diversão e aprendizado de maneira estimulante.

Essa vivência fomentou reflexões mais abrangentes a respeito das práticas pedagógicas dos professores, o que levou a seguinte questão: “como os professores compreendem a ludicidade em seu fazer pedagógico?” Entende-se a ludicidade como um aspecto que pode fazer parte do fazer pedagógico, promovendo o interesse do estudante pelas atividades desenvolvidas em sala de aula e dessa forma, corroborando para que o mesmo construa conhecimentos e os ponha em ação de maneira espontânea e natural, relacionada com o seu cotidiano.

A partir do levantamento bibliográfico realizado no banco de dissertações e teses do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Pernambuco e no acervo bibliográfico de trabalhos de conclusão de curso da mesma Universidade, identificou-se dez investigações que se aproximam com o objeto de estudo em questão.

Dentre eles, destacamos quatro pesquisas, sendo três dissertações de mestrado em Educação: “Gingando na Prática Pedagógica Escolar: expressões lúdicas no que fazer da Educação Física” (KOHL, 2007); “A prática pedagógica escolar mediada pela ludicidade da educação de jovens e adultos” (HOLMES, 2006); “A prática docente expressa com ludicidade: um repensar sobre as regras do jogo educativo na escola pública” (FRANÇA, 2008). E um trabalho de conclusão de curso em Educação: “O (RE) Encantar da prática pedagógica por princípios de práticas de lazer” (COSTA, 2009).

Os trabalhos encontrados revelam uma problemática bastante interessante sobre o desenvolvimento da prática pedagógica baseada na ludicidade, tomando como principais sujeitos de pesquisas os professores. De uma forma geral, as pesquisas mostram que com o prazer do lúdico no fazer pedagógico, os docentes redescobrem sua prática. Destaca-se também que os sujeitos das pesquisas localizadas eram professores da Educação Infantil, do Ensino Fundamental II e da Educação de Jovens e Adultos.

Tendo em vista o levantamento das produções sobre o objeto em questão, percebe-se a necessidade de estudos sobre a ludicidade buscando a percepção de

professores das séries iniciais do Ensino Fundamental I, visto que é um dos principais campos de atuação do pedagogo (SAVIANI, 2008). Em estudos abrangendo esta etapa da educação básica, identificou-se que a ludicidade é analisada através de práticas realizadas em disciplinas específicas, como educação física, focalizando as contribuições para o desenvolvimento das crianças.

Através da vivência, tanto nos estágios curriculares acadêmicos quanto nos estágios remunerados, observou-se que existe uma mudança na utilização da ludicidade no decorrer das séries iniciais. As atividades passam a abranger mais conteúdos didáticos do que atividades lúdicas, ficando os jogos e brincadeiras para preenchimento de tempo livre.

Com isso, pretende-se como objetivo principal compreender o papel da ludicidade na perspectiva de docentes do Ensino Fundamental I, em escolas públicas e privadas da Região Metropolitana do Recife. Como objetivos específicos, delinear o conceito de ludicidade a partir do discurso dos professores; conhecer quais os objetivos das atividades lúdicas utilizadas pelos docentes; e compreender como os professores percebem a ludicidade no desenvolvimento de seus alunos.

É importante ressaltar que no brincar, as crianças se tornam agentes de sua experiência social, estabelecem diálogos, organizam suas ações e interações, construindo regras de convivência social e de participação nos jogos e brincadeiras.

O que se entende por ludicidade?

O lúdico tem sua origem na palavra latina "*ludus*" que quer dizer "jogo". Originalmente, o termo lúdico se referia apenas ao jogar, ao brincar, ao movimento espontâneo. A evolução do significado da palavra "lúdico", entretanto, não parou nas suas origens e acompanhou as pesquisas sobre psicomotricidade. O lúdico passou a ser reconhecido como traço essencial de psicofisiologia do comportamento humano, de modo que a definição deixou de ser apenas utilizada como sinônimo de jogo e as implicações da necessidade lúdica extrapolaram as demarcações do brincar espontâneo. O lúdico passou a ser entendido como aquilo que desperta o prazer, quando estimulamos a criatividade e desenvolvemos o conhecimento. (SANT'ANNA e NASCIMENTO, 2001, p. 20)

A ludicidade está presente nas diversas atividades da dinâmica humana, caracterizando-se por ser espontânea, funcional e prazerosa. Em um ensino tradicional, centrado na transmissão de conteúdos, há pouco espaço para desenvolvimento de atividades lúdicas, o professor é visto como o dono do saber e o aluno apenas como um receptor e reproduzidor de conhecimentos. A inserção do lúdico neste processo, permite o ato de criar e o estabelecimento de laços afetivos entre professores e alunos, proporcionando uma relação educativa em favor da autonomia e do diálogo (ALMEIDA, 2009).

Diversos estudiosos trazem em suas pesquisas olhares diversificados sobre o lúdico na educação, a exemplo disto, encontram-se Vygotsky (1998) e Piaget (1998). Respectivamente, um focaliza o desenvolvimento humano a partir das interações dos indivíduos com o meio histórico e social; o outro, através das relações entre o aspecto cognitivo, biológico e social dos sujeitos. Os dois teóricos abrem as portas para a compreensão sobre o desenvolvimento das crianças através do brincar.

Piaget (1998) estabeleceu sua teoria sobre desenvolvimento humano a partir dos estudos sobre a criança e seus estágios de desenvolvimento. Através desses estágios, ele buscou compreender como o indivíduo se desenvolve, aprende e constrói seu conhecimento. De acordo com Fonseca, (2007, p. 10):

Depois dos estudos de J. Piaget, nem pais, nem educadores, nem pediatras, nem psicoterapeutas, ninguém que trate com crianças tem o direito de orientá-las ou intervir em seu processo de crescimento sem verificar em que estágio de desenvolvimento se encontra. Em cada estágio, a criança é um indivíduo com comportamentos típicos, de modo que já não tem sentido chamá-la simplesmente criança.

Já Vygotsky (1998), focaliza a criança no meio em que vive como reconstrutora das relações sociais, ou seja, ele acreditava que a criança aprende e se desenvolve através das experiências vividas socialmente, dentro ou fora de uma instituição educacional, mediadas principalmente pela linguagem. Vygotsky (1998), preocupa-se em descrever o interesse da criança pelo brinquedo e também na forma de como a consciência desse brinquedo é construída. De acordo com Fonseca, (2007. p. 12):

Nos estágios iniciais de desenvolvimento infantil a criança vai construindo suas relações com os mundos: concretos e abstratos das coisas – as relações ente homens e propriedades. O brinquedo é caracterizado pelo fato de seu alvo residir no próprio processo e não no resultado da ação; ou

seja, o importante é a construção que a criança faz com o mesmo – a transmissão das estruturas neles inseridos; entre outros.

Como apontado, esta investigação apoiou-se nas indicações sobre a ludicidade vislumbradas nas teorias de Vygotsky (1998) e Piaget (1998), a partir da releitura de Fonseca (2007), que diz que a ludicidade envolve todas as atividades que contribuem diretamente para o lazer e a formação do comportamento humano. A autora enfatiza a concepção de que o lúdico faz parte do universo da criança, esta precisa interagir com os objetos e demais materiais para poder compreendê-los, ou seja, o objeto se caracteriza por ser o foco do processo de construção do desenvolvimento e não o resultado.

Ainda, baseando-se nos conceitos de Sant'anna e Nascimento (2011); Gulinelli (2008); Freitas e Aguiar (2012); Almeida (2009); Fonseca (2007); e Fernandes (2013), compreende-se que ludicidade envolve uma forma de ensinar e aprender brincando, gerando uma sensação estimulante e prazerosa na qual educadores e alunos estabelecem uma relação de afeto, autonomia e construção de conhecimento, trazendo elementos do seu cotidiano para contribuir com este processo. Requer mais do que a utilização de jogos e brincadeiras, é um envolvimento atitudinal e intencional do docente, no que tange a articulação dos conteúdos e atividades com o desenvolvimento humano.

Desde o momento do nascimento, o ser humano está ligado ao outro, interagindo ativamente em seu desenvolvimento. Entramos em um processo histórico onde recebemos e construímos informações, dados e visões sobre o mundo. Concepções construídas no decorrer de nossas vidas. Nossa história de vida está interligada com outras histórias que se cruzam, construindo-se assim, a consolidação da formação adulta que traz marcas do decorrer de nossas vidas e se reafirma nas interações que os sujeitos realizam.

Prática docente: indicações para utilização da ludicidade

A partir da década de 1980, discussões pedagógicas sobre a função da escola e seu papel dentro da sociedade, bem como a difusão das teorias sobre o desenvolvimento humano, possibilitou que os professores reconsiderassem suas práticas e avaliassem seus resultados junto aos seus alunos. Dessa forma, vem se

falando bastante sobre a formação do professor e sobre a urgência de seu preparo para exercer a docência, já que tal formação muitas vezes é alvo de críticas em relação a eficácia e articulação das teorias com a prática social (MARTINS, 1997).

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (Introdução-Vol. 1, p. 53) dizem que:

Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta- sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação (...).

É papel do professor realizar uma prática pedagógica que proporcione o desenvolvimento e uma aprendizagem prazerosa e significativa, que ofereça uma educação de qualidade contribuindo para que a criança entenda e supere a realidade em que vive, criando no espaço escolar laços de respeito e solidariedade. Neste contexto, as crianças sentem-se livres para expressarem suas expectativas, interesses e necessidades, fazendo uso das diferentes formas de linguagem, promovendo e estimulando a criatividade, valorizando e respeitando a brincadeira. A ludicidade é necessária para a construção e a afirmação do sujeito criativo e construtor da sua história. (FERNANDES, 2013, p. 8)

A utilização do lúdico em sala de aula se apresenta como um recurso pedagógico riquíssimo na busca da valorização do movimento, das relações e da solidariedade. O lúdico é uma necessidade humana que proporciona a integração com o ambiente onde vive, sendo considerado como meio de expressão e aprendizado.

As atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade. Por meio do lúdico, a criança encontra o equilíbrio entre o real e o imaginário, tem a oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa. Brincar é um ato de criar, que deve ser aproveitado no ambiente escolar (FONSECA, 2007, p. 15).

Sabe-se que dentre as atividades favoritas das crianças na escola, estão os jogos e as brincadeiras por serem espontâneos e divertidos. Logo, a utilização de atividades lúdicas em sala de aula se justifica, de acordo com Fernandes (2013, p.9), "por serem uma atividade didático-pedagógica que o profissional deve utilizar

para tornar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares e que seja apreciada como uma atividade tão séria quanto à outra tarefa”.

Dessa forma, não cabe a utilização de jogos e brincadeiras apenas para preenchimento de tempo livre, como pura distração. Ao contrário, o educador deve estar consciente na finalidade que a atividade lúdica irá fomentar na aprendizagem do aluno. Tais atividades, utilizadas nas práticas docentes como apoio pedagógico articulado com as atividades do currículo escolar, permite a troca de opiniões e conhecimento que favorecem e facilitam o aprendizado das disciplinas.

É importante que os docentes observem suas práticas educativas a ponto de perceberem se estão garantindo a aprendizagem dos seus alunos e se tal prática está sendo válida. De acordo com Schultz, Muller e Domingues (2006, p.5):

Uma proposta lúdico-educativa torna-se um desafio à prática do professor, pois além de selecionar, preparar, planejar e aplicar os jogos, ele precisa participar no decorrer do jogo, se necessário jogar, brincar com as crianças, mas sempre observando, no desenrolar, as interações e trocas de saberes entre eles.

Sendo assim, tal interação entre professor-aluno e aluno-aluno, é desenvolvida durante a prática dessas atividades, despertando no aluno o desejo de estar presente nesses momentos e assim desenvolver de maneira espontânea novos conhecimentos.

METODOLOGIA

A abordagem desta pesquisa foi qualitativa. Conforme Neves (1996), uma pesquisa qualitativa é uma promissora possibilidade de investigação, seu foco de interesse é amplo e faz parte dela a coleta de dados descritivos mediante contato direto e interativo do pesquisador com o objeto de estudo. Desta forma, procurou-se identificar o que os docentes entendem por ludicidade; quais as situações lúdicas propostas pelos professores; com qual frequência ocorre essas atividades e como esses momentos podem favorecer a aprendizagem.

Os sujeitos da pesquisa foram quatorze professoras do Ensino Fundamental I de quatro escolas de grande porte das redes pública e privada da Região Metropolitana do Recife, sendo sete docentes de cada rede. Destaca-se que as

escolas públicas eram municipais. Treze das entrevistadas eram formadas em pedagogia, uma em psicologia e uma possuía magistério. Em relação a especialização, três professoras possuíam pós-graduação em psicopedagogia; três em educação especial; duas com especialização em psicopedagogia; uma em alfabetização; uma em educação infantil. O tempo de profissão das mesmas variou de três a vinte e oito anos de docência, a faixa etária ficou entre vinte e quatro a cinquenta e seis anos de idade.

Os critérios de escolha dos sujeitos foram: serem professores do Ensino Fundamental I das redes pública e privada do Recife, tendo no mínimo três anos de docência. Escolheu-se pesquisar as duas redes de ensino com o interesse em saber o conceito dos educadores sobre o lúdico de acordo com suas realidades e vivências.

Como apontado, acredita-se que os professores do Ensino Fundamental I promovem uma mudança na utilização da ludicidade no decorrer das séries iniciais: as atividades passam a ser mais conteudistas do que lúdicas, em comparação com as realizadas na Educação Infantil, ou seja, os jogos e brincadeiras tendem a ser utilizados preferencialmente como preenchimento de tempo livre frente a demanda dos conteúdos a serem trabalhados.

Esta investigação consistiu na realização de entrevistas semiestruturadas (em anexo) como as professoras caracterizadas acima. É interessante destacar que entrevistar apenas professores do sexo feminino não foi intencional nesta investigação.

A entrevista semiestruturada é o meio termo entre a entrevista não estruturada e a estruturada, onde na primeira o entrevistador não segue uma estrutura definida, adequando as perguntas aos sujeitos, já a segunda se aproxima de um questionário, podendo ser utilizada para estatística, com o diferencial de ter o entrevistado para fazer quaisquer esclarecimentos. Então, a entrevista semiestruturada se desenrola a partir de um esquema básico, porém não aplicado rigidamente, permitindo que o entrevistador faça as necessárias adaptações (LUDKE E ANDRÉ, 1986, p. 34).

Como apontado, a entrevista foi direcionada as professoras com o objetivo de compreender seus pontos de vista sobre o objeto da pesquisa, a ludicidade, e obter uma visão mais abrangente dos sujeitos envolvidos em relação ao objeto de estudo. Pretendeu-se com as entrevistas caracterizar as possíveis situações lúdicas,

buscando categorizá-las, identificando como os docentes oportunizam os momentos, quais as principais atividades, quais as estratégias de aproveitamento didático para as atividades propostas. As entrevistas foram gravadas em áudio e transcritas.

A análise das entrevistas foi feita a partir da técnica de Análise Temática de Bardin (2009). A autora conceitua a análise de conteúdo como um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos, descrição do conteúdo das mensagens que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção destas mensagens. Sendo assim, esse tipo de análise consiste em descobrir os núcleos de sentido que compõem uma comunicação cuja presença ou frequência signifiquem alguma coisa para o objetivo analítico visado.

De maneira geral, a técnica de análise temática frequentemente se inicia por uma leitura flutuante, na qual o pesquisador vai delineando o texto analisado com suas próprias constatações e surgindo assim, as primeiras unidades de registro. Essas unidades (que formam um tema) quando definidas vão auxiliando o pesquisador a encontrar o que procura nas informações contidas no texto. Identificar e classificar de forma mais objetiva possível às unidades de registro, é a finalidade da análise temática.

A objetividade em relação às unidades de registro imprime a imparcialidade do pesquisador na pesquisa, pois a análise toma corpo de forma sistematizada e precisa. Em poucas linhas, o objetivo final da análise temática é fornecer apontadores úteis aos objetivos da pesquisa. Após a sistematização, o investigador poderá interpretar os dados de maneira que se adeque ao que sua investigação se destina.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados obtidos na investigação foram organizados à medida que respondessem aos objetivos elencados nesta pesquisa. Desta forma, apresenta-se a seguir os dois eixos investigativos: o conceito de ludicidade compreendido pelas professoras entrevistados e a ludicidade na prática das docentes (situações lúdicas propostas, frequência em que ocorrem essas atividades, assim como esses momentos podem favorecer a aprendizagem).

1. Conceito de ludicidade

A partir da análise das entrevistas, foram identificadas três categorias a respeito do conceito de ludicidade: *a) ludicidade como sinônimo de jogos e brincadeiras; b) ludicidade como instrumento; e c) ludicidade como elemento da prática pedagógica.* Estas categorias serão melhor explanadas a seguir.

Do total de entrevistadas, quatro professoras entendem a ludicidade como sinônimo de jogos e brincadeiras. Segundo Kishimoto (1994), o jogo é uma atividade física ou intelectual que integra um sistema de regras; as brincadeiras se relacionam ao ato de entreter e distrair. As falas das docentes indicam que a atividade lúdica se resume ao ato de brincar, buscando promover o interesse dos alunos pelo conteúdo e pela aula, ou apenas como preenchimento de tempo livre.

De acordo com Sant'anna e Nascimento (2001), a ludicidade é o jogo, a brincadeira que torna o aprendizado mais atrativo e divertido, ajudando a desenvolver o gosto pela leitura, desenhos e outras atividades educativas. Tendo isto em vista, aparecem falas indicando que a ludicidade é dada por meio de atividades que aproximam a criança do mundo da brincadeira, tornando assim a construção do conhecimento mais prazerosa, como a da professora a seguir:

É tudo quando você trabalha com as crianças e leva para o lado da brincadeira, e aí tudo se transforma, tudo fica mais fácil, porque o mundo da criança é um mundo lúdico, mundo da brincadeira, um mundo infantil, então quando você coloca a ludicidade numa atividade você está adaptando ela para o mundo da criança. (EPU. P.7)⁴

Também foram identificadas falas que relacionam a ludicidade com distração, nas quais o jogo é colocado para preencher o tempo livre quando a criança já concluiu as atividades propostas em sala de aula. Nesse momento, o aluno tem acesso a diversos materiais, tais como jogos de tabuleiro e brinquedos.

Eu acho que se perde muito isso, uma vez a gente estava conversando sobre ter jogos, ter um momento para eles, por que tudo a gente quer atrelar ao pedagógico né, (...) essa parte da brincadeira, do jogo para distrair. (EPR. 2)⁵

⁴EPU refere-se a Escola Pública e Professora que corresponde ao protocolo nº 7 e sucessivamente.

⁵EPR refere-se a Escola Privada e Professora que corresponde ao protocolo nº 2 e sucessivamente.

Para Kishimoto (1994), o brinquedo é representado como um objeto de suporte do ato de brincar que faz parte, principalmente, do universo infantil. Sabe-se que as atividades favoritas das crianças na escola são os jogos e brincadeiras, por serem espontâneos e divertidos. Logo, a utilização de atividades lúdicas em sala de aula se justifica, de acordo com Fernandes (2013, p.9) “por serem uma atividade didático-pedagógica que o profissional deve utilizar para tornar o ambiente agradável e repercutir como desafios escolares e que seja apreciada como uma atividade tão séria quanto à outra tarefa”.

Dessa forma, não cabe a utilização de jogos e brincadeiras apenas para preenchimento de tempo livre. Ao contrário, o educador deve estar consciente da finalidade que a atividade lúdica irá fomentar na aprendizagem do aluno. Tais atividades, utilizadas nas práticas docentes como apoio pedagógico e como complemento de atividades do currículo escolar, permite a troca de opiniões e conhecimento que favorecem e facilitam o aprendizado das disciplinas.

Na segunda categoria, *ludicidade como instrumento*, esta é destacada a partir do desenvolvimento social e cognitivo do aluno por meio dos jogos em equipe e de raciocínio lógico como dominó, baralho, xadrez, dentre outros, auxiliando na assimilação dos conteúdos, além de estabelecer relações com o outro e com o meio. Esta é a mais expressiva das categorias, pois, na fala de oito professores a ludicidade é considerada como um instrumento exposto através de recursos práticos utilizados em sala de aula, caracterizados principalmente pelos jogos pedagógicos.

Como afirma Fonseca (2007), essas ferramentas pedagógicas são importantes para a formação da personalidade da criança, contribuindo para a construção da sua visão de mundo. A partir disto, destaca-se a fala de uma das professoras entrevistados:

Eles vão aprendendo aos poucos que tanto podem ganhar quanto perder, mas é uma coisa que demora a ser trabalhada, que eles dizem que aceitam na hora, mas depois no outro jogo querem revanche por ter perdido o jogo anterior. (EPR. 5)

Observa-se assim, que mais do que trabalhar conteúdos, as atividades lúdicas na sala de aula promovem a criticidade dos sujeitos e contribui para a interação das crianças com as regras sociais. De acordo com Freitas e Aguiar

(2012), a partir do lúdico o professor pode proporcionar situações problemas para que a criança não desenvolva apenas o raciocínio lógico, mas também o todo que o compõe enquanto ser humano. Os jogos de tabuleiro e raciocínio lógico são citados durante as entrevistas como forma de relação social, e também como uma estratégia para a assimilação e fixação do conteúdo. Pode-se perceber na fala da professora EPU. 1:

É quando dentro de sala de aula o professor utiliza várias estratégias através da brincadeira, através de brinquedos, movimentos corporais, fazendo com que a criança se desenvolva, mas não dando o conteúdo que ele vai trabalhar de forma tradicional, no quadro. E sim através de uma forma mais dinâmica, utilizando jogos e frisando os elementos que ele vai trabalhar como uma forma de complemento ao que ele está trabalhando.

A ludicidade quando utilizada como instrumento educativo para o desenvolvimento do indivíduo, proporciona que a criatividade da criança desabroche, desafiando os limites e estimulando sua afetividade. O que requer do educando conhecimento de seus próprios sentimentos e dos outros, dessa forma é necessária a disponibilidade do professor para o envolvimento afetivo (ALMEIDA, 2009).

Ao conceituar ludicidade como instrumento da prática pedagógica, a fala da professora EPU. 4 relaciona o lúdico com o prazer e o modo como as atividades são recebidas e realizadas pelos alunos:

Ludicidade para mim é um instrumento de trabalho que ajuda ao professor a trabalhar com jogos e brincadeiras de uma forma prazerosa, que o aluno aprenda de uma forma prazerosa (...) eu tento inserir a ludicidade nos conteúdos que estão sendo trabalhados, no caso, eu estava trabalhando adição, trabalhei boliche usando a quantidade. (EPU. 4)

Para a criança, brincar é uma coisa séria, pois a vida dela é constituída pela diversão, num mundo onde criam e recriam a si próprios em contextos sociais, representando suas realidades e vivências. Assim, devemos reconhecer o brinquedo como objeto de valor na vida da criança, pois sem estar ciente do seu papel não seremos capazes de ajuda-las a se desenvolver cognitivamente, socialmente e intelectualmente. É através do brinquedo que a criança libera seus sentidos e adquire mais segurança ao aprender (OLIVEIRA, 2003, p.24).

Portanto, é necessário que o professor leve em consideração a bagagem histórica e cultural do aluno e dessa forma, faça uma junção do mundo infantil com os conteúdos e atividades de sala de aula (FONSECA, 2007).

Dessa forma, o professor pode promover a relação do mundo da criança com o do conhecimento que ele busca desenvolver, criando uma relação prazerosa, na qual os alunos sintam-se à vontade e desenvolvam uma proximidade com o professor, estabelecendo assim uma relação de respeito e afeto mútuo. Se a aula não for estimulante, pode gerar obstáculos para a aprendizagem, principalmente das crianças (SCHULTZ, MULLER e DOMINGUES, 2006, p. 2)

Destaca-se que apenas um professor relacionou a ludicidade como algo mais amplo, que envolve atividades e momentos prazerosos relacionados aos conteúdos trabalhados em sala de aula, estabelecendo uma ligação com a vivência dos alunos e suas relações sociais. Esta é a terceira categoria, *a ludicidade como prática pedagógica*, corroborada pela fala da professora EPR. 1:

A ludicidade parte de uma vivência mais próxima da criança, acho importante trazer a ludicidade sempre em relação aos conteúdos porque criança não pode ficar só no abstrato, só a nível do pensar, tem que trazer sempre para realidade deles, aí é onde entra o lúdico (...) eu percebo tanto no momento de relação comigo, acho eles mais à vontade, eles têm o respeito, tem uma relação de amizade muito grande e eu acho isso muito importante para que se desenvolva a aprendizagem, a relação do professor com o aluno é muito importante.

A proposta lúdico-educativa requer dedicação do professor ao ter que selecionar, preparar, planejar e aplicar atividades que venham a envolver o aluno, buscando promover a troca de saberes e as interações entre eles. E se preciso, entrar no jogo, participando junto com as crianças. Dessa forma, o educador precisa estar ciente do motivo ao qual está utilizando o lúdico, o que preconiza uma disposição mais atitudinal do que instrumental do professor.

Com relação as professoras entrevistadas não foram observadas diferenças significativas em relação ao conceito de ludicidade entre os públicos das escolas públicas e privadas. A categorização foi feita em função das respostas dos professores de ambos os grupos.

De maneira geral, percebe-se que as professoras entendem que a ludicidade é bastante relevante no fazer docente, se relacionando principalmente a jogos e brincadeiras expressos como um instrumento ou recurso pedagógico.

2. A ludicidade na prática dos professores em questão

Este tópico se refere ao que foi identificado nas entrevistas em relação as situações lúdicas propostas pelos professores em sala de aula, a frequência que ocorrem essas atividades e como os professores acreditam que estes momentos favorecem a aprendizagem.

Os processos de ensino e aprendizagem requerem bastante atenção dos professores. Schultz, Muller e Domingues (2006, p.2), dizem que os educadores podem promover novas formas da criança aprender, para que não venha apenas a memorizar os conteúdos que são impostos pela sociedade. Desta forma, a ludicidade como componente da prática docente pode contribuir para a realização de uma vivência mais significativa.

Percebe-se através das falas, que as situações lúdicas propostas pelos professores em suas aulas se expressam pela utilização, principalmente, de jogos pedagógicos, corroborando com a concepção da ludicidade como elemento prático, um instrumento ou recurso, traduzido nos jogos pedagógicos.

De maneira geral, as professoras elencaram os diversos recursos pedagógicos lúdicos utilizados em sala de aula:

RECURSOS ELENCADOS PELAS DOCENTES	RECORRÊNCIA
BRINCADEIRAS COM O CORPO	05
LÁPIS, PAPEL, MASSA DE MODELAR, CARTOLINA	04
DOMINÓ	04
QUEBRA- CABEÇA	04
MÚSICAS, FILMES, TEATRO, DANÇA	03
SUCATA	02
MATERIAL DOURADO	02
BOLICHE	02
JOGOS DE TABULEIRO	02
REPORTAGENS/HISTORIAS	01
JOGOS MATEMÁTICOS	01

A partir dessas informações, organizou-se os materiais elencados pelas docentes em quatro categorias: *a) Jogos e brincadeiras*, que englobam dominó, jogos de tabuleiro (como xadrez, dama, etc), boliche, material dourado, quebra-cabeça e brincadeiras com o corpo; *b) Recursos artísticos*, que consistem em músicas, filmes, teatro e dança; *c) Materiais escolares*, que constituem em massa de

modelar, lápis de cor, sucatas para reciclagem, papel e cartolina; e *d) Gêneros textuais*: reportagens e histórias (como fábulas, contos, etc.).

De maneira geral, a utilização de jogos na sala de aula permite que o aluno construa de forma dinâmica e ativa, conceitos e conhecimentos, percebendo de forma mais ampla os erros e acertos mútuos, regras e normas, como também sua interação com os demais colegas. Tais jogos podem ser trabalhados juntamente com os conteúdos trazidos em sala de aula, de maneira interdisciplinar, contribuindo para o aprendizado do aluno, ajudando o mesmo a se concentrar, interpretar, comparar e tomar decisões a partir do que lhe é apresentado (TEIXEIRA e APRESENTAÇÃO, 2014, p. 304).

O uso de recursos artísticos contribui para o afloramento da criatividade e espontaneidade do aluno, ajudando o mesmo a fazer relações entre professor-aluno e aluno-aluno, causando assim reflexões coletivas sobre contextos comuns vividos no dia a dia escolar (MARKO, 2011, p. 38).

A utilização de materiais escolares é muito comum no dia a dia da escola, eles são auxiliares das atividades propostas no cotidiano escolar, servindo muitas vezes como apoio pedagógico. Também, é por meio deles que alunos e professores realizam as atividades cotidianas. São, portanto, parte do contexto escolar de alunos e professores.

Por fim, os gêneros textuais são meios utilizados para a efetivação da comunicação verbal e seu trabalho deve propiciar a participação do indivíduo na construção de sentido do texto. A importância de se trabalhar com este recurso, se caracteriza na elaboração estratégias de produção de gêneros que circulem na comunidade discursiva, preparando assim o aluno para atuar efetivamente na realidade em que vive (SANTOS, 2011, p. 2).

Os recursos elencados pelas docentes, em geral, são utilizados nas duas redes de ensino. Porém, as professoras de escolas particulares apontaram para o acesso a uma maior variedade de jogos pedagógicos, recursos artísticos e gerais, diferentemente das docentes da rede pública, que afirmaram contar principalmente com os jogos pedagógicos disponibilizados pela Prefeitura do Recife em parceria com alguns órgãos, como a Universidade Federal de Pernambuco. As professoras ainda citaram a utilização de materiais recicláveis para construir com as crianças seus próprios jogos e brinquedos.

Com relação a frequência da realização das atividades e recursos propostos acima, as professoras da rede pública expuseram que recebem as crianças geralmente com uma dinâmica, pois, é quando os alunos se mostram mais “tranquilos e dispostos” e dessa forma conseguem dar continuidade ao trabalho diário. A exemplo, observa-se a fala da docente a seguir:

Geralmente uso no primeiro horário, assim que eles chegam, porque se eu for fazer depois do recreio eles pensam que é uma brincadeira. É uma brincadeira, mas querendo resultados e depois do recreio eles estão mais cansados e eu prefiro fazer assim que chegam por estarem mais tranquilos (EPU. 1).

Ainda, observou-se que a maioria das docentes da rede pública afirmou incluir atividades lúdicas corriqueiramente em suas aulas. Apesar da dificuldade do acesso a materiais como jogos e brinquedos, as professoras parecem se aproximar da concepção de Almeida (2009), em que a ludicidade se expressa predominantemente como uma atitude docente em relação ao fazer pedagógico, que independe do conteúdo, disciplina, jogos e brinquedos. Isto é exemplificado na fala da professora a seguir:

Toda atividade ela tem que ser planejada, então isso fazia parte do meu planejamento semanal, quando a gente chega e senta, e vai construir aquele planejamento, a gente já tem a ideia do que vai trabalhar e nesse planejamento a gente já coloca essas atividades para que elas possam ajudar, nos apoiar e enriquecer a nossa aula (EPU.6)

Além disso, a fala acima sugere a importância do planejamento pedagógico para a elaboração de momentos significativos de aprendizagem para as crianças. Em relação a isto, a maioria das docentes de ambas as redes informaram planejar suas atividades cotidianas e definirem o uso dos materiais considerados lúdicos por elas:

As atividades são planejadas, eu tenho que seguir as atividades, eu faço planejamento semanal, e aí coloco os materiais que vou usar, desde os materiais lúdicos, brinquedos, tudo e tenho que seguir, porque senão eu mesma vou ficar confusa sem saber o que fazer (EPU.7).

De fato, as professoras da rede pública demonstraram ter maior autonomia em relação a escolha e planejamento do fazer pedagógico. Essas professoras sugeriram em suas falas que, apesar de não possuírem acesso a muitos jogos e brinquedos, a criatividade para a superação deste fator desponta como um aspecto

positivo no que concerne ao trabalho lúdico em sala de aula, pois, elas têm que buscar alternativas para deixar as aulas mais atrativas e significativas para as crianças. Observa-se a fala da professora a seguir:

Eles aprendem mais rápido. Principalmente quando tem música envolvida na atividade. Principalmente crianças de escola pública, elas têm uma facilidade muito grande com a música. Acho que é porque ouvem mesmo a música, então tudo que trabalha com música tem um UP, acontece bem diferente, aquilo não é esquecido, de fato tem uma assimilação bem mais prática (EPU.5)

Já as professoras da rede privada, narraram que são poucos os momentos de atividades lúdicas, por terem bastante conteúdo para trabalhar com os alunos durante as aulas, inclusive realizar as tarefas dos livros didáticos, fazendo com que as atividades de caráter lúdico se concentrem em apenas um dia da semana, como a sexta-feira, em alguns casos apenas uma vez no mês. As falas das professoras a seguir ilustram essas colocações:

Como eu sou obrigada a seguir um programa, nem sempre posso seguir o que eu quero. Então não tem como estar utilizando sempre atividades lúdicas, já que a escola foca na leitura e escrita de maneira tradicional, além da cobrança da família (EPR. 2).

Geralmente quando sobra tempo, mas isso não acontece muito por conta do conteúdo, aí eles ficam mais na última sexta-feira de cada mês. Não entram no planejamento (EPR. 5)

Isto demonstra que as atividades promovidas não chegam a ser atividades lúdicas, pois, as mesmas são utilizadas em momentos isolados, pontuais, quando se acaba alguma atividade ou mesmo como método avaliativo, perdendo assim o caráter lúdico, que é intencional a favor da aprendizagem. Pode-se perceber esse modo de utilização nas falas das entrevistadas acima, quando afirmam utilizá-los apenas nos momentos livre. Sobre isto, a professora EPR. 2 ainda afirma:

Raro, não tem todo dia. E quando está dentro do planejamento tem o horário para aquela atividade, quando não tá planejada, eles vão pro material quando terminam a tarefa que estão fazendo.

Apesar desta problemática exposta pelas docentes, a professora EPR. 1 parece ter uma compreensão mais abrangente da ludicidade, que se desconecta, de certa forma, dos materiais concretos e se expressa numa dimensão atitudinal:

Acho que toda aula eu puxo um negócio desse, diferente. O 4º ano está trabalhando muito artigo ultimamente, então eu procuro muito trazer eventos do dia a dia para eles, eles se divertem, entro com pontuação, trago falas deles, minhas, coloco de propósito no quadro e brinco com eles. Então sempre nas minhas aulas eu estou buscando algo diferente.

Como apontado, Almeida (2009, p.37) afirma que “uma aula com características lúdicas, não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e dos educandos”. Os mesmos devem procurar uma maneira criativa e prazerosa, que venha despertar o interesse do aluno, possibilitando a criança a desenvolver seu raciocínio lógico, sua coordenação motora, seu lado sócio afetivo, aflorar sua criatividade, de forma envolvente onde o aluno se sinta atraído e relacione sua realidade ao contexto trabalhado em sala de aula. Garantindo assim a compreensão do conteúdo de maneira lúdica.

O último tópico de questionamento para as docentes se relacionou as contribuições da ludicidade para o desenvolvimento de seus alunos. É importante destacar que as treze docentes afirmaram que as atividades lúdicas contribuem de fato para uma aprendizagem mais significativa. Neste sentido, destaca-se as falas das professoras a seguir:

Eu percebo tanto no momento de relação comigo, acho eles mais à vontade, eles têm o respeito, tem uma relação de amizade muito grande e eu acho isso muito importante para que se desenvolva a aprendizagem, a relação do professor com o aluno é muito importante. Tem menino que diz para mim “tia eu acho a língua portuguesa a pior que tem, mas contigo é diferente”. Isso para mim é o maior retorno, quando eles dizem isso, tem aquele interesse, aquele olhinho que brilha, aquela vontade, aquela curiosidade e isso é muito legal. (EPR.1)

Quando fazemos um trabalho pedagógico acompanhado de uma atividade lúdica a gente percebe que é mais interessante então quando a gente faz uma atividade que trabalha de uma forma lúdica fazendo uma relação do que foi trabalhado foi planejada com uma atividade lúdica a gente percebe que a criança apreende de uma forma mais fácil. (EPU.6)

De maneira geral, as professoras afirmaram que as atividades lúdicas despertam nas crianças as contribuições corroboradas pelos teóricos que defendem as contribuições em relação ao desenvolvimento cognitivo, social e interpessoal.

Segundo Fonseca (2007), as atividades lúdicas possibilitam a incorporação de valores, desenvolvimento cultural, assimilação de novos conhecimentos, sociabilidade e criatividade. Por meio do lúdico, a criança encontra o equilíbrio entre

o real e o imaginário, tem a oportunidade de desenvolvimento de maneira prazerosa. Brincar é um ato de criar, que deve ser aproveitado no ambiente escolar.

Portanto, destaca-se que em relação a prática pedagógica, as docentes de ambas as redes demonstram compreender a importância da utilização da ludicidade articulada as atividades desenvolvidas em sala de aula para o desenvolvimento das crianças. Apesar disto, a dificuldade de concretização destas atividades no cotidiano docente é nítida em algumas falas. Em relação as professoras da rede pública, a maior dificuldade apontada é a falta de acesso aos materiais e recursos pedagógicos. No que tange as docentes da rede privada, a dificuldade está na falta de autonomia e na grande quantidade de conteúdos curriculares que elas têm que mobilizar durante as aulas.

Ainda, algumas docentes parecem não realizar de fato atividades lúdicas no cotidiano de seu trabalho. Isto se relaciona a falta de entendimento sobre o que é ludicidade de acordo com as teorias vigentes e como esta se concretiza empiricamente.

CONSIDERAÇÕES GERAIS

A ludicidade é um aspecto fundamental do processo de ensino aprendizagem, que facilita aos professores promoverem a junção dos conteúdos trabalhados com a realidade da criança, tornando as aulas mais interessantes e prazerosas, permitindo que o aluno venha a desenvolver novos conhecimentos e aprenda de forma espontânea e criativa.

O referente trabalho analisou a ludicidade na perspectiva de trezes docentes do Ensino Fundamental I, de escolas públicas e privadas, para delinear o conceito de ludicidade a partir do discurso das professoras, conhecer quais os objetivos das atividades lúdicas utilizadas e compreender como as professoras percebem a ludicidade no desenvolvimento de seus alunos.

Os dados obtidos na investigação foram organizados à medida que respondessem aos objetivos elencados nesta pesquisa. Desta forma, analisou-se dois eixos investigativos: o conceito de ludicidade compreendidos pelos professores entrevistados e a ludicidade na prática dos docentes (situações lúdicas propostas,

frequência em que ocorrem essas atividades, e como esses momentos podem favorecer a aprendizagem).

Dessa forma, destaca-se que o conceito de ludicidade dos sujeitos da pesquisa gira em torno de três concepções: *ludicidade como sinônimo de jogos e brincadeiras*, *ludicidade como instrumento* e *ludicidade como elemento da prática pedagógica*.

De maneira geral, percebe-se que as professoras entendem que a ludicidade é bastante relevante no fazer docente, se relacionando principalmente a jogos e brincadeiras expressos como um instrumento ou recurso pedagógico. Não foram observadas diferenças significativas em relação ao conceito de ludicidade entre os públicos das escolas públicas e privadas. A categorização foi feita em função das respostas dos professores de ambos os grupos.

Ao descreverem suas práticas, identificou-se discursos que apontam para a utilização da ludicidade de forma isolada como: momentos de acolhimento, de reforço para que o conteúdo seja fixado ou até mesmo como preenchimento do tempo livre. O que, de fato, não se configura como ludicidade. Decorre daí um certo distanciamento entre o discurso dos professores sobre o que seria ludicidade e a forma como estes a utilizam.

A proposta lúdico-educativa requer dedicação do professor ao ter que selecionar, preparar, planejar e aplicar atividades que venham a envolver o aluno, buscando promover a troca de saberes e as interações entre eles. E se preciso, entrar no jogo, participando junto com as crianças. Dessa forma, o educador precisa estar ciente do motivo ao qual está utilizando o lúdico, o que preconiza uma disposição mais atitudinal do que instrumental do professor.

No que diz respeito aos materiais utilizados pelas professoras, identificou-se que, a principal diferença está em que as docentes da rede privada afirmam ter uma disponibilidade de recursos maior que as professoras da rede pública.

Destaca-se que em relação a prática pedagógica, as docentes de ambas as redes demonstram compreender a importância da utilização da ludicidade articulada as atividades desenvolvidas em sala de aula para o desenvolvimento das crianças. Apesar disto, a dificuldade de concretização destas atividades no cotidiano docente é nítida em algumas falas, ora por falta de acesso aos materiais, ora por falta de autonomia e a grande quantidade de conteúdos curriculares a serem trabalhados.

Ainda, algumas docentes parecem não realizar de fato atividades lúdicas no cotidiano de seu trabalho. Isto se relaciona a falta de entendimento sobre o que é ludicidade de acordo com as teorias vigentes e como esta se concretiza empiricamente.

Por fim, ressalta-se que esse trabalho serve de base, ainda que preliminar, para apontar sobre como o referido tema está se configurando nas escolas da Região Metropolitana do Recife. Sugere-se para futuras pesquisas, observações da prática pedagógica afim de relacionar o discurso e a prática dos professores, podendo, inclusive, suscitar contribuições para a formação inicial e continuada de professores.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Anne. **LUDICIDADE COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO.** >><http://www.cdof.com.br/recrea22.htm><<, 2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo.** Lisboa, 2009.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1997.

FERNANDES, Valdirlene de Jesus Lopes. **A ludicidade nas práticas pedagógicas da Educação Infantil.** Revista Científica Eletrônica de Ciências Sociais Aplicadas da EDUVALE - ISSN 1806-6283, 2013.

FONSECA, Gercília Alves Neves. **O lúdico nas aulas de educação das séries iniciais do ensino fundamental.** Brasília, 2007.

FREITAS, Maristela Souza. AGUIAR, Gersileide Paulino. **Educação e ludicidade na primeira fase do ensino fundamental.** >><http://revista.univar.edu.br/><< Interdisciplinar: Revista Eletrônica da Univar (2012) n.º 7.

GULINELLI, Deize. **A ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental: uma retrospectiva dos jogos tradicionais.** São Paulo, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** 1a ed. São Paulo: Pioneira, 1994.

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo: EPU, 1986.

MARTINS, João Carlos. **Vygotsky e o Papel das Interações Sociais na Sala de Aula: Reconhecer e Desvendar o Mundo**. Série Ideias n. 28. São Paulo: FDE, 1997.

NEVES, José Luis. Pesquisa Qualitativa – **Características, Usos e Possibilidades**. Caderno de pesquisas em administração, São Paulo, V.1, Nº 3, 2º SEM./ 1996.

SANT'ANNA, Alexandre. NASCIMENTO, Paulo Roberto do. **A história do lúdico na educação**. Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo – SP, 2001.

SCHULTZ, Elis Simone. MULLER, Cristiane. DOMINGUES, Cilce Agne. **A ludicidade e suas contribuições na escola**, 2006.

TEIXEIRA, Ricardo Roberto Plaza; APRESENTAÇÃO, Katia Regina dos Santos da. **Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática**. Revista Linhas, Florianópolis, v. 15, n. 28, p. 302-323, jan./jun. 2014.

COSTA, Marcos André Nunes; **O (re)encantar da prática pedagógica por princípios das práticas de lazer**. Universidade Federal de Pernambuco, Recife – PE, 2009.

OLIVEIRA, Fabiane dos Santos; **Lúdico como instrumento facilitador na aprendizagem da educação infantil**. Universidade Candido Mendes, Araisos – MA, 2010.

FRANÇA, Daise Lima de Andrade; **A pratica docente expressa com ludicidade: um repensar sobre o jogo na escola pública**. Universidade Federal de Pernambuco, Recife – PE, 2008.

SANTOS, Andrezza Santos dos; Os gêneros textuais na sala de aula: a reportagem. **Periódico de Divulgação Científica da FALS** Ano V - Nº XI- JUL / 2011

SAVIANI, Demerval. **A pedagogia no Brasil: história e teoria**. Campinas, SP: Autores Associados, 2008.

HOLMES, Maria de Fátima Mendonça; **A prática pedagógica escolar mediada pela ludicidade da educação de jovens e adultos**. Universidade Federal de Pernambuco, Recife – PE, 2006.

KOHL, Henrique Gerson; **Gingando na prática pedagógica escolar: expressões lúdicas no que fazer da educação física**. Universidade Federal de Pernambuco, Recife – PE, 2007.

MARKO, Leslie. **Teatro em sala de aula: um olhar que tocar e transforma**. (Artigo)
>>www.ensinosobreholocausto.com.br/downloads/jornada2/conteudo3.pdf.<< 2010.

ANEXO

Questionário

Nome:

Sexo:

Escolaridade:

Tempo de profissão:

Turma que atua no momento:

Leciona nessa turma a quanto tempo?

Rede de ensino:

Entrevista

1 – O que você entende por ludicidade?

2 – Quais os recursos que você costuma usar?

3 – Como você costuma usar esses recursos e em que momentos?

4 – Essas atividades são planejadas?

5 – Com que frequência você realiza essas atividades?

6 – Como você percebe o reflexo dessas atividades no desenvolvimento dos alunos?