



Educação Unisinos

E-ISSN: 2177-6210

revistaeduc@unisinos.br

Universidade do Vale do Rio dos Sinos  
Brasil

Peres Gonçalves, Josiane; Soares Ribeiro, Lizíria Gabriela  
Ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental: percepção e prática das professoras  
Educação Unisinos, vol. 18, núm. 3, septiembre-diciembre, 2014, pp. 258-270  
Universidade do Vale do Rio dos Sinos  
São Leopoldo, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=449644344006>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica  
Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal  
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

## Ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental: percepção e prática das professoras

### Playfulness in the 1<sup>st</sup> grade of Elementary School: Teachers' perceptions and practice

Josiane Peres Gonçalves  
josiane.peres@ufms.br

Lizíria Gabriela Soares Ribeiro  
lizigaby@hotmail.com

---

**Resumo:** O presente estudo tem por finalidade ressaltar a importância do lúdico no 1º ano do Ensino Fundamental, bem como investigar a percepção e as práticas das professoras em relação à ludicidade na referida etapa de ensino. Estes aspectos tornam-se relevantes por tratar-se do período de transição entre Educação Infantil e Ensino Fundamental e esse contexto exerce diversas mudanças na vida escolar dos alunos, resultando em grandes desafios para todos que fazem parte desse processo. A abordagem teórica baseia-se em autores como Borba, Kishimoto, Maluf, Moyles, entre outros, os quais comprovam que as atividades lúdicas colaboram para o desenvolvimento motor, cognitivo e emocional das crianças. A pesquisa, de natureza qualitativa, foi realizada em uma escola municipal de Naviraí (MS), em uma sala de 1º ano do Ensino Fundamental, com os cinco professores que atuavam na turma e seis crianças escolhidas aleatoriamente, sendo que os instrumentos utilizados foram observações e entrevistas gravadas. Durante as observações, constatou-se que três docentes não incorporam a ludicidade em sua prática e utilizam metodologias pouco atrativas para as crianças. Quanto à percepção dos professores, três apontaram dificuldades especialmente relativas aos recursos oferecidos pela escola. Outros destacaram a agitação dos alunos, e apenas dois docentes veem a ludicidade como um fator essencial para o desenvolvimento das crianças. Ao responder sobre as disciplinas de que mais gostam e por que mais gostam, três crianças citaram Educação Física e as outras mencionaram Informática, Artes e Inglês, respectivamente, sempre com a justificativa de que brincam, jogam, recortam, desenham e fazem cartazes.

**Palavras-chave:** ludicidade, Ensino Fundamental, prática docente.

**Abstract:** The present study aims to highlight the importance of playfulness in the 1<sup>st</sup> grade of Elementary School and to investigate the perception and practices of teachers in relation to the playfulness in that class. These aspects become relevant because they have to do with a transition from Infant Education to Elementary Education and this context entails several changes in the school life of students, resulting in major challenges for everyone who is part of this process. The theoretical approach is based on authors such as Borba, Kishimoto, Maluf, Moyles, among others, who show that recreational activities promote the motor, cognitive and emotional development. The research project, a qualitative one, was conducted in a public school in Naviraí (Mato Grosso do Sul State), in a 1<sup>st</sup> grade of Elementary School with five teachers who worked in class and six children chosen randomly. The instruments used were observations and recorded interviews. During the observations, it was found that three teachers did not incorporate playfulness into their practice and used unattractive methodologies for

children. Regarding the perception of teachers, three of them mentioned difficulties especially concerning the resources offered by the school. Others highlighted the agitation of students and only two teachers see playfulness as an essential factor for the development of children. When answering about the classes they like the most and why they like them the most, three children mentioned Physical Education and others mentioned Computing, Arts and English Language, respectively, always with the justification that they play, cut out, draw and make posters.

**Keywords:** playfulness, Elementary Education, teaching practice.

## Introdução

A ludicidade é indispensável em todo o período escolar durante a infância, e, diante desse pressuposto, esta pesquisa aborda as questões de ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental, uma vez que se trata de um período escolar em que as crianças passam por uma transição entre dois importantes níveis de ensino, cuja prática docente costuma ser bastante diferenciada; costuma haver diferença da Educação Infantil para o Ensino Fundamental. Para que essa passagem seja satisfatória, evitando possíveis frustrações e desencantamentos por parte das crianças, as atividades lúdicas contribuem por ser um dos aspectos importantes no processo de aprendizagem durante essa fase, sendo essencial que estejam presentes na prática pedagógica do professor.

Convém destacar que, ao falar sobre o lúdico, a primeira situação que se imagina são as brincadeiras. Nesse caso, vale lembrar que as brincadeiras também fazem parte dos princípios lúdicos, mas que, além disso, ludicidade também envolve jogos e musicalidade, proporcionando prazer e diversão durante o processo de ensino-aprendizagem.

Seguindo os princípios de que o lúdico é imprescindível no decorrer dessa primeira fase dos anos iniciais, a problemática relacionada a este tema consiste em saber: (a) quais são as percepções dos docentes em

relação à ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental? E (b) como se concretizam as ações dos docentes na sala de aula frente a essa transição entre Educação Infantil e Ensino Fundamental?

Visando melhor compreender essa problemática é que se justifica a realização do presente estudo, que tem por objetivos ressaltar a importância do lúdico no 1º ano do Ensino Fundamental, bem como investigar a percepção e as práticas das professoras que atuam em uma turma de 1º ano em uma escola pública municipal de Naviraí (MS).

Com o intuito de compreender melhor o desenvolvimento da ludicidade como um recurso pedagógico, foi desenvolvida uma pesquisa de natureza qualitativa, tendo como instrumentos para a coleta de dados observações e entrevistas semiestruturadas, ambas realizadas com todos os docentes do 1º ano em uma escola municipal de Naviraí e seis crianças escolhidas aleatoriamente na turma. Ao final, os dados obtidos foram analisados e sistematizados, sendo relacionados com a abordagem teórica.

A escolha do tema ocorreu durante a realização do estágio remunerado, em uma sala de 1º ano, período em que foi possível analisar o quanto as crianças percebiam a diferença ao ingressarem no Ensino Fundamental, visto que precisavam se adaptar ao espaço como também aos conteúdos, às metodologias e às avaliações.

Durante as aulas inerentes ao estágio remunerado, pôde-se perceber que as crianças inventavam brinquedos a partir de quaisquer objetos e que gostavam muito das aulas de Educação Física, sendo que somente nessas aulas se sentiam à vontade para brincar. Ao entrarem na sala de aula para outras disciplinas, os alunos ficavam apreensivos, uma vez que não se sentiam preparados para a “responsabilidade” aí cobrada.

Nessas outras aulas, as principais atividades desenvolvidas eram copiar do quadro e realizar tarefas em folha sulfite, sendo que, nesse contexto, foi possível notar certa resistência por parte das crianças em relação às aulas do professor regente, situação bem diferente do que ocorria nas aulas de Educação Física.

Mediante essas observações acerca das dificuldades encontradas pelas crianças em se adaptarem a essa nova etapa de suas vidas, que é a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, é que surgiu o interesse por pesquisar sobre a importância da ludicidade como um dos recursos pedagógicos importantes durante o 1º ano do Ensino Fundamental, assim como conhecer e analisar as percepções e as práticas das professoras. E, para a elaboração deste trabalho, também foi realizada uma pesquisa bibliográfica embasada nos principais autores estudados durante a graduação, como Borba (2006), Kishimoto (2011), Maluf (2009), Moyles (2002), entre outros.

Pretende-se que os resultados desta pesquisa sejam relevantes tanto para professores quanto para a comunidade escolar em geral, independentemente de serem eles professores, diretores, coordenadores, pais de alunos ou outras autoridades, de modo que repensem sua prática pedagógica em relação à maneira de ensinar as crianças do 1º ano do Ensino Fundamental tendo em vista as atividades lúdicas.

### Conceituando lúdico, jogos e brincadeiras

A ludicidade faz parte do universo infantil porque envolve diversão, espontaneidade e permite que a criança crie, troque experiências e expresse seus sentimentos. De acordo com o documento do MEC (Brasil, 2012, p. 14), “[...] a palavra lúdico se origina do latim *ludus* e tem o significado original associado à brincadeira, ao jogo, ao divertimento”. Entretanto, sua definição foi dimensionada e atualmente é reconhecida como componente fundamental do desenvolvimento humano.

Seguindo esses princípios, Luckesi (2005, p. 2) destaca que “[...] o que mais caracteriza a ludicidade é a experiência de plenitude que ela possibilita a quem a vivencia em seus atos”. Dessa forma, é possível perceber que a atividade lúdica possibilita ao ser humano uma prática satisfatória na medida em que se envolve completamente na realização dessa prática. O lúdico é uma atividade utilizada para facilitar aprendizagem proporcionando prazer e diversão, ocupação em que o aprendiz desenvolve suas capacidades físicas, intelectuais e motoras de uma maneira divertida e agradável.

O documento “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa<sup>1</sup>:

ludicidade na sala de aula”, do MEC/SEB, ao se referir à relevância da ludicidade para a criança, afirma:

[...] o lúdico naturalmente induz à motivação e à diversão. Representa liberdade de expressão, renovação e criação do ser humano. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real, de acordo com suas necessidades, seus desejos e suas paixões (Brasil, 2012, p. 6).

É por meio do lúdico que as crianças expressam seus sentimentos, desejos e paixões, da mesma forma em que interagem com as demais, trocam experiências, constroem seu próprio conhecimento e contribuem para que os outros colegas também aprendam.

Ao se abordar a temática inerente à ludicidade, faz-se necessário discorrer sobre jogos e brincadeiras, que são seus elementos fundamentais. De acordo com Kishimoto (2011), o jogo pode ser entendido como: (a) um sistema linguístico que funciona em um determinado contexto social, visto que cada cultura constrói uma imagem de jogo, conforme suas crenças e valores, que se expressa mediante a linguagem; (b) um sistema de regras explícito, relativo às regras presentes nos jogos e que devem ser respeitadas pelos participantes; (c) um objeto, representado pelo que se utiliza para jogar, como um pião, o tabuleiro de xadrez, etc.

De acordo com Rodrigues (2011), o jogo é uma atividade rica que resulta em aprendizagem, pois responde às necessidades lúdicas, intelectuais e afetivas da criança, estimulando a vida social. Para Kishimoto (2011, p. 32), “[...] jogo infantil é uma for-

ma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, a palmatória vigente, o pedagogo deveria dar formas lúdicas aos conteúdos”. Nesse sentido, o jogo é considerado uma maneira aceitável para a aquisição dos conhecimentos dos alunos em toda faixa etária, principalmente no 1º ano do Ensino Fundamental.

Além de jogos, é necessário ressaltar o conceito de brincar, visto que também faz parte da dimensão lúdica. Segundo Maluf (2009, p. 20), “[...] é através do brincar que a criança prepara-se para aprender. Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável”. De acordo com Wajskop (1995), o ato de brincar para a criança é importante porque, além de se opor às atividades sérias, se apresenta como forma de recreação e de relaxamento necessário ao esforço intelectual. E tudo isso ocorre pelo processo de faz-de-conta e pela sua maneira própria de interpretação que permite à criança aprender. A autora considera que, devido ao romantismo da atual concepção de infância, a brincadeira ganha uma seriedade interior, passando a ser entendida como uma forma de educação espontânea.

Assim, é possível afirmar que, mesmo estando no 1º ano do Ensino Fundamental, a criança necessita ter momentos lúdicos durante os quais possa aprender brincando, ou seja, desenvolvendo a imaginação, a socialização e atenção, e também adquirindo novas experiências.

A criança é curiosa e imaginativa, está sempre experimentando o mundo e precisa explorar todas as suas possibilidades. Ela adquire experiência brincando. Participar de brincadeiras

<sup>1</sup> O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa é um compromisso formal assumido pelos governos Federal, do Distrito Federal, dos Estados e Municípios de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até os 8 anos de idade, ao final do 3º ano do Ensino Fundamental.

é uma excelente oportunidade para que a criança viva experiências que irão ajudá-la a amadurecer emocionalmente e aprender uma forma de convivência mais rica (Maluf, 2009, p. 21).

As brincadeiras favorecem o interesse das crianças por outras atividades possibilitando o uso do raciocínio para resolver situações-problema, podendo ampliar seu conhecimento. Percebe-se então que as atividades lúdicas podem ser entendidas como um instrumento poderoso que possibilita à criança a compreensão das coisas que acontecem à sua volta, despertando o seu imaginário. Vygotsky (1984, p. 114) considera que o ato de brincar,

[...] cria na criança uma nova forma de desejos. Ensina-a a desejar, relacionando os desejos a um “eu” fictício, ao seu papel na brincadeira e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade.

É importante ressaltar, porém, que os jogos e as brincadeiras devem assumir um papel importante no exercício docente, principalmente nessa primeira etapa do Ensino Fundamental, fazendo-se necessário colocar em evidência as atividades lúdicas no processo de alfabetização. Pelo mesmo viés, Kishimoto (2011, p. 41) ressalta que, “[...] quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa”. Por meio das atividades lúdicas, a criança ampliará a coordenação motora, a memória, o movimento, a aprendizagem referente ao corpo humano, como também desenvolverá a expressão corporal estimulando a criatividade.

Para Ortega e Rosseti (2000), o uso da ludicidade possibilita a arti-

culação entre os processos de ensino e de aprendizagem e exige uma postura ativa por parte do educando, que articula o ensino e a aprendizagem em um único movimento. Dessa forma, a inclusão do brincar livre e espontâneo no currículo educacional e, conseqüentemente, nos projetos pedagógicos das escolas é um processo de transformação política e social.

Trata-se de uma abordagem relevante no processo de educação de crianças, inclusive do 1º ano do Ensino Fundamental, porque, segundo tal perspectiva, as crianças são vistas pelos professores como cidadãs, isto é, cada uma é entendida e respeitada como sujeito histórico e sociopolítico, que participa e transforma a realidade na qual está inserida.

Outra possibilidade de se trabalhar a ludicidade com as turmas do 1º ano é por meio da música, que proporciona às crianças situações agradáveis dentro do ambiente escolar. De acordo com Motta (2009, p. 27), “[...] o trabalho com a música pode despertar nos alunos tanto o gosto musical como levá-los a ter contato com outras experiências, como a socialização, a desinibição e a expressão corporal”.

A musicalidade é uma das características da ludicidade e contribui positivamente para o desenvolvimento oral, intelectual e físico das crianças, ou seja, incentiva a comunicação, concentração, promovendo uma aprendizagem significativa e divertida. Quanto ao profissional que deve desenvolver esse trabalho, Barbosa (2012, p. 22-23) destaca:

O professor poderá ir ampliando o seu trabalho com a música, pois a mesma contribui para a socialização, noção de espaço, sendo inúmeros os benefícios que ela proporciona às crianças. No Ensino Fundamental I, ficará a cargo do Pedagogo trabalhar com esta disciplina, o que será benéfico

ao professor e para o aluno, sendo mais uma forma lúdica de ensinar, a qual promove momentos de prazer e diversão. Dessa forma, o professor será capaz de levar as crianças a atingir o aprendizado com excelência.

Portanto, assim como o brincar e os jogos, a música também contribui positivamente para o bom desenvolvimento das crianças, pois é através dela que ocorrem a interação e também momentos de prazer e alegria.

## A ludicidade e a alfabetização

Ao comentar sobre a ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental, é importante lembrar que, de acordo com a Lei Federal n.º 9.394, de 20 de dezembro de 1996 (Brasil, 1996), que estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional, a Educação Infantil deve ser oferecida às crianças de 0 a 6 anos de idade. Porém, a redação da lei foi alterada em 2006, passando a ser obrigatória a matrícula das crianças no Ensino Fundamental a partir dos 6 anos de idade (Brasil, 2006).

Assim, embora reconhecendo que as atividades lúdicas promovem o desenvolvimento integral da criança, normalmente elas são mais utilizadas e até aceitas na Educação Infantil e pouco frequentes nos anos iniciais do Ensino Fundamental, inclusive em turmas de 1º ano. Vale lembrar, porém, que o desenvolvimento das crianças é processual e não acontece repentinamente, ou seja, ao passar da Educação Infantil para o Ensino Fundamental; deste modo, não deveria haver uma passagem brusca de uma modalidade de ensino para outra, pois proporciona uma ruptura na metodologia de ensino. Em relação à transição entre essas duas modalidades de ensino, Fernandes (2012, p. 98) aborda que:



[a]té novembro é permitido e valorizado correr, brincar, conversar e beber água quando dá vontade. Poucos meses depois, após o recesso escolar, a situação é outra: a mesma criança precisa ficar sentada em sua carteira, em silêncio e trabalhar sozinha. Ir ao parque, só é permitido uma vez na semana.

Durante a fase de Educação Infantil, as atividades lúdicas costumam ser constantes durante as aulas. Quando as crianças ingressam no Ensino Fundamental, na maioria dos casos, a ludicidade já não é vista como um recurso pedagógico, acarretando um estranhamento por parte dos alunos. É nesse contexto que se faz necessário utilizar as atividades lúdicas durante o processo de alfabetização, buscando promover uma aprendizagem significativa e satisfatória. Para Moyles (2002, p. 11), pode-se considerar o brincar, e consequentemente a ludicidade, como “[...] um meio pelo qual os seres humanos e os animais exploram uma variedade de experiências em diferentes situações, para diversos propósitos”.

Nesse contexto, é possível afirmar que o lúdico e a alfabetização têm uma relação importante no processo de ensino e de aprendizagem das crianças do 1º ano do Ensino Fundamental, pois é por meio da ludicidade que as crianças aprendem ao mesmo tempo em que se divertem. Na concepção de Bittencourt e Ferreira (2002, p. 11), “[...] a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando-se de atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem”.

A escola é o local que contribui para a realização da aprendizagem, contudo é essencial que as salas de aula, mesmo no 1º ano do Ensino Fundamental, sejam organizadas em forma de semicírculos ou em

grupos e que se utilizem cartazes, jogos pedagógicos, brincadeiras, entre outros materiais. O ambiente escolar deve promover uma aprendizagem significativa a todas as crianças, principalmente àquelas que ingressam no 1º ano do Ensino Fundamental, incorporando-se atividades lúdicas nesse ambiente. Desse modo, irão se socializar e interagir com os demais; na medida em que trocam experiências umas com as outras, as crianças aprendem com maior facilidade.

### **As principais atividades lúdicas e a atuação do professor no Ensino Fundamental**

Existem algumas atividades lúdicas que podem ser desenvolvidas durante o processo de alfabetização. Na concepção de Borba (2006, p. 43):

No processo de alfabetização, por exemplo, os trava-línguas, jogos de rima, lotos com palavras, jogos da memória, palavras cruzadas, língua do pê e outras línguas que podem ser inventadas, entre outras atividades, constituem formas interessantes de aprender brincando ou de brincar aprendendo.

Durante o processo de alfabetização, é essencial que o professor desenvolva tais atividades com as crianças, propiciando formas interessantes e satisfatórias durante os momentos de aprendizagem, pois, segundo Brandão *et al.* (2010, p. 117), “[...] quando cantamos músicas e cantigas de roda, ou recitamos parlendas, poemas, quadrinhas, ou desafiamos os colegas com diferentes adivinhações, estamos nos envolvendo com a linguagem de maneira lúdica e prazerosa”.

Sob esse enfoque, o professor assume o papel de mediador entre as atividades desenvolvidas em sala de aula e a criança, acompanhando-a

no processo de aprendizagem. Assim, faz-se necessário o uso das práticas pedagógicas voltadas para a ludicidade no interior da sala de aula, e cabe ao professor adequar e criar uma maneira de ensinar proporcionando prazer e diversão.

De acordo com Aguiar (1998, p. 25), “[...] as atividades lúdicas são reconhecidas como meio de fornecer às crianças um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades”. O processo de aprendizagem por meio de atividades lúdicas envolve as crianças, despertando dedicação e incentivando a interação com os demais. Por outro lado, se não houver o interesse por parte dos educadores em acrescentar a suas práticas a ludicidade, então a aprendizagem se tornará algo cansativo e difícil. Nessa perspectiva, Aguiar (1998, p. 18) menciona:

O fato é que muitas tarefas escolares, do modo como são propostas, são desagradáveis para as crianças. Algumas razões para isso é que o tempo de sua realização é excessivo ou insuficiente. As instruções ou orientações para seu fazer são pouco claras, as tarefas são complicadas, formuladas de forma indireta e confusa. Além disso, os conteúdos são repetitivos e a formulação é irregular e sem sentido para a criança.

Para o referido autor, a maioria das atividades escolares, da maneira como são sugeridas, acabam sendo desagradáveis ou até mesmo desgastantes para as crianças, devido ao fato de o tempo ser excessivo ou insuficiente. Nesse sentido, cabe ao docente planejar aulas criativas que envolvam as crianças, para que estas participem de seu processo de aprendizagem.

Segundo Maluf (2009, p. 31), “[...] o professor é figura essencial para que a ludicidade aconteça, criando espaços, oferecendo ma-

teriais adequados e participando de momentos lúdicos”. Seguindo esses princípios, é necessário que o docente desenvolva nas crianças um reconhecimento do ambiente escolar como um lugar de construção de conhecimentos, onde se sintam encantadas com o primeiro contato com a leitura e a escrita e, para que isso aconteça, faz-se necessária uma prática composta por ludicidade.

Maluf (2009, p. 33) também relata que “[...] as atividades lúdicas deveriam ser alvo de planejamento, na façanha do aprender. Quando a criança brinca, ela organiza pensamentos e emoções”. É por meio da brincadeira que a criança desenvolve suas potencialidades, tais como concentração e coordenação motora.

Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico um recurso pedagógico indispensável para promover e facilitar a educação da criança, assim a conduzindo à autoexpressão e à socialização com os demais presentes em sala de aula.

## Procedimentos metodológicos

Para a realização deste trabalho, além de pesquisa bibliográfica, norteadas especialmente por autores como Borba (2006), Kishimoto (2011), Maluf (2009), Moyles (2002) e outros, foi feita também uma pesquisa de natureza qualitativa, cuja coleta de dados ocorreu em uma escola pública de Naviraí (MS). De acordo com Rivero (2011, p. 2),

[a] pesquisa qualitativa envolve a descrição de dados obtidos pelo pesquisador através do contato direto com a situação estudada, enfatiza mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar a perspectiva dos participantes diante dos fatos que envolvem o contexto social.

Por meio da pesquisa qualitativa é possível ter uma proximidade com a

situação a ser estudada, assim como conhecer o ambiente e os sujeitos envolvidos, que, neste caso, foram os professores e os alunos.

Almejando alcançar os objetivos propostos nesta pesquisa, foram realizadas observações para analisar o contexto do 1º ano do Ensino Fundamental e verificar quais as metodologias dos docentes, se eles utilizavam ou não a ludicidade. Segundo Richardson (2012, p. 80),

[o]s estudos que empregam uma metodologia qualitativa podem descrever a complexidade de determinado problema, analisar a interação de certas variáveis, compreender e classificar processos dinâmicos vividos por grupos sociais, contribuir no processo de mudança de determinado grupo e possibilitar, em maior nível de profundidade, o entendimento das particularidades do comportamento dos indivíduos.

Para a coleta de dados, optou-se por investigar apenas uma sala de aula de 1º ano do Ensino Fundamental, por meio de observações e entrevistas semiestruturadas com todos os docentes que trabalhavam com a referida turma. Assim, os sujeitos envolvidos na pesquisa foram 5 professores do 1º ano do Ensino Fundamental, os quais ministram as seguintes disciplinas: (a) Produção Interativa; (b) Inglês; (c) Educação Física; (d) Artes; (e) Professora regente que ministra Português, Matemática, História, Geografia e Ciências.

Todos os professores são formados em Pedagogia, exceto o professor de Educação Física e a de Inglês, que é formada em Letras. A docente de Produção Interativa, que, baseando-se na perspectiva da interdisciplinaridade, propõe a produção e interpretação de diversos tipos de gêneros textuais, em um diálogo informal, mencionou que sempre trabalhou com o 5º

ano do Ensino Fundamental e que, neste ano, está encontrando muitas dificuldades, pois são contextos completamente diferentes.

Em relação ao tempo de atuação como profissional da educação, constatou-se que a professora de Produção Interativa trabalha há 13 anos, a professora de Inglês há 3 anos, a professora de Educação Física há 4 anos, a docente de Artes há 5 anos e, por último, a professora regente há 20 anos. O que se pode notar é que duas professoras (a de Produção Interativa e a regente) têm uma longa caminhada na educação, lembrando que a última informou que já está prestes a se aposentar e que não vê a hora de deixar a sala de aula.

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados foram observações e entrevistas semiestruturadas. As observações foram realizadas na referida turma durante uma semana no horário das 7h às 11h. As entrevistas semiestruturadas foram gravadas durante o período de hora-atividade dos docentes do 1º ano do Ensino Fundamental, em que foi indagado o seguinte: qual é sua opinião sobre o desenvolvimento de atividades lúdicas no 1º ano das séries iniciais?

Seis crianças também foram entrevistadas espontaneamente durante o intervalo, enquanto elas brincavam no pátio da escola, quando foi questionado: de qual aula você gosta mais e por quê? É importante ressaltar que as entrevistas realizadas foram todas gravadas e transcritas para posterior análise.

Sobre a atividade da observação para fins de pesquisa, Lakatos e Marconi (1991, p. 190-191) ressaltam:

A observação ajuda o pesquisador a identificar e a obter provas a respeito de objetivos sobre os quais os indivíduos não têm consciência, mas que orientam seu comportamento.

Desempenha papel importante nos processos observacionais, no contexto da descoberta, e obriga o investigador a um contato mais direto com a realidade.

Através das observações na turma do 1º ano do Ensino Fundamental, foi possível presenciar os acontecimentos, levantar informações baseando-se nos objetivos da pesquisa, vivenciar a realidade e registrar as situações que dizem respeito ao tema pesquisado. Com relação à entrevista, Lakatos e Marconi (1991, p. 195) afirmam que “[...] a entrevista é um encontro entre duas pessoas, a fim de que uma delas obtenha informações a respeito de um determinado assunto, mediante uma conversação de natureza profissional”.

Seguindo a ideia dos autores, a entrevista foi fundamental para obter informações necessárias sobre a visão dos docentes em relação às atividades lúdicas no 1º ano do Ensino Fundamental. Os dados obtidos foram transcritos, sistematizados e analisados, sendo apresentados na sequência.

## Resultados e discussão

Os resultados obtidos por meio da presente pesquisa encontram-se assim organizados: (i) inicialmente são destacados os dados obtidos por meio das observações realizadas nas salas de aula, iniciando pela descrição do ambiente em relação à aprendizagem das crianças; (ii) em seguida são apresentadas as respostas de todos os docentes sobre as atividades lúdicas no 1º ano do Ensino Fundamental; por fim (iii) apresenta-se a opinião das crianças em relação às disciplinas de que mais gostam. As análises dos dados coletados são relacionadas com a abordagem teórica.

## Análises das observações realizadas na sala de aula

As observações foram feitas no período de uma semana para que fosse possível constatar de que modo os docentes propõem as atividades lúdicas em sua prática. A sala de aula é composta por um quadro estilo versátil, dois armários, carteiras e cadeiras individuais, cortinas nas janelas. É decorada com uma faixa escrita com as famílias silábicas e também com os números de 0 a 10. Além disso, há um calendário fixo na parede. As observações foram distribuídas por aulas. Assim, foram observadas quatro aulas da professora regente, quatro de Produção Interativa, duas aulas de Artes, duas de Inglês e duas de Educação Física.

Inicialmente a aula observada foi da professora regente, que segue a seguinte rotina: no início das aulas, ela questiona as crianças sobre o dia da semana, mês e ano e vai até o calendário e aponta aos alunos; na sequência, a docente vai até o quadro, passa o cabeçalho, pede aos alunos que copiem e, à medida que as crianças vão terminando, ela entrega uma atividade xerocada para elas completarem. Através da análise dos cadernos de alguns alunos, evidencia-se que existem várias colagens de atividades xerocadas de outros dias e que alguns alunos já estão habituados ao cabeçalho, optando por fazê-lo em casa e trazê-lo pronto para a sala de aula.

Após entregar as cópias com as atividades, a professora as explica diversas vezes e, em seguida, pede que os alunos as realizem sozinhos. Foi possível constatar que as crianças encontraram muita dificuldade para completar as atividades propostas. Enquanto isso, a professora passa de mesa em mesa e acaba demonstrando irritação por elas não conseguirem realizar o que ela orientou.

No primeiro dia de observação, o conteúdo trabalhado era sobre a letra “H”. A professora regente explicou várias vezes aos alunos que essa letra no início das palavras não tem som, porém os mesmos demonstraram dificuldade para compreender. Assim, foi possível perceber que trabalhar apenas com atividades xerocadas durante o processo de alfabetização torna o conteúdo muito abstrato para as crianças, dificultando a aprendizagem dos conteúdos propostos.

Constatou-se também que, durante as quatro aulas observadas, em nenhum momento a professora propôs atividades lúdicas. Pelo contrário, a metodologia utilizada consistiu em passar o cabeçalho, explicar o conteúdo e entregar atividades estruturadas ou prontas. Sobre esses princípios, Correa (2007, p. 12) indaga o seguinte:

Em que medida esta escola conseguirá efetivar o direito à expressão, à aprendizagem e ao desenvolvimento por meio de múltiplas experiências? Crianças submetidas a quatro horas diárias de aula sentadas, apenas ouvindo a exposição de um professor, copiando “matéria” da lousa ou fazendo “exercícios” de repetição certamente não terão condições de alcançar um desenvolvimento satisfatório, menos ainda, integral.

A criança deve ser considerada em suas diversas maneiras de manifestação. Nós professores devemos ouvir as crianças, assim como considerar as diferentes formas de aprendizagem. Infelizmente, na maioria dos casos, acontece o contrário, pois são as crianças que ingressam no Ensino Fundamental que têm de se adaptar primeiramente a cinco professores diferentes, assim como a conteúdos, metodologias e espaço, sem contar que são submetidas a ficarem quatro horas sentadas, copiando matéria do quadro no caderno, ou então realizando atividades xerocadas.



A segunda aula observada foi de Produção Interativa. A professora propôs, no primeiro momento, uma contagem da história “Gato de botas”. Os alunos demonstraram um grande interesse, prestando atenção. Após contar a referida história, a professora distribuiu os cadernos da disciplina e passou o cabeçalho e, posteriormente, atividades xerocadas que continham questões sobre a narrativa. E assim seguiu respondendo juntamente com os alunos e escrevendo no quadro, para que eles completassem. Ao término da aula, ela recolheu os cadernos afirmando que devolveria novamente na próxima aula para que finalizassem as atividades.

Na outra aula observada (Produção Interativa), a docente deu continuidade à aula anterior, entregando as atividades novamente para eles terminarem. Constatou-se que, após todos terem finalizado, os alunos ficaram com um tempo ocioso, agitados, correndo pela sala, com a professora tentando impor limites, sem muito sucesso.

Foi possível analisar, durante essas duas aulas de Produção Interativa, que, inicialmente, houve uma das práticas da ludicidade, que é a contação de história, porém, no segundo momento, a docente voltou-se à mesma prática pedagógica, que é passar cabeçalho e entregar as atividades semiprontas, sem haver um atrativo para as crianças, que vieram da Educação Infantil, cuja metodologia predominante era a ludicidade.

Durante as duas aulas de Língua Inglesa, percebeu-se que a professora passava o cabeçalho no primeiro momento e, em seguida, entregava atividades para os alunos completarem. Vale ressaltar que, nessa aula, as crianças apenas pintaram as figuras, que foram completadas com a ajuda da professora, pois, segundo ela, esse é o meio mais fácil

para adquirir conhecimentos sobre a Língua Inglesa.

Com base nessas observações, foi possível constatar que as três docentes mencionadas até aqui estabelecem uma rotina, que consiste em propor às crianças que primeiramente copiem o cabeçalho e, em seguida, realizem as atividades xerocadas que lhes são sugeridas. Isso torna as aulas cansativas, pois as crianças não questionam. Pelo contrário, tentam fazer o que foi imposto, e é assim que surgem as diversas dificuldades. Emilia Ferreiro, ao refletir sobre a aprendizagem das crianças, destaca:

Temos uma imagem empobrecida da criança que aprende: a reduzimos a um par de olhos, um par de ouvidos, uma mão que pega um instrumento para marcar e um aparelho fonador que emite sons. Atrás disso há um sujeito cognoscente, alguém que pensa, que constrói interpretações, que age sobre o real para fazê-lo o seu (Ferreiro, 1987, p. 40).

Diante desses pressupostos, é possível afirmar que os moldes escolarizantes do Ensino Fundamental fazem com que a criança seja vista como um ser que não pensa e que não tem vez. Muitos docentes acreditam que sua função é ensinar e o dever da criança é ouvir, de alguma forma aprender e ficar sentada em sua carteira, em silêncio; com isso, não veem que estão formando sujeitos sem opinião própria.

A próxima aula observada foi de Artes. Inicialmente a docente propôs, em sua aula, uma dinâmica segundo a qual ela escolhia um aluno para fazer a mímica aos demais. Ela indicou aos alunos que o tema da aula seria expressão e movimento. Na segunda aula observada, propôs recorte e colagem com as crianças, porém não deixou claro o que elas deveriam recortar. Houve um aluno que indagou: “Tia, o que eu vou recortar”? Rapidamente a docente

respondeu: “Imagens, você vai recortar imagens”.

De um modo geral, as crianças estão desenvolvendo a coordenação motora por meio do recorte. Por outro lado, recortar qualquer imagem acaba não sendo significativo para as crianças, a não ser que se explique às crianças a razão de recortarem determinada figura. Ou seja, é preciso atribuir um sentido para a atividade proposta. Outra sugestão seriam recortes de meios de transporte da cidade ou meios de comunicação que os alunos têm em casa. Por meio dessas observações, constatou-se que as atividades lúdicas precisam ter um objetivo e que de nada adianta realizá-las sem finalidade.

As últimas aulas observadas foram as de Educação Física. No momento em que o professor entra na aula, os alunos vão ao seu encontro e querem sair para a quadra de qualquer maneira. E assim é feito: o professor realiza a chamada, explica sobre as atividades que serão realizadas, imediatamente pede para formarem a fila fora da sala e, em seguida, leva-os para a quadra. O professor leva jogos de quebra-cabeça e dominó (este para aqueles que preferem jogar com seu colega), sendo o único docente que propõe as atividades lúdicas com o intuito de favorecer o desenvolvimento das crianças enquanto elas brincam. Assim,

o brincar dirigido tem abordagem formativa, no sentido de que a intervenção se destina, seguindo-se à observação do brincar livre, a ampliar o desempenho e a aprendizagem da criança e oferecer-lhe alguma coisa partir da qual ela possa começar a pensar sozinha (Moyles, 2002, p. 137).

Por meio dessas observações, foi possível perceber que todos os docentes, exceto o professor de Educação Física e a professora de

Artes, passaram o cabeçalho na lousa e entregaram atividades xerocadas para os alunos. Expostas essas observações, cabe esclarecer que, pelo fato de essas crianças terem saído há pouco tempo da Educação Infantil e ingressado no Ensino Fundamental, é essencial que o trabalho do professor, no decorrer das aulas, leve em conta as experiências vividas, incorporando a ludicidade ao apresentar a língua escrita, assim como busque meios de alfabetizar de uma maneira significativa.

O que ocorre, porém, na sala observada, é o contrário. Nesse sentido, Smolka (2001, p. 50) destaca a situação escolar como insustentável, porque “[...] não considera o ponto de vista da criança que aprende, não leva em conta os processos de elaboração do conhecimento sobre a escrita”. É importante que a escola considere os diversificados pontos de vista das crianças durante o processo de aprendizagem, levando em conta cada etapa no decorrer da aquisição dos conhecimentos sobre a escrita.

### **Análise das entrevistas semiestruturadas: o que dizem os professores?**

Para todos os professores entrevistados optou-se por fazer apenas uma pergunta sobre a temática da pesquisa: qual é a sua opinião sobre o desenvolvimento de atividades lúdicas no 1º ano das séries iniciais? A professora regente da sala foi a primeira a ser interrogada; sua resposta foi bem abrangente, incluindo as limitações encontradas para se trabalhar com atividades lúdicas. Ela afirmou: “Olha, tem coisa que dá certo, sim, mas na escola é assim, você vai atrás da televisão – não tem o fio, ninguém sabe onde está a extensão, ou, quando você traz, você não consegue fazer funcionar. Até você organizar tudo isso, uma

aula já foi, e assim acaba sendo vencido pelo cansaço. Você fala: ‘Quer saber? Eu vou dar minha aula no quadro e pronto, acabou!’”.

O que se pode analisar, por meio dessa resposta, é que a professora está desmotivada em incorporar à sua prática a ludicidade por encontrar diversos obstáculos, especialmente relacionados aos equipamentos ou recursos necessários para o desenvolvimento das aulas. De acordo com Vargas e Zavelinsk (2011, p. 15), muitos professores têm o desejo de ter práticas diferenciadas e lúdicas, mas, para alguns, isto fica apenas na intenção, pois “[...] a estes profissionais não é fornecida uma formação continuada, equipamentos e recursos para que em suas aulas os conteúdos estejam articulados, abrangendo jogos e brincadeiras”.

Outro motivo para a não utilização de atividades lúdicas, destacado pela professora regente foi: “Você vai fazer uma atividade diferente, o aluno já acha que é baderna, ele já acha que pode correr e subir nas carteiras. Por mais que eles trabalhem em grupo na Educação Infantil, eles não sabem trabalhar em grupo, são individualistas... Você dá uma atividade em grupo, um faz e o outro fica ali olhando e fica brigando: ‘Essa é minha! Essa é minha!’ Olha, é complicado! A gente acaba muitas vezes deixando de fazer alguma coisa que poderia estar fazendo e não faz por conta disso”.

Do ponto de vista da docente, o trabalho em grupo com os alunos acarreta diversas dificuldades; por isso, a regente prefere deixar de realizá-las, porque irá produzir um clima diferente e complicado em sala. No entanto, o “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula” sugere alguns critérios de agrupamentos em sala de aula, que podem contribuir com o trabalho do professor e com a aprendizagem das crianças.

Uma forma de agrupamento pode ser, em algumas atividades, organizar as crianças que têm conhecimentos aproximados em relação a um determinado conteúdo, para não possibilitar que as respostas sejam fornecidas pela criança que já o domina; outra forma de agrupamento é por meio do critério da heterogeneidade quanto aos conhecimentos já adquiridos. Neste caso, quando uma avança, contribui para o desenvolvimento das outras. Assim como o professor, a criança também servirá de mediador entre o sujeito e o objeto de aprendizagem (Brasil, 2012, p. 15).

Nessa perspectiva, o trabalho em grupo pode ser desenvolvido na sala de aula, entretanto cabe ao professor realizá-lo. O que acontece, em alguns casos, é que o docente acaba sendo obrigado a ministrar suas aulas sem qualquer atividade lúdica, muitas vezes por causa do trabalho excessivo, uma vez que trabalha os dois períodos e, sendo assim, não sobra tempo para elaborar um plano de aula rico em recursos pedagógicos. Assim sucedendo, a prática pedagógica voltada para a ludicidade acaba se distanciando cada vez mais da sala de aula. O terceiro e último aspecto apontado na resposta da docente foi:

Quando resolvo levar eles na sala de tecnologia, tem 20 computadores, meia dúzia funciona apenas, a internet é lenta e eles acabam ficando impacientes. Eu já deixei avisado: ‘Enquanto vocês não arrumarem esses computadores, eu não irei trazer meus alunos aqui, porque a metade realiza a atividade e os outros acabam ficando agitados’.

É possível perceber que, novamente, a docente resalta a falta de colaboração da equipe escolar, quando aborda a falta de computador para a demanda de alunos. Sendo assim, vale lembrar que o apoio pedagógico é fundamental para que o professor

desenvolva uma aula diferente e composta por atividades lúdicas e que trabalhar sempre do mesmo jeito acarretará a desmotivação nos alunos.

Ademais, é importante que os alunos, no ambiente escolar, expressem suas opiniões e as compartilhem com os colegas; para que isso aconteça, é o professor quem vai desenvolver essa prática em suas aulas, propondo atividades que os levem a pensar, criar, despertando prazer e motivação para aprender.

A segunda docente, ao ser interrogada sobre as práticas das atividades lúdicas no 1º ano do Ensino Fundamental, foi a professora de Inglês. Ela apresentou o seguinte relato:

No começo do ano, eu construí um cartaz com eles. Eu acredito que eles gostam mais quando eu trago atividade de recorte e colagem. Eles demonstram estar mais envolvidos na aula, e, como a minha disciplina é Inglês, eu procuro trabalhar com atividades prontas, pois acredito que, para eles, é mais fácil. Não é sempre que eu proponho atividades lúdicas, pois é pouco tempo, tenho apenas duas aulas na semana.

Pode-se analisar que a docente procura desenvolver, em suas aulas, a ludicidade, apesar de raramente, como ela mesma mencionou, porém ela acaba por apoiar-se em atividades xerocadas, acreditando ser um meio mais fácil de eles aprenderem. O professor deve buscar a inovação em suas aulas, motivando os alunos e considerando as diferentes formas de aprender, como também o tempo de cada uma. Nesse sentido, Nogueira (2008) destaca que

[n]ossas aulas não devem ser lineares, enfadonhas e apenas reprodução de conhecimento. Devemos proporcionar aos alunos o desenvolvimento de várias estratégias de aprendizagem em sala de aula. Para que realmente a assimilação dos conteúdos aconteça,

os alunos devem sentir-se motivados, com objetivos em estudar uma língua estrangeira e ultrapassar obstáculos que possam surgir na sua aprendizagem (Nogueira, 2008, p. 6).

Como o próprio autor declara, as aulas não devem seguir uma determinada rotina. Antes, cabe ao professor respeitar as particularidades dos alunos, pois cada um tem o seu tempo para aprender; o professor precisa considerar esses conceitos, assim como promover aulas que levem os alunos a pensar, a refletir, sendo também encorajados a estudar a língua estrangeira.

A terceira professora a ser interrogada foi a professora de Artes. Sua opinião sobre o desenvolvimento da ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental foi:

Eu procuro desenvolver nas minhas aulas qualquer atividade que estimule os alunos, mas tem que ter coragem e pulso firme, porque eles ficam agitados. Acho que é por não ser uma prática constante dos outros professores. Daí, quando você chega e propõe uma atividade desse tipo, eles acham que é pra bagunçar. Mas minha disciplina é Artes, então eu tenho que trabalhar com o lúdico, por mais que eles fiquem agitados. Trabalho bastante com recortes e colagem. Percebo que eles gostam bastante. Eu também procuro agrupá-los em duplas e em trios. Acredito que assim fica mais fácil a aprendizagem e é aos poucos que eles vão desenvolvendo o trabalho em equipe. Procuro realizar dinâmicas com eles. É dessa forma que eu trabalho com a ludicidade.

Diante dessa resposta, nota-se que a professora de Artes desenvolve, em sua prática, a ludicidade e o faz apesar de os alunos ficarem agitados na sala de aula. São, porém, apenas duas aulas durante a semana. Isso se torna pouco para os alunos. Em relação às atividades lúdicas na sala de aula, Nogueira (2008, p. 11)

afirma: “Essas atividades podem ser desde uma brincadeira, um jogo, uma dinâmica de integração grupal, um trabalho de recorte e colagem, jogos dramáticos, atividades rítmicas, entre tantas outras possibilidades”.

As referidas atividades desenvolvidas pela professora de Artes constituem uma contribuição positiva para que os alunos desenvolvessem a criatividade, bem como se socializem e ampliem a imaginação. Apesar de ficarem agitados durante as aulas pelo fato de a ludicidade não ser uma prática diária, a docente não deixa de trabalhar com o lúdico, seja em uma dinâmica ou em recortes e colagens, como ela mesma mencionou.

O professor de Educação Física foi o quarto a ser interrogado sobre as atividades lúdicas no 1º ano. Ele respondeu da seguinte forma:

Bom, como minha disciplina é Educação Física, acredito que eu trabalho com a ludicidade constantemente. Eu tento desenvolver nos alunos a coletividade, para que eles aprendam a compartilhar. As atividades realizadas na quadra estimulam a coordenação motora e a interação. Os jogos pedagógicos contribuem para o raciocínio lógico. Percebo que os alunos demonstram estar totalmente envolvidos na minha aula. Acredito que seja pelo motivo de se trabalhar mais com as brincadeiras e eles necessitam ter esse tempo para correr e liberar suas energias (risos).

O professor de Educação Física incorpora a ludicidade na sua prática periodicamente, voltando-se para o desenvolvimento motor das crianças, como também para a socialização, porém são apenas duas aulas na semana e isso se torna pouco para os alunos. As duas aulas semanais são sempre as últimas; como são no período matutino, a aula inicia às 10h30min. Logo depois, faltando cinco minutos para as 11h, os pais chegam às salas para levarem seus

filhos. Dessa forma, muitos acabam nem aproveitando essas aulas de Educação Física.

O docente destaca as brincadeiras e os jogos como fatores primordiais em suas aulas. Sobre esse aspecto, o Ministério da Educação, no citado documento do “Pacto Nacional”, ressalta: “As brincadeiras e os jogos são situações bastante favoráveis de aprendizagem, pois, além de promoverem a interação entre as crianças, contribuem para o desenvolvimento e o bem-estar das crianças no ambiente escolar” (Brasil, 2012, p. 9).

Os jogos e as brincadeiras garantem uma aprendizagem satisfatória e divertida para as crianças, pois é por meio do desenvolvimento dessas atividades que as crianças interagem e aprendem. Nesse caso, porém, são utilizados apenas nas aulas de Educação Física.

A última professora a ser questionada sobre as atividades lúdicas na sala do 1º ano do Ensino Fundamental foi a de Produção Interativa. Ela foi direta quando afirmou:

Para ser bem sincera, acredito que em algumas salas de aula flui. Já em outras, não. O professor deve conhecer cada aluno para poder desenvolver uma atividade diferente, porque se não vira uma bagunça total. Eu procuro contar uma história nas minhas aulas. Acredito que esse seja o caminho no tocante à minha disciplina. Quando percebo que eles começam a se agitar, eu já vou para o caderno, para tentar manter a organização da sala, porque nós também somos co-brados. Se lá fora veem você fazendo algo diferente, já pensam que você está enrolando a aula. Infelizmente é assim que acontece. Isso eu digo por experiência própria. Por isso, eu conto uma história e já sigo para o caderno, fazendo com que os alunos interpretem aquilo que foi lido. Não sei se estou certa, mas melhor é se adaptar ao sistema e garantir o emprego no próximo ano.

Vargas e Zavelinsk (2011, p. 15), ao refletir sobre a prática docente, afirmam:

Deve-se entender que o professor é um ser histórico-social, e sendo assim, suas ações em relação ao ensino-aprendizagem acontecem conforme as vivências e conhecimentos adquiridos no decorrer de sua trajetória [...] e na maioria das vezes, embora sabendo da importância em utilizar atividades diferentes e motivadoras que atendam a demanda de alunos de hoje, a escola e os processos de ensino-aprendizagem são reproduções de décadas anteriores.

Ou seja, não adianta atribuir os problemas apenas aos professores, uma vez que eles fazem parte de um contexto que é histórico e social. Se os docentes agem de acordo com as suas vivências e conhecimentos prévios, eles não devem ter vivenciado, enquanto alunos, situações de ludicidade durante a fase de alfabetização. Além do mais, se na escola também não há muita abertura para que novas metodologias de ensino sejam utilizadas, torna-se difícil ao professor romper com essa realidade porque as atividades lúdicas podem ser entendidas com uma “bagunça total”.

Por outro lado, apesar de se preocupar com a organização da sala e tomar os devidos cuidados para que “lá fora” não pensem que ela está “enrolando a aula”, a professora de Produção Interativa procura trabalhar com a contação de história, que pode ser uma atividade divertida e satisfatória para os alunos. Quanto a isso, o documento do MEC destaca:

Neste tipo de situação, o professor pode dizer o título do livro e/ou mostrar as imagens e perguntar como as crianças imaginam que a história vai ser. Depois que as crianças fizerem suas antecipações, pode ser realizada a leitura com pausas no meio do texto, em que é perguntado o que

vai acontecer no episódio seguinte da história. Pode também ser feita uma parada antes do desfecho e pedir que as crianças imaginem o final da história e desenhem como será. Por fim, após a leitura do desfecho, podem ser feitas outras atividades em que as crianças emitam opiniões e extrapolem os sentidos do texto (Brasil, 2012, p. 17).

Nesse enfoque, é necessário que se trabalhe com a leitura de uma forma lúdica, despertando prazer, alegria e aprendizagem nas crianças, com atividades em que elas emitam suas opiniões, seus sentimentos e, assim, interajam com os demais.

### **Análise das entrevistas semiestruturadas: o que dizem crianças?**

Da mesma forma que foi realizada uma entrevista com todos os docentes, seis crianças do 1º ano do Ensino Fundamental também foram entrevistadas durante o intervalo das aulas. Perguntou-se, de uma forma espontânea, a cada uma das seis crianças: De qual aula você gosta mais e por quê?

As respostas, que foram gravadas, evidenciam, claramente, que as crianças sentem falta das atividades lúdicas, uma vez que relataram individualmente:

- (a) “De Educação Física, porque a gente brinca de brinquedo”.
- (b) “De Informática, porque tem jogos no computador”.
- (c) “De Inglês, porque nós montamos um cartaz, todo mundo colocou o seu desenho no cartaz [...]”.
- (d) “De Artes, porque a gente recorta, cola, pinta e faz desenhos”.
- (e) “De Educação Física, porque a professora dá jogos de montar, quebra-cabeça e dama”.
- (f) “De Educação Física, porque a gente brinca e joga bola”.



As respostas evidenciam que a maioria das crianças apontam as aulas de Educação Física como as favoritas, pois, nessa disciplina, podem correr, brincar, trabalhar com jogos pedagógicos. Já nas outras disciplinas devem copiar do quadro e realizar atividades prontas, que se tornam algo mais cansativas e rotineiras. De acordo com o Ministério da Educação, o papel do educador, referente ao trabalho com as crianças, constitui-se em:

[...] avaliar e ensinar, cuidando de cada criança, estando atento às suas necessidades e aos seus avanços, contribuindo não apenas para que os estudantes progridam quanto aos avanços cognitivos, mas que também se desenvolvam como pessoas, e se sintam seguros no ambiente escolar. Só assim podem ousar e desafiar suas próprias capacidades. As brincadeiras e os jogos são situações bastante favoráveis de aprendizagem, pois, além de promoverem a interação entre as crianças, contribuem para o desenvolvimento e o bem-estar das crianças no ambiente escolar (Brasil, 2012, p. 9).

Sob esse enfoque, é possível notar o quanto os jogos e as brincadeiras favorecem o desenvolvimento, assim como a interação e o bem-estar dentro da escola. Tal fato fica evidente a partir das falas das crianças, deixando clara a necessidade de desfrutar de momentos de prazer e de diversão no decorrer das aulas, por meio dos recursos pedagógicos, tais como jogos e brinquedos.

Considerando o que foi exposto, surge a seguinte questão: as crianças não deveriam ser mais ouvidas para saber o que é melhor para elas durante o seu processo de aprendizagem? Esta já seria certamente outra pesquisa e provavelmente também interessante, mas não é objeto do presente estudo.

Cumprido reforçar que, para melhor atender às necessidades das crianças

de 6 anos de idade, é importante que as atividades lúdicas estejam presentes na prática pedagógica do professor, a fim de que se estimule o desenvolvimento integral das crianças e consequentemente se facilite o processo de aprendizagem.

## Considerações finais

Partindo do princípio de que a finalidade deste estudo é ressaltar a importância da ludicidade no 1º ano do Ensino Fundamental, assim como investigar a percepção e as práticas pedagógicas dos professores que atuam na turma mencionada, após a realização da pesquisa bibliográfica e de campo e a análise dos dados obtidos, pode-se constatar que a ludicidade possibilita o desenvolvimento físico, afetivo, motor e intelectual, assim como cria ocasiões favoráveis para a construção do conhecimento, proporcionando prazer, diversão e motivação nas crianças. O lúdico no 1º ano do Ensino Fundamental é relevante, pois propicia que as crianças façam novas descobertas, assim como promove a interação entre os pares, contribuindo positivamente para que se inicie o processo de alfabetização de uma forma agradável e estimulante.

A pesquisa de campo revelou que apenas dois dos cinco docentes (a de Artes e o de Educação Física) incorporam o lúdico no decorrer das aulas, pelo fato de haver uma relação com a disciplina ministrada. Os demais não utilizam o lúdico em suas metodologias, e não o fazem porque encontram diversas dificuldades relativas à organização da sala de aula e da escola.

Também se evidencia que, no contexto da sala de aula observada, é notório o uso de algumas práticas pedagógicas que se distanciam da ludicidade, haja vista que os professores acabam se preocupando demasiadamente em alfabetizar,

e, assim, as atividades lúdicas vão sendo esquecidas ou deixadas para segundo plano.

Em relação às concepções dos docentes sobre o desenvolvimento de atividades lúdicas no 1º ano do Ensino Fundamental, dois dos cinco entrevistados entendem que a ludicidade contribui, expressivamente, para o desenvolvimento das crianças. Eles, apesar de encontrar alguns obstáculos, não deixam de incluir no cotidiano das aulas momentos lúdicos e que proporcionam prazer, diversão e socialização. Os outros três professores, embora reconhecendo que é importante desenvolver atividades diferenciadas, destacam as dificuldades encontradas na escola, como, por exemplo: a mudança de comportamento das crianças diante de uma aula planejada com atividades lúdicas, a insuficiência de computadores funcionando para atender a demanda dos alunos e a dificuldade que os alunos têm de trabalhar em grupos dentro da sala de aula.

Partindo do princípio de que o professor é um ser histórico e social, que suas práticas fazem parte de um contexto maior, estando influenciadas pelas condições materiais e pela proposta pedagógica da escola, evidenciou-se por meio da pesquisa que alguns dos docentes pesquisados preferem não desenvolver muitas atividades lúdicas no 1º ano do Ensino Fundamental. Parece que é necessário investir mais em formação continuada de professores, para que percebam a realidade atual, em que as crianças de 6 anos de idade, que até pouco tempo pertenciam à Educação Infantil e que, devido à legislação vigente (Brasil, 2006), atualmente estudam no 1º ano do Ensino Fundamental, continuam tendo necessidade de aprender por meio de atividades lúdicas. Tais necessidades podem ser evidenciadas por meio do relato das crianças, que



justificam a preferência pela aula de Educação Física porque tem jogos e brinquedos.

Segue-se, portanto, conforme os resultados obtidos nesta pesquisa, que se faz necessário haver uma reflexão sobre as percepções e as práticas utilizadas neste 1º ano do Ensino Fundamental, tendo em vista que a ludicidade contribui para o desenvolvimento integral das crianças, mas pouco vem sendo utilizada por alguns docentes.

Sugere-se que, para minimizar ou até solucionar esses conflitos, se planejem investimentos em formação continuada docente – por meio de oficinas, de seminários e/ou de debates –, para que assim os professores possam refletir sobre a sua prática e estabelecer metodologias ricas em recursos pedagógicos. Mas isso é tema para outras pesquisas.

## Referências

- AGUIAR, J.S. 1998. *Educação inclusiva: jogos para o ensino de conceitos*. Campinas, Papirus, 96 p.
- BARBOSA, A. 2012. *A música como instrumento lúdico de transformação*. Praia Grande. Disponível em: <http://www.slide-share.net/AparecidaBarbosa/a-msica-como-instrumento-lidico-de-transformao>. Acesso em: 26/08/2013.
- BITTENCOURT, G.R.; FERREIRA M.D.M. 2002. A importância do lúdico na alfabetização. Belém. Disponível em: [http://www.nead.unama.br/bibdigital/monografias/importancia\\_ludico.pdf](http://www.nead.unama.br/bibdigital/monografias/importancia_ludico.pdf). Acesso em: 03/12/2012.
- BRANDÃO, A.C.P.; FERREIRA, A.T.B.; MORAIS, A.G.; ALBUQUERQUE, E.B.C.; LEAL, T.F. 2010. *Jogos de alfabetização*. Brasília, Ministério da Educação. Disponível em: <http://www.ufpe.br/ceel/ceel-livros-para-download.html>. Acesso em: 16/10/2013.
- BORBA, A.M. 2006. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: J. BEAUCHANP; S.D. PAGEL; A.R. NASCIMENTO (org.), *Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília, FNDE, Estação Gráfica, p. 33-45.
- BRASIL. 2012. *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula*. Ano 01, unidade 04. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional, Brasília, MEC, SEB, 48 p.
- BRASIL. 1996. Lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
- BRASIL. 2006. Lei nº 11.274, 6 de fevereiro de 2006. Altera a redação dos arts. 29, 30, 32 e 87 da Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases para a educação nacional, dispondo sobre a duração de 9 (nove) anos para o ensino fundamental, com matrícula obrigatória a partir dos 6 (seis) anos de idade. *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 7 fev. 2006.
- CORREA, B.C. 2007. Crianças aos seis anos no ensino fundamental: desafios à garantia de direitos. In: Reunião da ANPED, GT 7: Educação de Criança de 0 a 6 anos, 7, p. 1-17. Disponível em: <http://www.anped.org.br/reunioes/30ra/trabalhos/GT07-3180-Int.pdf>. Acesso em: 16/10/2013.
- FERNANDES, E. 2012. Transição delicada: estudos identificam dificuldades das crianças na passagem da pré-escola para o 1º ano do Ensino Fundamental. *Revista Nova Escola*, ed. 252.
- FERREIRO, E. 1987. *Reflexões sobre alfabetização*. São Paulo, Cortez, 103 p.
- KISHIMOTO, T.M. (org.). 2011. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. São Paulo, Cortez Editora, 183 p.
- LAKATOS, E.M.; MARCONI, M.A. 1991. *Metodologia científica*. São Paulo, Atlas, 249 p.
- LUCKESI, C.C. 2005. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. Site Oficial do Professor Cipriano Carlos Luckesi. Disponível em: <http://www.luckesi.com.br/artigoseducacaoludicidade.htm>. Acesso em: 06/02/2013.
- MALUF, A.C.M. 2009. *Brincar: prazer e aprendizado*. 7ª ed., Petrópolis, Vozes, 111 p.
- MOYLES, J.R. 2002. *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. Porto Alegre, Artmed Editora, 199 p.
- MOTTA, T.C. 2009. *Brincar, jogar, emocionar-se... O lúdico na construção de saberes de crianças com necessidades educativas especiais*. Niterói, RJ. Monografia. Universidade Cândido Mendes, 62 p. Disponível em: <http://www.avm.edu.br/monopdf/6/THA%C3%8DS%20DA%20COSTA%20MOTTA.pdf>. Acesso em: 16/10/2013.
- NOGUEIRA, Z.P. 2008. Atividades lúdicas no ensino/aprendizagem de língua inglesa. *Portal Dia-a-dia Educação*, 17 p. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=132>. Acesso em: 17/07/2013.
- ORTEGA, A.C.; ROSSETI, C.B. 2000. A concepção de educadores sobre o lugar do jogo na escola. *Revista do Departamento de Psicologia*, 12(2-3):45-53.
- RICHARDSON, R.J. 2012. *Pesquisa social – métodos e técnicas*. 3ª ed., São Paulo, Atlas, 334 p.
- RIVERO, C.M.L. 2011. A etnometodologia na pesquisa qualitativa em educação – caminhos para uma síntese. Disponível em: [http://www.sepq.org.br/IIisipeq/anais/pdf/mr2/mr2\\_5.pdf](http://www.sepq.org.br/IIisipeq/anais/pdf/mr2/mr2_5.pdf). Acesso em: 10/12/2012.
- RODRIGUES, M. 2001. *O desenvolvimento do pré-escolar e o jogo*. Petrópolis, Vozes, 105 p.
- SMOLKA, A.L.B. 2001. *A criança na fase inicial da escrita: alfabetização como processo discursivo*. São Paulo, Cortez, 135 p.
- VARGAS, J.C.; ZAVELINSKI, A.L. 2011. Práticas docentes no ensino fundamental: reflexões sobre o brincar e o estudar. *Didática Sistemática*, 13(2):14-23.
- VYGOTSKY, L.S. 1984. *A formação social da mente*. São Paulo, Martins Fontes, 164 p.
- WAJSKOP, G. 1995. *A importância do brincar para construção do conhecimento na educação infantil*. 3ª ed., São Paulo, Cortez, 119 p.

Submetido: 07/12/2013

Aceito: 08/09/2014

Josiane Peres Gonçalves  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Rodovia MS 141, km 04, 79950-000, Naviraí, MS, Brasil

Lizíria Gabriela Soares Ribeiro  
Universidade Federal de Mato Grosso do Sul  
Rodovia MS 141, km 04, 79950-000, Naviraí, MS, Brasil