



UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ

INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

YANE DE JESUS SARMENTO JARDIM

**OFICINAS LUDOPEDAGÓGICAS E SUA IMPORTÂNCIA NA FORMAÇÃO CONTINUADA
DO PROFESSOR DOS ANOS INICIAIS DOS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

MARABÁ

2023

YANE DE JESUS SARMENTO JARDIM

OFICINAS LUDOPEDAGÓGICAS E SUA IMPORTÂNCIA NA FORMAÇÃO CONTINUADA DO PROFESSOR DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Trabalho de conclusão de curso, apresentado à Faculdade da educação do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, como requisito para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador (a): Ma. Silvana de Sousa Lourinho

MARABÁ

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Biblioteca Setorial Josineide da Silva Tavares

- J37o Jardim, Yane de Jesus Sarmento
 Oficinas ludopedagógicas e sua importância na formação continuada do professor dos anos iniciais do ensino fundamental / Yane de Jesus Sarmento Jardim. — 2023.
 38 f. : il. color.
- Orientador (a): Silvana de Sousa Lourinho.
 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá, Instituto de Ciências Humanas, Faculdade de Ciências da Educação, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Marabá, 2023.
1. Educação permanente. 2. Professores de ensino fundamental - Formação. 3. Brincadeiras. 4. Aprendizagem. 5. Jogos. I. Lourinho, Silvana de Sousa, orient. II. Título.

CDD: 22. ed.: 374

YANE DE JESUS SARMENTO JARDIM

OFICINAS LUDOPEDAGÓGICAS E SUA IMPORTÂNCIA NA FORMAÇÃO CONTINUADA DO PROFESSOR DO ENSINO FUNDAMENTAL DOS ANOS INICIAIS

Trabalho de conclusão de curso, apresentado à Faculdade da educação do Instituto de Ciências Humanas da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, como requisito para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Data de aprovação: Marabá (PA) 05 de dezembro de 2023.

Banca examinadora:

Prof. Ma. Silvana de Souza lourinho

Orientador (a)

Prof. Dr. Walber Christiano Lima da Costa

Examinador interno

Prof. Dr. Davison Hugo Rocha Alves

Examinador interno

Dedico este trabalho primeiramente a Deus e a meus pais,
meus melhores e maiores orientadores da vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Jeová Deus por ter me dado forças em cada etapa da vida acadêmica e por não ter me deixado desistir. Levo comigo o salmo de Josué capítulo 1 versículo 9 que diz: "seja corajoso e forte" pois, somente se formos corajosos e fortes é que conseguiremos vencer todos os desafios que a vida nos dá.

Agradeço a meus pais, minha mãe Aurilene e meu pai Cesar que sempre me apoiaram em tudo que eu queria fazer.

À minha vó por parte de mãe que faleceu no dia 26 de agosto de 2022, que sempre me ligava e perguntava como estava indo a faculdade. Sua partida deixou uma grande dor em meu coração, mas sei que lá de cima ela está orgulhosa e feliz por ver sua neta concluir mais uma etapa da vida.

Agradeço ao meu companheiro de vida Pedro Henrique que encontrei no decorrer na caminhada e tem sido meu grande apoio, e suas orações contribuíram muito para que eu aguentasse o processo.

Agradeço também a minha amiga Neta que sempre me deu carona para a faculdade e em todos os momentos do curso sem nunca cobrar nada., sem ela teria sido mais difícil.

Agradeço aos professores que estiveram presentes nesta trajetória, em especial a professora Silvana que me acolheu e não hesitou em me ajudar no meu trabalho, Professor Walber que me mostrou os caminhos da pesquisa, Professor Davison por sua inteligência e professor Tiese pelo seu grande coração. Seus conselhos e ensinamentos me mantiveram firmes na jornada acadêmica e na vida.

Por fim, aos meus queridos amigos da turma 2020 que sempre estiveram comigo nos bons e maus momentos, nas brincadeiras e nos momentos sérios sempre tirando uma risada ou até mesmo um choro entalado por causa das dificuldades e a correria da vida acadêmica e pessoal.

“Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade”

(Freire, 1996, p.32)

RESUMO

Este trabalho tem como princípio de estudo a formação continuada de professores do ensino fundamental dos anos iniciais. Trago reflexões de autores acerca da importância de trabalhar a ludicidade em sala de aula, e que esta contribui ativamente no aprendizado das crianças, trazendo de volta o prazer em aprender. O objetivo geral do estudo foi identificar a importância das formações continuadas baseadas na ludicidade e oferecer aos professores uma formação continuada através de uma oficina ludopedagógica, com indicação de jogos e brincadeiras, para servir de auxílio nas suas aulas. A pesquisa foi desenvolvida em uma escola vinculada à Secretaria Municipal de Educação (SEMED) do município de Marabá. Trata-se de uma pesquisa baseada nos fundamentos da pesquisa-ação. Foram usados autores como Vygotsky, Santos, Paulo Freire, Kishimoto dentre outros que serviram como base para o aporte teórico da pesquisa. Assim, como resultados, foi identificado a importância de promover práticas de ensino voltadas para a ludicidade como forma de ajudar na formação dos professores e servir de apoio pedagógico para melhorar sua prática em sala de aula e que, isso resulta em um processo de aprendizagem melhor para os discentes visto que este tipo de prática permite o resgate da infância dos alunos.

Palavras-chaves: Oficina; Formação continuada; Jogos; Brincadeiras.

ABSTRACT

This work has as its study principle the continued training of elementary school teachers in the early years. I bring authors' reflections on the importance of working on playfulness in the classroom, and that it actively contributes to children's learning, bringing back the pleasure of learning. The general objective of the study was to identify the importance of ongoing training based on playfulness and offer teachers continued training through a play-pedagogical workshop, including games and games, to help in their classes. The research was carried out in a school linked to the Municipal Department of Education (SEMED) in the municipality of Marabá. This is research based on the fundamentals of action research. Authors such as Vygotsky, Santos, Paulo Freire, Kishimoto, among others, were used as a basis for the theoretical contribution of the research. Thus, as a result, the importance of promoting teaching practices focused on playfulness was identified as a way of helping in the training of teachers and serving as pedagogical support to improve their practice in the classroom and that this results in a better learning process for students since this type of practice allows students to recover their childhood.

Keywords: Playfulness; Continuing training; Games; Jokes.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- Apresentação da oficina	22
Figura 2- Apresentação da oficina	23
Figura 3 - Bingo das operações	23
Figura 4 - Caldeirão das operações	24
Figura 5 - Jogo da velha da matemática	24
Figura 6 - Brincadeira do bafão	25
Figura 7 - Responde ou passa	25
Figura 8 - Ditado mágico	26
Figura 9 - Amarelinha das palavras	26
Figura 10 - Ditado de gravuras	27

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	12
2 REFERENCIAL TEÓRICO	15
2.1 O LÚDICO COMO FERRAMENTA PSICOPEDAGÓGICA	15
2.2 O LÚDICO COMO FERRAMENTA PSICOPEDAGÓGICA	17
2.3 O LÚDICO E AS DIFICULDADES QUANTO A IMPLEMENTAÇÃO EM SALA DE AULA E A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO CONTINUADA	20
3 METODOLOGIA	23
3.1 DESCRIÇÃO DA PESQUISA	23
3.2 PROCEDIMENTOS DE COLETAS DE DADOS: OBSERVAÇÃO	24
3.3 QUESTIONÁRIO	25
4 RESULTADOS E DISCUSÕES	29
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS.....	37
ANEXOS.....	39

1. INTRODUÇÃO

No ano de 2020 ingressei no curso de pedagogia na Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará-UNIFESSPA com 17 anos de idade. De início, tive medo de não estar fazendo o curso certo, ou se iria conseguir terminar a faculdade. Somente sabia que queria muito dar orgulho para minha mãe e meu pai que sempre lutaram para que eu pudesse chegar onde cheguei.

Durante esses quatro anos de curso, participei de tudo que podia, desde cursos, monitorias a projetos de pesquisa. E foi com o professor Walber que conheci a pesquisa científica por meio do projeto Ensino de Matemática para Surdos usuários de Libras e a formação de professores no qual pude aumentar meu interesse pela formação do professor. Durante o projeto pude participar de oficinas e aprender um pouco sobre a importância da língua brasileira de sinais, mas foi somente em uma disciplina de Arte ludicidade e Educação ministrada pela professora Silvana que pude encontrar o meu foco de estudo.

Desde pequena sempre me encantei pela elaboração de artigos decorativos, modificar as coisas com objetos recicláveis, fazer arte. Sempre guardava os rolos de papel higiênico e inventava um porta treco, as caixas de sapatos eram transformadas em quadros de fotos, as roupas velhas em roupas de bonecas, e por aí vai. Um dos motivos que me levou para o curso de Pedagogia foi a criatividade em fazer decorações que eu via nos meus professores de ensino fundamental quando eu estudava, e foi durante esta aula da professora que surgiu um questionamento levantado pela mesma que consistia em basicamente “por que não ensinar os professores a fazer seus próprios brinquedos, suas atividades lúdicas visto que a maioria tem dificuldade e esta não é muito levada em consideração”.

Nos meus estágios obrigatórios e não obrigatórios, eu via muitos professores que não enfeitavam a sala de aula, não faziam uma dinâmica ou um jogo pedagógico com os alunos mesmo sabendo que estes gostavam. Alguns apontavam a falta de apoio da escola, a falta de materiais, a prática que não tinham ou até mesmo a falta de tempo. Desde este dia comecei a debater comigo mesmo quais seriam as possibilidades para a resolução desta problemática, e foi daí que surgiu na minha cabeça a proposta de fazer meu trabalho de conclusão de curso baseada na ludicidade e na formação dos professores. Foi então que cheguei na proposta de estudar sobre a importância de ajudar os professores a produzir uma aula divertida e prazerosa para as crianças.

A ludopedagogia é um instrumento pedagógico que tem como objetivo auxiliar a aprendizagem da criança usando o lúdico. Seu uso não se baseia apenas na inserção do jogo e da brincadeira livremente sem nenhum objetivo ou intervenção, ela é uma ferramenta com propostas e fins pedagógicos.

As brincadeiras e os jogos dentro da ludopedagogia acabam por facilitar o ensino da criança, pois ela está inserida no contexto da mesma, e este ato de brincar e jogar de acordo com Batista et al (2000) estimulam na criança a imaginação, a concentração, percepção e socialização.

Este tipo de ferramenta, é mais comum serem observados na educação infantil, sendo esta obrigatória como deixa bem claro o RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, 2018), e por isso, acabam sendo incomuns no ensino fundamental. Com base neste viés, é de suma importância salientar que a ludicidade é importante não só na fase pré escolar, mas também, no ensino fundamental, pois é diante desta fase que a criança tem uma imaginação e criatividade mais intensificadas.

Desse modo, o professor juntamente com a escola, deve ver o lúdico não como uma atividade recreativa somente para distração ou um momento de diversão, eles devem olhar para o lúdico como uma estratégia valiosa de ensino que é permeada de benefícios físicos e psicomotores. Sendo assim, a escola e o docente devem buscar informações para poder absorver da melhor maneira possível este método em sala de aula com seus alunos.

Todos os profissionais não só da educação têm sua primeira formação, todavia, os mesmos nunca devem abandonar o ato de inovar suas práticas. Estes profissionais devem estar preparados para as dificuldades que o ambiente escolar possui, e para isso, o professor deve ter conhecimento de estratégias favoráveis para o desenvolvimento de seus discentes. Sabe-se que o ser humano não nasce dotado desses conhecimentos, eles são adquiridos com o tempo, seja no meio individual ou social.

Segundo Veneziani (2020), o ser humano precisa ser:

“Humilde” é saber respeitar o limite, o conhecimento alheio e estar aberto a aprender a aprender, atitude louvável que demonstra grande sabedoria. É saber respeitar a si mesmo e ao próximo, reconhecer que cada ser vivo carrega consigo seus próprios saberes, que podem não se assemelhar aos seus (p.28).

O autor ressalta em seu pensamento filosófico, que um bom profissional é aquele que sempre está disposto a aprender mais e a acompanhar as mudanças que o mundo passa todos os dias. A escola tem como papel central formar a nova geração da melhor maneira possível para as necessidades que a sociedade demanda, com isso, a formação continuada acaba se tornando uma grande aliada para esses professores. Os docentes que têm como papel conduzir o aprendizado dos alunos precisam sempre buscar novas alternativas, metodologias de ensino e até mesmo uma comunicação diferente para poder ter resultados ainda mais positivos em sala de aula.

Sendo assim, uma dessas possibilidades que tem sido de grande ajuda para esses profissionais é o uso de jogos e brincadeiras como diz a autora Santos (2020) porém, a autora ainda diz que muitos professores possuem grande dificuldade de usufruir dessa ferramenta em sala de aula, seja por causa de uma formação inicial precária ou até mesmo pela falta de incentivo, e por consequência acabam não se apropriando desta ferramenta.

Partindo deste pensamento, a questão estudada nesta mamografia teve como principal foco estudar o papel que as oficinas lúdicas tem para uma formação continuada dos professores de uma escola pública de ensino fundamental localizada no município de Marabá-PA, em que teve como participação os educadores que trabalham no campo da pesquisa estudada. Foi desenvolvido e utilizado métodos da pesquisa-ação com subsídios para a coleta de informações por meio da observação e aplicação de questionário, e depois sentiu-se necessidade de construir uma intervenção através de uma oficina em que foram dados vários exemplos de jogos e brincadeiras que eles poderiam estar desenvolvendo com a turma. Destacam-se como base teórica para o desenvolvimento deste trabalho autores como: Vygotsky, Santos, Paulo Freire, Kishimoto e dentre outros.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O lúdico como ferramenta psicopedagógica

O lúdico é uma palavra que tem origem do latim *ludus* e seu significado está relacionado ao brincar, jogar, brinquedos e brincadeiras (Costa, 2005 *apud* Rau, 2007) e este sempre fez parte do comportamento humano, sendo importante desde a infância até a fase adulta. Muito tempo atrás a educação já era refletida como uma atividade inteiramente ligada ao prazer. Silveira (1998) dizia que a educação das crianças tinha que estar fundamentada em jogos educativos, pois estes agiam na construção do caráter da criança. Esses tipos de atividades lúdicas sempre estiveram presentes na sociedade, até mesmo os atenienses realçaram a importância que ela tinha para a educação de suas crianças como diz o autor mencionado que:

Brincando, aprenderá, o futuro construtor, a medir e a usar a trena; o guerreiro, a cavalgar e a fazer qualquer outro exercício, devendo o educador esforçar-se por dirigir os prazeres e os gostos das crianças na direção que lhes permita alcançar a meta a que se destinarem (P.41).

Para que as crianças pudessem desenvolver certas habilidades naquela época, era preciso que as mesmas usassem a brincadeira para assim poderem aprender de forma mais rápida e animada, o que acabava não se tornando trabalhoso e chato para elas. O brinquedo nesta época era visto como um instrumento para criar laços e criar relações entre as pessoas.

Comênio (1957, p.156) fala que a educação tem que ser para a criança algo “fácil”, para que as mesmas não acabem se afastando dos estudos ou achando muito chato, elas têm assim, que sentir vontade e alegria, assim como aquela que elas sentem quando estão brincando com outras crianças e essas concepções de brincadeiras foi sendo aprofundada com o passar do tempo.

A valorização da brincadeira na educação ficou ainda mais forte com as ideias de Froebel (1872-1852), Maria Montessori (1870-1909) e Decroly (1871-1932), pensamentos que influenciaram as práticas pedagógicas nas creches, pré-escolas e muitas outras instituições espalhadas pelo mundo todo.

Mesmo com grandes autores indagando o papel que o lúdico tem para a formação educacional da criança, segundo a autora Santos (2020) ainda é muito comum professores acreditarem que a ludicidade é um atraso para o processo de aprendizagem dos estudantes. Muitos não aceitam as crianças brincarem no momento da aula, concebendo este tipo de atividade somente como algo recreativo e não como uma ferramenta que se usada de forma correta pode trazer resultados pedagógicos.

Almeida (1994, p.18) fala que “o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças”. A criança quando entra para a escola acaba se chocando com uma realidade totalmente diferente da que ela está acostumada, até então ela só brincava com colegas e em

seu convívio familiar, e no ambiente novo que é a escola ela tem que “comportar” e aprender as disciplinas impostas pelos professores sentadas em suas cadeiras.

Desse modo, Friedmann (1996) incita em suas palavras que o professor tem que “trabalhar os jogos como forma de difundir os conteúdos”, ou seja, o lúdico que são os jogos e brincadeiras tem como principal função segundo o autor tirar esse modelo tradicional estipulado como “chato e cansativo” pelos alunos, para algo prazeroso, podendo facilitar o ensino e aprendizagem das crianças.

Teixeira (1995) cita algumas contribuições que o lúdico traz para o desenvolvimento da aprendizagem:

O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, habitação é a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento; O jogo é essencial para saúde física e mental. O jogo simbólico permite à criança vivenciar o mundo adulto e isto possibilita mediação entre o real e o imaginário (p.23).

Com isso, o lúdico conforme o autor não é somente uma recreação proposta apenas para divertir as crianças, ela age como uma ferramenta psicopedagógica, atuando na satisfação da criança, e com isso, se faz necessário seu uso em sala de aula. O brincar está inteiramente ligado na vida da criança, e se for elaborada pensando nela, está contribuirá para uma aprendizagem significativa pois, é no ato de brincar que ela explora e descobre o mundo.

Rau (2011, p.25) diz que:

[...] Muitos profissionais da área educacional utilizam a ludicidade como um recurso pedagógico, pois a utilização de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, auxilia a transposição dos conteúdos para o mundo do educando.

Segundo o autor, quando o professor utiliza este recurso pedagógico em suas aulas, desenvolve brincadeiras e momentos lúdicos com seus alunos, este consegue estimular os alunos a pensar, refletir, imaginar, e como consequência acaba oportunizando maneiras de aprender diferente para seus educandos.

O brincar segundo o autor é “coisa séria! Isso envolve uma atitude por parte do adulto, seja ele nos momentos planejados ou livres, seja durante a atuação pedagógica voltada à aprendizagem significativa”. Para que o ato de brincar seja pedagógico, o educador precisa estar atento a seu planejamento e objetivos, a fim de que, o momento seja visto como ajuda na construção da aprendizagem significativa de seus alunos.

Kishimoto (2011, p.40), destaca também que “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil”, ou seja, a criança se desenvolve melhor brincando por meio da espontaneidade e do prazer que está inteiramente ligado ao brincar.

A CNBB (1997) fala que “quem brinca está mais feliz e, portanto, mais predisposto a amar ao próximo”, ou seja, a criança precisa desses tipos de atividades e desse contato com a brincadeira para seu crescimento e seu aprendizado do mundo real, pois, isto as auxiliará nas dificuldades da vida futura e também a interagir melhor com outros ao seu redor. Toda criança tem o direito de brincar e isto está explícito em leis nacionais e internacionais sendo este direito dado como muito importante, pois, a partir de 1990 foi dotado dos direitos da criança e ainda, o estatuto da criança e do adolescente (ECA) fala em seu artigo 16 inciso IV que o brincar faz parte do direito da criança o que torna este ato muito importante na formação delas além de poder agir também, como uma grande ferramenta psicopedagógica.

2.2 O Lúdico como ferramenta psicopedagógica

O lúdico é considerado uma ferramenta de ensino onde as crianças conseguem aprender por meio do prazer, e este acaba contribuindo ativamente para o seu desenvolvimento pleno, com objetivo claro de descomplicar o processo de aprendizagem do aluno, que por muitas vezes acaba sendo difícil para eles. Santos et al (2020) ressalta que:

O lúdico é uma maneira dinâmica e prazerosa de se aprender algo, pois os jogos e brincadeiras na ação psicopedagógica servem justamente para instigar o indivíduo ao desejo de aprender.

As crianças de acordo com Vygotsky (2003) não possuem o mesmo pensamento dos adultos, estas precisam se desenvolver e construir sua individualidade, e isso ocorre quando estão brincando pois é onde ela testa suas próprias teorias. O lúdico desenvolve na criança o prazer pela atividade que ele está fazendo, a imaginação dela é grande, e por meio da brincadeira ela consegue transformar este momento em algo simbólico que as ajuda na hora de aprender e no seu desenvolvimento. A atividade lúdica exige uma participação ativa do aluno, onde ele vivencia por inteiro a realização da atividade.

Sabe-se que o processo de aprendizagem não é do mesmo jeito para todas as pessoas, nem todo mundo aprende do mesmo jeito e com o mesmo método, com isso, este processo acaba sendo muito difícil para alguns, pois, cada aluno possui uma realidade diferente. Para que este momento seja mais fácil, a psicopedagogia tenta buscar alternativas com o intuito de ajudar, e o lúdico é uma dessas possibilidades.

Vygotsky (2003) deixa bem claro que o desenvolvimento da criança se dá através do brincar ou seja, do uso lúdico. Quando uma criança está brincando, ela põe na atividade um sentimento enorme que a motiva a ir além da brincadeira, esta age de forma motora no psicológico da criança desenvolvendo também suas emoções.

Santos (2014) deixa bem claro que os jogos e brincadeiras não são simplesmente uma diversão sem contexto, o ato de brincar “está também educando as pessoas integralmente, tornando-as mais humanas através do desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral”, sendo assim, o lúdico age acima de tudo no emocional da criança o que acabará ajudando na sua formação integral.

Teixeira (1995) nos diz que:

O lúdico apresenta dois elementos que o caracterizam: o prazer e o esforço espontâneo. Ele é considerado prazeroso, devido a sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. É este aspecto de envolvimento emocional que o torna uma atividade com forte teor motivacional capaz de gerar um estado de vibração e euforia. Em virtude desta atmosfera de prazer dentro da qual se desenrola, a ludicidade é portadora de um interesse intrínseco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo (TEIXEIRA, 1995, p.23).

A ludicidade tem a capacidade de favorecer o psicológico da criança pois, quando elas têm contato com uma situação que estão acostumadas, acabam se sentindo mais motivadas, gerando uma “euforia” como diz o autor citado. Quando a criança entra em contato com uma brincadeira, esta desenvolve um misto de emoções e sensações, o que as ajudam a desenvolver suas personalidades e a lidar com as diferentes situações em que vivenciam todos os dias.

Kishimoto (2003) fala que o jogo é muito importante para o desenvolvimento infantil, seja de modo livre ou como material educativo onde o educador auxilia a atividade. Desse modo, estas devem ser organizadas e planejadas para propiciar a construção dos conhecimentos dos discentes de acordo com suas necessidades.

O brincar tem o papel de estimular na criança segundo Kishimoto (1994)

A desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade.

De acordo com a fala da autora, o lúdico possui uma capacidade de criar um caminho para a construção da inteligência, afetividade e é indispensável a saúde física, emocional e intelectual, por isso, cabe ao professor criar um ambiente favorável para o desenvolvimento da criança que seja oportuno para

seu desenvolvimento, possibilitando momentos de descobertas e despertando o interesse dos alunos. Dessa forma, a ludicidade torna-se uma ferramenta pedagógica servindo de auxílio para os profissionais da educação, por isso, ela deve ser seu grande aliado no momento do planejamento das atividades, elas devem ser pensadas e desenvolvidas para o bem estar do aluno tendo o foco principal a aprendizagem deles.

Kishimoto (1914) nos diz também que o brincar ensina a criança a ter autocontrole, a lidar com frustrações, derrotas e vitórias, ela age na formação emocional do indivíduo. A criança aprende a respeitar o outro, a controlar suas emoções e corpo, além de auxiliar no seu desenvolvimento emocional positivo, ela ajuda também a lidar com o desprazer em que seus desejos nem sempre serão atendidos.

Contudo, com base nos pensamentos da autora, o educador tem um papel muito importante, pois é ele quem vai conduzir a ação para que ocorra da melhor maneira possível a construção do conhecimento de seus educandos. Devem oferecer sempre as melhores alternativas e atividades que possam estimular as crianças para que se sintam interessados em aprender. Para que o pedagogo possa usufruir desse instrumento, é preciso ter primeiro uma formação adequada, ou seja, é preciso que os educadores reconheçam e valorizem desde o início de sua formação o uso do lúdico, pois, como já descrito ele é muito importante para a saúde mental das crianças e por isso, merece uma grande atenção. Sendo assim, os jogos e brincadeiras devem estar presente em toda a fase escolar da criança, não só nos primeiros anos de escolas, e para que a atividade tenha objetivos pedagógicos, o professor deve se organizar e planejar aulas com cuidado para ajudar seus alunos.

Segundo Marques (2017, p.679) professores possuem o papel de pensar em metodologias e atividades que busquem a “autonomia, a criticidade, o protagonismo e a reflexão do educando” e isso trará mais rendimento na aprendizagem dos discentes e uma relação melhor com o próprio professor. Estes tipos de atividade possibilitam uma assimilação dos conteúdos de maneira mais leve, o que faz com que o momento de aprendizagem aconteça naturalmente, e o autor ainda diz que o tem o poder de agir como estimulante para o conhecimento.

Na hora de elaborar e pensar em uma aula lúdica, o professor não deve esquecer também de valorizar o conhecimento cultural de seus alunos e as brincadeiras tradicionais. Segundo Santos (2020) “a educação poderia ser o mais eficiente caminho para estimular a consciência cultural do indivíduo”, as brincadeiras estão ligadas a cultura, que foi construída com o tempo, e a escola como formador da identidade do aluno, deve participar dessa construção da história da criança, se mostrando comprometido com as tradições que cada um possui. Quando a escola leva em consideração o contexto cultural da criança eles estão fazendo seus alunos refletirem não só sobre conteúdos pré-estabelecidos, mas, também sobre o acervo cultural existente nas escolas e na sociedade em que eles estão inseridos, e vivenciar os jogos tradicionais vai possibilitar essa compreensão de sua realidade.

Diante dos expostos, o próximo tópico vem retratar um pouco das dificuldades que os professores enfrentam ao utilizar o lúdico em sala de aula e como a formação continuada pode ser uma opção para ajudar a resolver estes problemas enfrentados pelos educadores.

2.3 O lúdico e as dificuldades quanto a implementação em sala de aula e a importância da formação continuada

Com a evolução da sociedade, tem se discutido muito a respeito da prática docente e as ferramentas que estes utilizam em sala de aula. Esses debates acontecem pelo fato de que o professor tem de estar preparado para exercer a profissão diante de qualquer dificuldade. Diante do exposto, o professor precisa aplicar uma metodologia que atenda a necessidade de sua turma, sempre respeitando e levando em consideração os conhecimentos prévios de cada um como diz Paulo Freire (1996).

Friedmann (2012) fala que os educadores precisam ter atitudes para tornar a atividade lúdica eficaz, ela nos diz:

Possibilitar tempo, espaço e materiais para as crianças brincarem livremente. Escutar o que as crianças têm a dizer, fortalecendo seus posicionamentos e autoestima. Fomentar a autonomia durante os conflitos, para estimular o desenvolvimento emocional e o autoconhecimento das crianças. Possibilitar ações físicas que motivem as crianças a serem mentalmente ativas. (FRIEDMANN, 2012, p. 54)

O professor não deve somente inserir uma brincadeira sem norte, ele precisa observar seus alunos, propor atividades com objetivos pedagógicos onde as crianças possam se desenvolver tanto social como individualmente. Como as brincadeiras sempre estão presentes na vida das crianças, as atividades lúdicas podem se tornar um aliado no planejamento do professor afim de contribuir para a construção da aprendizagem dos seus educandos, e é diante dessa ação que entram alguns empecilhos quanto a inserção da prática do lúdico na sala de aula.

Segundo a autora Santos (2014, p.8), ela nos incita em suas palavras que os professores têm conhecimento de que o lúdico é importante para o aprendizado, porém “faltam-lhes estratégias práticas, pois na sua formação acadêmica as práticas lúdicas raramente faziam parte das atividades de formação, deixando uma lacuna neste quesito”, ou seja, um dos principais motivos que levam aos professores a não usarem o lúdico em sala de aula é a falta de subsídios em sua formação inicial como ressalta a autora. Além disso, é difícil para os professores fazer ligação das brincadeiras com os conteúdos pré estabelecidos para a educação.

Para se pensar em uma educação lúdica, a autora diz que é preciso pensar acima de tudo em uma formação de professores baseada nesses princípios, pois são estes profissionais que estarão à frente como

mediador do conhecimento do aluno. O educador precisa assim, ter conhecimentos necessários e competências para trabalhar essa metodologia em sala de aula. Com isso, é notório a necessidade de ajudar esses educadores a melhorar suas práticas de ensino, visto que estas eram pouco faladas no início de sua formação, por isso uma das alternativas que serve de suporte para os pedagogos são as formações continuadas que devem ser além de saberes teóricos, ou seja, deve ser levado em consideração as práticas dos professores.

As mudanças rápidas na sociedade fazem com que se criem novas exigências para o ensino e com isso, é preciso que os profissionais da educação acompanhem esses novos paradigmas. A escola precisa se reinventar constantemente para abrir novos caminhos e chegar até o discente. Com isso, há a necessidade de se pensar em uma formação contínua.

O ser humano está em constante aprendizado, e mesmo depois de já ter concluído sua formação inicial devem estar sempre dispostos a aprender mais. Pimenta (1996) fala que a “formação do professor” deve ser “um projeto único englobando a inicial e a contínua”, isso implica na importância do que foi dito acima, o professor não pode parar de se atualizar, a escola onde atuam também possui o papel de promover momentos de formação com “redes de formação continuada” e ver que “o primeiro nível é a formação inicial”, isto porque vivemos em uma sociedade que a todo momento está se ressignificando.

Com a criação da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) além de pensar na formação integral do aluno, discute também a formação do professor tanto inicial como a continuada, ela reforça a exigência de se atualizar profissionalmente, essa atitude deve ser vista como necessária por esses educadores pois, implica na melhoria de suas práticas de ensino e conseqüentemente na aprendizagem de seus educandos.

Sendo assim, o profissional de educação não deve somente esperar que as escolas propiciam momentos como estes, eles devem procurar se atualizar por meio “participação em cursos de extensão, workshops, congressos online e presenciais, oficinas, troca de experiências, conversas entre profissionais, comunidades de aprendizagem e tantas outras opções para troca de informações e experiências” assim como diz Veneziani (2020, p.30).

Quando o professor sai de sua zona de conforto, busca por novas fontes e conhecimentos de metodologias atuais eles conseguem obter impactos positivos na comunidade escolar, tornando uma educação completa e de qualidade. Tendo em vista essa importância de se atualizar por meio da formação continuada, esta deve ser vista como urgentes, pois ela não traz somente técnicas, mas também discussões e experiências que podem ajudar os professores. Durante as formações o professor pode compreender e buscar soluções sobre problemas que enfrentam no cotidiano escolar, podendo também refletir sobre suas práticas e sua visão a cerca da criança no seu processo de aprendizagem.

Portanto, os tópicos a seguir vem relatar a experiência adquirida na escola já citada, destaco a área do estudo que foi a realização das observações que se sucedeu até a prática da oficina com os professores a fim de alcançar o objetivo do estudo.

3 METODOLOGIA

A princípio, o presente trabalho de conclusão de curso foi publicado como artigo científico pela autora no I Congresso Internacional de Educação Seven e na Home publishing Brasil nos dias 19 e 20 de setembro de 2023.

A pesquisa deste trabalho se sucedeu por meio da pesquisa-ação, onde foi feita uma observação e intervenção em uma escola de Ensino Fundamental localizada em Marabá.

Thiollent (1992) diz que a pesquisa-ação é:

“um tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativos” (P.16).

Em conformidade com o autor, a pesquisa-ação é realizada através de uma análise de dados sobre um determinado problema, e com base nesses levantamentos é feita uma intervenção para resolver a problemática apontada. Estes problemas são resolvidos com a participação ativa dos envolvidos do local onde a pesquisa foi feita.

Em síntese, este trabalho foi desenvolvido com a participação dos professores de uma escola pública localizada no município de Marabá-PA, onde primeiro foi feita uma observação acerca da prática de sala de aula desses educadores com intuito de analisar se utilizavam durante suas rotinas a ludicidade para auxiliar seus alunos na aprendizagem, tal como a utilização de jogos e brincadeiras. Segundamente, foi desenvolvida uma coleta de dados mais específica por meio de um questionário com perguntas na plataforma Google Forms online, que contou com a participação de 4 professores, o objetivo era conhecer a prática desses professores, entender suas dificuldades e saber o que pensavam sobre o lúdico.

Por fim, após as coletas de dados, foi realizada uma oficina na escola com os 4 professores, os mesmos que participaram da entrevista. Esta atividade serviu como uma formação continuada que teve como objetivo geral dar suporte a estes educadores no desenvolvimento de atividades lúdicas. Durante a oficina, foram ofertados módulos que possibilitaram a discussão, reflexão e análise sobre questões lúdicas e também, foram indicados vários jogos e brincadeiras com base nas sugestões dadas pelos professores.

3.1 Descrição da pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma escola pública de ensino fundamental no município de Marabá-PA com 5 professores (as) que trabalham no período da manhã e tarde. A escola atende crianças de 6 a 10 anos

de idade. Este estudo foi realizado no dia 02 de maio a 14 de agosto do ano de 2023, dividindo-se entre observação com a coleta de dados e a prática.

Como já possuía conhecimento da escola e seus colaboradores, as observações foram aproveitadas por meio da disciplina de estágio obrigatório de Ensino Fundamental. O primeiro passo foi apresentar a finalidade da pesquisa a gestão da escola, tais como termos de autorização e consentimento para a realização. O segundo passo foram as observações feitas com 5 professores do período da tarde de 1º a 5º ano, onde foram feitos 4 dias de observação em cada turma. O terceiro passo foi um questionário aplicado após as observações com os professores observados, o quarto e último passo foi a realização da oficina.

3.2 Procedimentos de coletas de dados: observação

Durante as observações foram analisadas a prática dos professores em sala de aula, tais como suas estratégias, suas metodologias e se os mesmos utilizavam a ludicidade em suas rotinas. A primeira sala observada foi a de primeiro ano onde um professor era regente da turma. A classe era composta por 25 alunos. O professor era novo na escola, tinha assumido o cargo de concursado e estava em seu primeiro ano como professor efetivo. O mesmo relatou que ainda estava conhecendo a turma e estudando sobre como trabalhar a questão da alfabetização com as crianças. Quando perguntado a respeito do uso do lúdico em suas rotinas, o mesmo disse que não tinha costume em trabalhar a ferramenta em sala de aula, pois era uma coisa que demandava tempo e organização. As observações na turma foram feitas durante 4 dias, e durante esses dias o professor não utilizou brincadeiras, jogos ou atividades lúdicas.

A segunda turma observada era de 2º ano composta por 27 alunos, a professora também era recém concursada. Quanto ao uso da ludicidade ela comentou que procurava fazer com sua turma algumas atividades lúdicas, mas, por causa do tempo e da agitação da turma, a mesma achava difícil utilizar esse tipo de atividade. Durante os 4 dias de observação somente em uma sexta feira ela usou brincadeiras com os alunos, mas não era uma atividade pedagógica, e sim uma livre, onde as crianças levavam seus brinquedos favoritos e depois do lanche brincavam com eles.

A terceira turma de 3º ano possuía 28 alunos, um aluno possuía deficiência e era acompanhado por uma estagiária. Na turma, a partir das observações e da fala da professora regente, disse que era difícil fazer esse tipo de atividade com os alunos, pois a mesma trabalhava os dois períodos na escola e morava em outra cidade, então, por causa da falta de tempo, a mesma optava por fazer planejamentos de aulas simples somente focado nos conteúdos e escrita no quadro, e uma vez ou outra ela trabalhava com alunos atividades de pintura e muito dificilmente o uso de jogos ou brincadeiras.

A quarta turma de 4º ano já trabalhava na escola a muito tempo e em sua sala possuía 32 alunos, nenhum com deficiência. Durante a observação da turma, foi visto que a professora gostava de usar jogos para ajudar os alunos nas aulas de matemática e dizia que era bom pra ajuda-los na concretização dos conteúdos e achava a ludicidade muito importante, pois os alunos aprendiam melhor, sentiam-se encorajados e mais alegres na realização das atividades.

A última sala observada foi a de 5º ano que tinha 35 alunos. A professora tinha em sua sala muitos jogos pedagógicos e gostava de utilizá-los com seus alunos durante as aulas de matemática. Às vezes planejava as aulas utilizando os jogos, em outras os alunos eram convidados após a realização das atividades a irem pro fundo da sala brincar.

Após as observações feitas nas salas, foi possível analisar as metodologias que os docentes utilizavam em suas aulas, e saber o que achavam da ludicidade. Após esta fase, foi entregue aos professores um pequeno questionário online onde eles responderam 6 questões, essas tinham o interesse de entender suas dificuldades quanto ao uso da ludicidade, e para cumprir com o objetivo principal da pesquisa que era desenvolver com os educadores uma formação continuada por meio de uma oficina ludopedagógica para ajudarem na realização de seus planejamentos diários em sala de aula.

3.3 Questionário

A análise de dados baseado no questionário aplicado, contou com a participação de 4 professores (uma professora não quis responder a pesquisa) sendo assim, as demais foram identificadas por P1, P2, P3 e P4. A pesquisa foi entregue no começo do mês de agosto dia 02 e finalizada no dia 10 do mesmo mês.

A primeira pergunta era destinada a conhecer os professores tal como sua formação e seu tempo de atuação no ensino fundamental.

P1- “Formada em pedagogia e trabalha no ensino fundamental a 18 anos.”

P2- “Formada em pedagogia e trabalha a 23 anos no ensino fundamental.”

P3- “Formada em pedagogia e ciências biológicas e atua no ensino fundamental a 3 anos.”

P4- “Formada em pedagogia e trabalha no ensino fundamental a 5 meses.”

Com as respostas das professoras foi possível notar que todas possuem ensino superior em pedagogia.

Na segunda questão foi levantado o seguinte questionamento: Você considera importante a utilização do lúdico (jogo, brinquedo ou brincadeira) como ferramenta pedagógica na sala de aula? Por que?

P1- “Sim, pois fará com que os alunos tenham mais atenção e interação na aula.”

P2- “Sim. Porque desperta mais interesse por parte dos alunos.”

P3- “Sim. Porque insere na sala de aula uma metodologia a qual as crianças já fazem diariamente (jogo, brincadeiras) e tornam o desenvolvimento mais atrativo a elas.”

P4- “Sim, pois ajuda a melhorar a aprendizagem.”

Com base nas respostas dos entrevistados foi possível analisar que, esses professores têm o conhecimento de que a ludicidade é uma ferramenta muito importante para ajudar na aprendizagem dos alunos e acreditam que por se tratar de algo que eles estão acostumados e vivenciam diariamente acaba se tornando mais atrativo quando estes aprendem por meio do uso do lúdico, assim como afirma Santos (2004):

Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Desse modo é possível constatar que a ludicidade é de suma importância para o desenvolvimento da criança, e quando bem utilizada contribui positivamente para a aprendizagem delas.

A terceira questão propôs a seguinte pergunta: Durante sua rotina escolar, seu planejamento de aula costuma ter jogos, brincadeiras ou atividades lúdicas?

P1- “Sim.”

P2- “Não.”

P3- “Às vezes. Este trabalho requer tempo para confecção de materiais e não temos horas suficientes para esta atividade.”

P4- “Sim.”

Analisando as respostas pode ser observado que alguns professores utilizam, e outros como no caso da P3 por vezes usa o lúdico, mas por causa da falta de tempo para planejar este tipo de atividade, acaba por fazer uma aula simples como as observadas na primeira fase de observação.

A quarta questão foi: Você percebe se seus alunos gostam desse tipo de atividade?

P1- “Sim.”

P2- “Sim”

P3- “Sim, costuma interagir com mais facilidade.”

P4- “Sim.”

Baseado nas respostas, é possível concordar com o que diz Santos (2020) que a criança se sente mais motivada, mas alegre para aprender quando lhes são postas atividades lúdicas. Sendo assim, com base no pensamento da autora e nas respostas dos professores, a utilização dos jogos possibilita a criança uma melhor aquisição dos conhecimentos durante a aula.

A quinta questão procurou saber as dificuldades do professor, ela diz: Você considera difícil utilizar o lúdico em sala de aula? Se sim, por que?

P1- “Não.”

P2- “Não.”

P3- “Não.”

P4- “Sim, porque muitas crianças ainda apresentam dificuldades no que se refere à obediência de regras e aguardar sua vez para participar das brincadeiras ou usar o material concreto de aprendizado”.

A partir das opiniões dadas pelos professores a maioria não possui dificuldade, somente um falou sobre a questão da atitude dos alunos na hora da realização das atividades. O questionamento apontado se refere ao comportamento de alguns talvez não compreenderem as regras ou não conseguirem esperar a sua vez na hora de brincar.

Essa questão do comportamento pode ser trabalhada principalmente com o auxílio de jogos e brincadeiras como nos mostra Friedmann (2012) onde diz que “o jogo designa tanto uma atitude quanto uma atividade estruturada com regras”, ou seja, o jogo também pode servir para ajudar os alunos a compreender regras e normas, o que levará a respeitar os limites e o tempo de cada um.

Na sexta e última questão dizia: Se você fosse participar de uma oficina com demonstrações de como utilizar essa ferramenta em sala de aula, o que você considera relevante ter durante a oficina? (quais tipos de jogos, brincadeiras ou atividades específicas).

P1- “Brincadeira para matemática.”

P2- “Jogos na área da matemática, com utilização de tabuadas.”

P3- “jogos matemáticos.”

P4- “jogos para alfabetização.”

Fundamentado nas respostas dos professores, foi possível averiguar seus questionamentos, suas dificuldades e constatar que a ludicidade é sim importante para a aprendizagem e mantimento do prazer em estudar dos alunos e esta pode ser inserida a qualquer momento e em diferentes áreas do conhecimento conforme Rau (2011, p.28)

A ludicidade é uma possibilidade pedagógica que, fortalecida pelos diferentes tipos de linguagem, como a música, a arte, o desenho, a dramatização, a dança, entre outros, torna significativo os conceitos a serem trabalhados.

Desse modo, o lúdico pode ser inserido no contexto escolar em diferentes ocasiões. A partir dessa última questão, com base nas respostas dos entrevistados, foi oferecido uma oficina para esses professores levando em consideração as sugestões levantadas por eles. O objetivo era propor uma formação continuada baseada na ludicidade onde serviria como base para que estes professores tivessem subsídios para usar na sua prática em sala de aula.

4 RESULTADOS E DISCUSÕES

Apoiado nas sugestões dos professores a respeito do que queriam na oficina, esta foi realizada no dia 14 de agosto de 2023 em uma segunda-feira no período da tarde. Estiveram presentes 5 professores (aqueles que responderam a entrevista online), professor da sala de leitura e informática, diretora e coordenadora da instituição.

Neste dia estava havendo uma hora pedagógica destinada aos professores, e, portanto, após as considerações dadas pela coordenadora para os docentes, foi apresentada a oficina. Esta tinha o tema: Brincadeiras e jogos: ludopedagogia, como mostra as Figuras 1 e Figura 2.

Figura 1- Apresentação da oficina



Fonte: imagem tirada pela autora, 2023

Figura 2- Apresentação da oficina



Fonte: Imagem tirada pela autora, 2023

Conforme mostra a Figura 1 e Figura 2, a proposta foi apresentada para os professores em um slide, onde primeiro foi debatido junto com os mesmos o tema e o objetivo da oficina.

Na oficina foram ofertadas algumas ideias de jogos e brincadeiras que poderiam ser utilizadas nas aulas de português e matemática, algumas eram “brincadeiras coringas” que poderiam ser utilizadas em todas as outras disciplinas.

Alguns dos jogos matemáticos apresentados foram:

- Bingo das operações como mostra a Figura 3:

Figura 3 - Bingo das operações

BINGO MULTIPLICAÇÃO			BINGO MULTIPLICAÇÃO		
20	8	16	45	5	24
40	64	28	63	72	8
27	42	36	35	32	16
BINGO MULTIPLICAÇÃO			BINGO MULTIPLICAÇÃO		
45	15	20	49	25	27
81	35	63	81	8	45
18	27	8	10	54	15
BINGO MULTIPLICAÇÃO			BINGO MULTIPLICAÇÃO		
56	6	12	27	56	14
21	30	63	45	15	36
24	42	28	30	8	12

Fonte: slideshare

A Figura 3 é um exemplo de como seria a tabela para se jogar o bingo das operações. O objetivo é acertar as operações e ir marcando na cartela. Ganha quem tiver todos os resultados marcados e corretos.

- Caldeirão das operações como mostra a Figura 4:

Figura 4 - Caldeirão das operações



Fonte: Pinterest

A Figura 4 mostra como é feita a brincadeira do caldeirão das operações. Primeiro é colocado no quadro as perguntas matemáticas sobre determinado assunto, e depois são separados dois grupos para discutirem e em seguida, os resultados das perguntas são colocados em dois baldes diferentes, os alunos devem ir até o balde e pegar o resultado da pergunta correta.

Objetivo: ganha quem terminar primeiro e acertar todas as operações.

- Jogo da velha da matemática como mostra a Figura 5:

Figura 5 - Jogo da velha da matemática



Fonte: Bisbilhotarte

Objetivo: Como mostra a Figura 6, é feito o desenho da velha em uma folha contendo os resultados de algumas operações e nas tampinhas são colocadas as operações. O aluno deve encontrar a conta que corresponde ao resultado nos quadrados e formar uma linha reta como no jogo da velha comum.

Alguma das brincadeiras coringas:

- Bafão como mostra a Figura 6:

Figura 6 - Brincadeira do bafão



Fonte: Samuel Assunção

Objetivo: O aluno vai até o quadro e borrifar água no papel como mostra a Figura 8, isso irá molhar o papel, fazendo com que a palavra que está atrás dele apareça. Assim, o aluno terá que ler e descobrir a palavra que apareceu.

- Amarelinha das palavras como mostra a Figura 9:

Figura 9 - Amarelinha das palavras



Fonte: Google

Objetivo: Conforme a Figura 9, a criança deve pular normalmente a brincadeira, porém em cada pulo que ela fizer, terá uma palavra ou sílaba, e ela terá que lê.

- Ditado de gravuras como mostra a Figura 10:

Figura 10 - Ditado de gravuras



Fonte: Google

Objetivo: De acordo com o exemplo da Figura 10, deverá ser colocado no quadro algumas imagens, e o aluno em seguida escreverá o nome das figuras, para isso, o mesmo terá a liberdade de escolher a imagem que deseja.

Esta oficina, onde foi apresentada uma variedade de atividades lúdicas para os professores, pode contribuir de maneira positiva para o trabalho dos docentes pois levaram os professores a refletirem sobre suas práticas de ensino e a ver o aluno como principal sujeito do seu aprendizado. Os jogos tais como também as brincadeiras serviram como apoio para que eles pudessem levar para dentro da sala de aula e assim inserir em sua rotina escolar. Os jogos apresentados foram escolhidos e pensados diante da dificuldade apresentada pelos educadores como a questão da falta de tempo, os jogos eram simples e poderiam ser feitos com poucos recursos e a qualquer momento com seus alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente trabalho foi possível ver a importância de oferecer ajuda prática para os professores por meio da formação continuada. O estudo levou esses docentes a repensar suas metodologias a ver o lúdico como uma ferramenta de apoio e a entender também o lado do aluno e que mesmo estando no ensino fundamental ainda são crianças, e quando o professor traz para a sala de aula estes momentos, eles estão levando em consideração o contexto da criança e isso refletirá na aprendizagem de seus educandos.

Através das pesquisas bibliográficas e da pesquisa de campo foi possível entender melhor essa questão. Os artigos e autores mencionados no texto, nos falam sobre a importância de utilizar a ludicidade como uma ferramenta de ensino e que sua utilização interfere na aprendizagem dos alunos tanto em sentido educativo como psíquico atuando como uma ferramenta estimulante capaz de promover sua aprendizagem, dessa forma, seu uso torna-se indispensável em sala de aula.

Além disso, por meio da prática da pesquisa onde realizou-se a oficina, foi notado a importância de oferecer esses momentos de aprendizagem para os professores. Desde o levantamento de dados por meio da observação e do formulário até a realização da oficina, observou-se o entusiasmo que os educadores sentiram quando foi dada a proposta da atividade, principalmente quando se levou em consideração suas dificuldades e desejos, o que mostrou a relevância de organizar mais momentos como estes. Os educadores concordaram ser indispensáveis a utilização do lúdico e que seus resultados eram positivos para a construção do conhecimento do aluno como mostrado no questionário anteriormente e que é vital oportunizar oficinas, cursos de prática de metodologias como os docentes. Sendo assim, a oficina realizada na escola resultou em melhorias na prática desses professores o que os levou a repensar seu modo de ensinar e também a entender o lado do aluno.

Durante essa vivência, foi possível ressaltar a importância de realizar oficinas pedagógicas com os educadores. A tecnologia e o descobrimento de novas metodologias são constantes, os professores que são responsáveis por gerar conhecimentos às novas gerações na escola, devem estar por dentro dessas atualizações e procurar sempre aguçar seus conhecimentos, e para servir de auxílio a eles, resalto neste estudo a importância da realização de práticas de ensino com esses profissionais da educação. Através das oficinas os professores podem aprender mais por meio do diálogo com outros educadores e suas experiências, aprender novos métodos e a repensar suas metodologias em sala de aula.

Dessa forma, conclui-se que as oficinas pedagógicas em conformidade com o que diz Anastasiou e Alves (2015) têm um papel positivo que é impulsionar o professor a “pensar, descobrir, reinventar, criar e recriar” novos conhecimentos que irão trazer ótimos resultados em sala de aula. Sendo assim, acredita-se que este estudo servirá de subsídios para outras propostas de trabalhos ligadas a formação inicial e

continuada lúdica dos professores, e que estes sejam motivados a repensar sua prática e a querer mudar sua maneira de ensinar para poder ajudar seus educandos da melhor maneira. Que esta temática estudada promova mais pesquisas e que estimule a realização de mais práticas com os professores, pois, é de suma importância que os professores estejam capacitados para agirem em várias situações.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1994.
- Anastasiou, L. & Alves, L. (2015). **Processos de ensinagem na universidade: pressupostos para as estratégias de trabalho em aula**. Joinville, Editora Univille.
- Bafão. Assunção, Samuel. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2NCr04c1a58>.
- BATISTA, Cleide V. M.; MORENO, Gilmar L.; PASCHOAL, Jaqueline D. (Re) **Pensando a Prática do Educador Infantil**. In: SANTOS, Santa Marli Pires dos. (org.). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- Bisbilhotarte. **Jogo da velha da matemática**. Disponível em: <http://bisbilhotarte.blogspot.com/p/jogos.html?m=1>. Acessado em 28/08/2023.
- BRASIL, Ministério da educação. **Referenciais Curriculares Nacionais para Educação Infantil. Secretaria de Educação Básica**, 1997, vol.1, 2 e 3.
- COMÊNIO, João Amós. **Didática Magna**. 3.3d. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1957.
- DE TORO SATO, Cintia; LAZARI, Heloisa Gouvêa. **Lúdico e psicopedagogia: contribuições no processo de ensino aprendizagem**.
- D'OLIVEIRA, Daniele; DE FÁTIMA COSTA, Anália Maria. **Ludicidade: Um Instrumento Pedagógico na Prática Docente**. Trabalhos de Conclusão de Curso-Faculdade Sant'Ana, 2017.
- DOS SANTOS ESTANER CLARO ROMÃO, MGGLID DE SMM DOS SCAM. **Autódromo geográfico: O uso de jogos como motivador da aprendizagem**. Em: abordagens terapêuticas ao desenvolvimento mundial. <http://sevenpublicacoes.com.br/index.php/editora/issue/view/25>: seven editora, 2023.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo Paz e Terra, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e brincar- O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- Google. **Amarelinha das palavras**: <https://pin.it/1x65Xlz>. Acessado em 22/08/2023.
- Google. **Ditado de gravuras**. Disponível em: <https://pin.it/1ehsXpx>. Acessado em 22/03/2023.
- Google. **Ditado mágico**. Disponível em: <https://pin.it/1VirmEf>. Acessado em 22/03/2023.
- Google. **Responde ou passa**. Disponível em: <https://pin.it/6TVVmTa>. Acessado em 22/02/2023.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª edição. São Paulo, SP: Cortez, 2003.
- KISHIMOTO, T.M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** (Org.). 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.207 p.

LEMOS, Flávia Cristina Silveira. **Práticas de governo das crianças e dos adolescentes propostas pelo UNICEF e pela UNESCO**: inquietações a partir das ferramentas analíticas legadas por Foucault. *Psicologia & Sociedade*, v. 24, p. 52-59, 2012.

PIMENTA, Selma Garrido. Formação de professores: saberes da docência e identidade do professor. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 22, n. 2, p. 72-89, 1996.

Pinterest. Caldeirão das operações. Disponível em: <https://pin.it/2ZkhrVm>. Acessado em 28/08/2023.

PRADO, Juliana de Fatima Rocha Campos; BATISTA, Flóida Moura Rocha Carlesso. **A importância da ludopedagogia**: a arte de ensinar. *Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia*, v. 8, n. 22, 2017.

RAU, M.C.T.D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 2 ed. Curitiba: Ibpe, 2011. 246 p.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 20 ed. Curitiba. Ibpe, 2007, p. 164.

SANTOS, S.M.P. **O lúdico na formação do educador**. 8. ed.-Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola**: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

SANTOS, Simone Cardoso. **A Importância do Lúdico no Processo Ensino aprendizagem**. 2010. 50 f. Monografia (Especialista em Gestão Educacional) -Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2010.

SILVEIRA, Maria Joane Martins da. **O ensino e o lúdico**. Santa Maria: Multiprees, 1998.

Slideshare, net. **Bingo da Multiplicação**. Disponível em: <https://www.slideshare.net/Alvarenga-48/bingo-da-multiplicao>. Acessado em 28/08/2023.

Teixeira, c. E. J. **A ludicidade na escola**. São Paulo: Loyola, 1995.

THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo, Cortez, 1992.

VENEZIANI, L.A importância da formação e atualização profissional para o recreador se manter ativo no mercado. Em: DOS RECREADORES, C. (Ed.). **ANAIS 2º CONGRESSO BAIANO DE RECREAÇÃO, ANIMAÇÃO E LUDOPEDAGOGIA**.

<https://www.clubedosrecreadores.com.br/editora>: Clube dos recreadores editora, 2020. p. 27–31.

VIGOTSKI, Liev Semino vichi. **Psicologia Pedagógica**. Trad. Cláudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

ANEXOS

DECLARAÇÃO DE PUBLICAÇÃO DO ARTIGO

<http://doi.org/10.56238/IEducationCongress-011>

SEVEN
publicações acadêmicas

& HOME PUBLISHING
BRAZIL

**DECLARAÇÃO DE PUBLICAÇÃO**

A Seven Publicações Ltda, registrada sob o CNPJ 43.789.355/0001-04 em parceria com a Home Publishing Brazil, declara que o artigo "**Oficinas ludopedagógicas e o seu papel na formação continuada do professor de ensino fundamental dos anos iniciais**" foi publicado no I CONGRESSO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO SEVEN e na Home Publishing Brazil com registro

ISBN: 978-65-84976-71-9.

Autores que fizeram a composição do artigo:

Nomes.

Link da publicação: Yane de Jesus Sarmiento Jardim

DOI: <http://doi.org/10.56238/IEducationCongress-011>

Em verdade, assino esta declaração.

São José dos Pinhais, 25 de Setembro, 2023. BRAZIL

Fernanda Chaves Aloisio
CEO da Seven Company