



TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO- CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano a disponibilizar gratuitamente o documento em formato digital no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

IDENTIFICAÇÃO DA PRODUÇÃO TÉCNICO-CIENTÍFICA

Tese (doutorado)

Dissertação (mestrado)

Monografia (especialização)

TCC (graduação) (X)

Produto técnico e educacional - Tipo:

Nome completo do autor:

¹Cleusa Ribeiro Silveira Moreira

²Adria Kezia Campos Lima

Artigo científico

Capítulo de livro

Livro

Trabalho apresentado em evento

Matrícula: 2018205221352110

Título do trabalho: A Inclusão dos Jogos e Brincadeiras
no Ensino: Desafios e Possibilidades para os
Docentes

RESTRICÇÕES DE ACESSO AO DOCUMENTO

NÃO

Documento confidencial: Não Sim, justifique:

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 23/ 03 /2023.

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

¹ Graduanda do curso de Licenciatura em Pedagogia e EPT do Instituto Federal Goiano, Campos Iporá, Polo Itapirapuã. Email: cleusa.ribeiro@estudante.ifgoiano.edu.br

² Professora Me.em Programa de Educação da Universidade Federal de Goiás (UFG - Regional Jataí) UFG (2020) email: adrialima@secitec.mt.gov.br

O(a) referido(a) autor(a) declara:

- Que o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
- Que obteve autorização de quaisquer materiais inclusos no documento do qual não detém os direitos de autoria, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
- Que cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Local Itapirapuã-Go 23/03
/2023



Assinatura do autor e/ou detentor dos direitos autorais

Ciente e de acordo: SIM



Assinatura do(a) orientador(a)



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO -

Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância



ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CURSO

Ao(s) dezesseis dia(s) do mês de março de dois mil e vinte e três, às dezoito horas e cinquenta e sete minutos, reuniu-se a banca examinadora composta pelos docentes: Adria Kezia Campos Lima (orientadora), Eliane Teodoro Coimbra Pareja (membro), Márcio Nunes de Oliveira (membro), para examinar o Trabalho de Curso intitulado “A INCLUSÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NO ENSINO: DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA OS DOCENTES” da estudante Cleusa Ribeiro Silveira Moreira,, Matrícula nº 2018205221352110 do Curso de Licenciatura em Pedagogia e Educação Profissional e Tecnológica na Modalidade a Distância. A palavra foi concedida à estudante para a apresentação oral do TC, houve arguição da candidata pelos membros da banca examinadora. Após tal etapa, a banca examinadora decidiu pela APROVAÇÃO da estudante. Ao final da sessão pública de defesa, foi lavrada a presente ata que segue assinada pelos membros da Banca Examinadora.

Adria Kezia Campos Lima
Orientador/Presidente da Banca

ELIANE TEODORO COIMBRA PAREJA

Documento assinado digitalmente

gov.br

MARCIO NUNES DE OLIVEIRA

Data: 16/03/2023 20:08:36-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Márcio Nunes de Oliveira

ACADÊMICA

A INCLUSÃO DOS JOGOS E DAS BRINCADEIRAS NO ENSINO: DESAFIOS E POSSIBILIDADES PARA OS DOCENTES

Cleusa Ribeiro Silveira Moreira¹

Adria Kezia Campos Lima²

RESUMO

Este estudo investiga as possibilidades e os desafios docente na aplicação de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem do ensino fundamental (anos finais) e médio, possuindo como objetivo geral analisar a eficácia dos lúdicos na aplicação como ferramenta para o aprendizado, a fim de dar resposta à questão problema de como se dá aplicação dos jogos e das brincadeiras no ensinos pelos professores, e quais seus benefícios na aprendizagem. Tal estudo se justifica por considerar as metodologias lúdicas importantes ferramentas para construir conhecimento aplicáveis em situações relacionadas ao viver social e no contexto educacional. Para tanto, como caminho metodológico, optou por uma pesquisa do tipo bibliográfica fundamentada em Lima e Miotto (2007), Gil (2008), desenvolvida com base em reflexões teóricas de livros e artigos científicos, e por se tratar de uma pesquisa da área das ciências sociais, valeu-se do método qualitativo-interpretativista para a análise, explicando os fatos a partir da observação, comparação e generalização Severino (2013). Como embasamento teórico utilizou-se os estudos de Almeida (1995; 2000), Mariotti (2004), Santos (1997;2000), Pereira (2000), Negreiros; Aquino; Sousa (2014), entre outros. No que se refere aos resultados concretiza-se os jogos e as brincadeiras como ferramentas não banais, ao passo que urge a necessidade de discussão sobre os desafios docentes para a inserção de atividades lúdicas como instrumento de aprendizagem no cotidiano da sala de aula. Assim, espera-se que o desenvolvimento deste estudo voltado ao ensino lúdico colabore para a qualidade do ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Ensino Lúdico. Jogos e Brincadeiras. Atuação Docente.

ABSTRACT

This study to investigate the teaching possibilities and challenges in the application of games and games in the teaching-learning process of elementary (final years) and high school, has as general objective to analyze the effectiveness of the playful in the application as a tool for learning, in order to answer the problem question of how games and games are applied in teaching by teachers, and what are their benefits in learning. This study proposal is justified by considering the use of ludic methodologies, an important tool for acquiring knowledge applicable in situations related to social living and in the educational context. For that, as a methodological path, it opted for a bibliographic research based on Lima and Miotto (2007), Gil (2008), developed based on theoretical reflections of books and scientific articles, and because it is a research in the area of social sciences, used the qualitative-interpretative method for the analysis, prioritizing to explain the facts from observation, comparison and generalization Severino (2013). As a theoretical basis, studies by Almeida (1995; 2000), Mariotti (2004), Santos (1997;2000), Pereira (2000), Negreiros; Aquino; Sousa (2014), among others. With regard to the results, it is clear that games and plays are a non-banal tool, while there is an urgent need to discuss the teaching challenges for the insertion of recreational activities as a learning tool in the daily life of the classroom. Thus, it is expected that the development of this study focused on ludic teaching, contributes to the quality of the teaching-learning process.

Keywords: Ludic Teaching. Games and Plays. Teacher Actions.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia do Instituto Federal Goiano. E-mail: cleusaribeiro653@gmail.com

² Orientadora. Graduada em Letras - Português/Inglês, Mestra em Educação (UFG/ReJ), docente da SECITECI-MT em Barra do Garças. E-mail: adrialima@secitec.mt.gov.br

1. INTRODUÇÃO

A educação na época atual apresenta vários desafios, tendo em vista as inúmeras dificuldades presentes no dia a dia dos educadores. Assim, surge a necessidade de incluir novos métodos de ensino para auxiliar na aprendizagem dos educandos. Neste sentido, propõe-se o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que é um dos meios que estão ganhando grande importância na atualidade, isto porque estimula e motiva os alunos, não sendo visto somente como diversão, mas como auxílio ao aprendizado.

Deste modo, nota-se que é por meio das brincadeiras e de brinquedos que os alunos exercitam sua capacidade de adquirir conhecimento e desenvolver emoções, como também a interagir e conviver com as demais pessoas e crianças. Cabendo, ao professor incluir e avaliar quais são os meios eficazes de aderir conhecimento, haja vista que segundo Friedmann (2003, p. 46) “o papel do educador é primordial, pois, é ele quem cria espaços, oferece os materiais (...), ou seja, media a construção do conhecimento”.

Por outro lado, há professores que ainda há em sua maioria, se valem da metodologia tradicional de ensino, como por exemplo, papel, lápis, quadro, pouco aplicando ou não utilizando jogos e brincadeiras em sua prática, especialmente quando se trata dos docentes que atuam nas modalidades de ensino que não sejam a educação infantil propriamente dita. Segundo alude Freire (1983), esse viés tradicional acarreta ao estudante seria um “estoque”³ de conhecimento, resultando em uma “consciência bancária”⁴, ou seja, o aluno é tido como espaço vazio e o professor tem que agregar informações a eles.

Neste sentido, a invenção do aluno é desconsiderada, deixando de atentar-se para o fato de que desde o primeiro contato do aluno com a escola, o mesmo já detém aprendizados que se construiu no seu dia a dia. Enquanto que o mais adequado seria que o mesmo, coloca-se em prática esses saberes e enriquecendo-os facilitando o processo de

³ O conceito de estoque para Paulo Freire (1983), remete ao sentido de o professor visualizar o aluno apenas como cofre vazio a serem preenchidos por conteúdos pelos professores (fórmulas, letras e conhecimento científico até "enriquecer" o aluno).

⁴ Associado ao conceito de estoque, para Freire, o termo "bancário" significa que o professor se vê como sábio que doa o seu conhecimento aos que nada sabem e o aluno, por sua vez, é visto como um banco, no qual deposita o conhecimento.

ensino aprendizagem, no ensino fundamental, bem como no ensino médio e superior. (NEGREIROS; AQUINO; SOUSA, 2014)

Posto isto, a decisão da temática surge com a importância de apreender o aproveitamento das atividades como jogos e brincadeiras para além da educação infantil níveis de ensino, isto é, desde o fundamental e médio, vez que mediante esses procedimentos dinâmicos e divertidos, percebemos que este processo aplicado na sala de aula, auxilia a atividade docente, de maneira considerável. À vista disso, o presente estudo buscou responder a seguinte questão problema: como se dá a aplicação dos lúdicos, principalmente os jogos e brincadeiras, na aprendizagem dos ensinos pelos professores e quais seus benefícios e os desafios da sua aplicação?

Diante desta conjuntura, o presente trabalho determina como objetivos específicos a identificação das concepções históricas, o debate acerca da eficácia dos lúdicos na aplicação do aprendizado, juntamente com o professor, e o desenvolvimento dos alunos com a atividade lúdica. Além de abordar, de forma sucinta, sobre o uso do lúdico na educação, neste trabalho, buscaremos discorrer sobre a importância e vantagens da inclusão no ensino aprendizagem para modalidades de ensino fundamental - anos finais e no ensino médio; bem como discorrer sobre os desafios dessa prática para o professor.

O intuito de analisar e estruturar a respeito do uso de jogos e brincadeiras no ensino/aprendizagem remete a busca por desenvolvimento das consciências cognitivas e críticas. Assim, no decorrer deste estudo, espera-se propor uma reflexão quanto às práticas pedagógicas e as concepções teóricas sobre o lúdico na sala de aula, a almejar, a partir da interpretação destes resultados, uma colaboração acadêmica relevante ao processo de ensino e da aprendizagem.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Este tópico constitui-se como súpula do fio teórico condutor do presente estudo, a tratar do ensino lúdico, e se subdivide em: uma primeira parte, na qual apresenta-se considerações gerais sobre jogos e brincadeiras na escola; uma segunda parte, em que se aborda mais especificamente sobre os jogos e brincadeiras voltado ao ensino fundamental nos anos finais e ao ensino médio, e em terceiro, aspectos relativos à prática docente em si, foco principal deste estudo.

2.1 - O jogo e a brincadeira no espaço escolar

De acordo com Mariotti (2004) os jogos são as principais atividades dentro da infância, especialmente por ser autêntica, agradável e criativa. Especialmente na educação infantil e ensino fundamental, nos anos iniciais, visto que por meio das brincadeiras, dos jogos e dos brinquedos, uma vez que o ato de brincar é pressuposto para a formação de valores, para o desenvolvimento cultural, para a aquisição de conhecimentos e para o amadurecimento das relações sociais.

A ludicidade deve estar, conseqüentemente, presente nas mais diversas atividades humanas, e isso se aplica também à educação, mais precisamente ao processo de ensino-aprendizagem. Contudo existe ainda uma certa dificuldade de muitos professores utilizar o “brincar”⁵ na sala de aula, ou por possuir uma resistência por parte dos mesmo em relação ao método ou por não saber ao certo como aplicá-lo no cotidiano da sala de aula. Todavia, os jogos e brinquedos são comumente utilizados como forma de mérito, ou melhor, após o fim da atividade poderá o aluno escolher o que deseja para brincar.

Segundo Santos (2000) a conceituação de jogos e brincadeiras servem de complemento um para com o outro, inclusive no que diz respeito ao desenvolvimento motor, afetivo, social e cognitivo na aprendizagem. Assim:

Se direcionados e conduzidos de maneira adequada, favorecem momentos de confraternização, participação e integração, aliviando o cansaço físico e mental. Proporciona aos participantes entendimentos das expressões como jogar, busca pela vitória, cooperação, aceitação da derrota e equilíbrio durante a realização das atividades, com os adversários de jogo ou companheiros (SANTOS, 2000, p. 161).

Outrossim, como aponta Kishimoto (2011):

[...] que esse tipo de jogo recebe várias denominações: jogos imaginários, jogos de faz de conta, jogos de papéis ou jogos sociodramáticos. A ênfase é dada à "simulação" ou faz de conta, cuja importância é ressaltada por pesquisas

⁵ Segundo o dicionário Aurélio (2003), brincar é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar". No campo da educação, Piaget (1978) toma o brincar como atividade indispensável na busca do conhecimento pelo indivíduo, um recurso para se descobrir, inventar estratégias, pensar o novo, construir, agir sobre as coisas.

que mostram sua eficácia para promover o desenvolvimento cognitivo e afetivo-social da criança (KISHIMOTO, 2011, p. 64).

Desta feita, os jogos dentro da educação são relevantes e com vários benefícios. Ademais, o brincar não possui como finalidade apenas o prazer, como também está associado ao desenvolvimento físico, que é as aptidões motoras e sensoriais que precisam ser desenvolvidas para viver em sociedade, e o desenvolvimento das capacidades linguísticas, cognitivas e sociais. As brincadeiras simbólicas, por exemplo, que criam e que imita a realidade, permitem trabalhar o abstrato e experimentar os papéis efetivos presentes na sociedade, entretanto, de acordo com cada faixa etária o faz-de-conta pode se aproximar mais da atualidade e jogos de regras (CORDAZZO, VIEIRA, 2008).

Na educação infantil, é necessário ter brincadeiras, jogos e brinquedos no ensino-aprendizagem, dado que são atividades elementares na educação, contudo na educação voltada ao ensino fundamental e no ensino médio essas mesmas atividades são também importantes visto que, conforme já foi anteriormente elucidado a ludicidade está presente nas diversas atividades da dinâmica humana, independentemente de faixa etária. Afinal, conforme cita Bemvenuti (2009, p.30):

O jogo habita o espaço do contemporâneo com brincadeiras tradicionais, competições esportivas, jogos online, jogos de linguagem, jogos lógico-matemáticos, jogos de azar entre outros, sempre com noção de não sério, de passatempo [...] uma ótima atividade para ocupar o tempo a fim de que o sujeito não faça outra coisa pior.

Assim, no que se refere ao uso de jogos e brincadeiras na sala de aula, carece-se da orientação do professor para intervir de modo a criar então, espaço rico de aprendizagem. Isto porque, não é apenas oferecer jogos ou reproduzir uma brincadeira, mas juntamente explicar o motivo e direcionar o que precisa atingir com determinada atividade, pois desse modo eles conseguem assimilar e memorizar, por se tratar de um meio prazeroso para as mesmas.

Então, cabe aos educadores, primordiais nesse processo, orientar e intermediar o aprendizado, assim, se o lúdico é um método que traz benefícios, é essencial que o professor - passe a enxergar a relevância dos jogos, brincadeiras e brinquedos na vida dos alunos, tendo em vista que, transformará uma brincadeira espontânea à uma modalidade de aprendizagem (MALUF, 2003).

Neste intento, Almeida (2000) aponta que:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p. 63).

Logo, as atividades que asseguram a construção da aprendizagem são imprescindíveis. À vista disso, é que o lúdico deve ser aplicado como procedimento para o processo de aprender e colaborar com o desenvolvimento da capacidade processual.

Portanto, alguns educadores que possuem dificuldades para compreender a linguagem dos alunos, todavia, com o emprego dos jogos e brincadeiras auxiliaria também no desenvolvimento, mas, sem ignorar as etapas das mesmas, aplicando em momentos interessantes na sala de aula, como preconiza o RCNEI:

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p. 23).

Destarte, a simples brincadeira simplifica o estudo, em razão de necessitar da concentração no que está realizando, assim, Almeida (1995) expõe que:

A educação lúdica contribui na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso da transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1995, p. 41).

Conseqüentemente, compete ao docente por meio das atividades lúdicas utilizar conforme as precisões de cada aluno, passando a ser atividades encantadoras. Além de que possibilita empregar diversas formas para que interajam de modo igualitário, e ainda descobrindo qual a habilidade e limite de cada (ALMEIDA, 1995). Neste raciocínio, refere-se Carvalho (1992, p. 28) “ (...) o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a

adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança (...)”.

Igualmente, Piaget (1976) entende que é impreterível o incremento das atividades como jogos, brincadeiras e brinquedos para as crianças, vez que brincando estará gastando suas energias e aperfeiçoando seu conhecimento intelectual, no momento das brincadeiras as crianças se jogam por inteiro, e com isso tornam-se mais agradáveis e relevantes, acarretando no aprendizado mais eficaz, juntamente com as informações repassadas pelos professores.

Nesta continuidade, com base nos autores mencionados, fica clarividente a importância de incluir a ludicidade, mas concretamente, jogos e brincadeiras em sala de aula, independentemente de faixa etária, viabilizando um conhecimento dissemelhante do comum, ou seja, com mais diversão e qualidades. Considerando que educar não é apenas ensinar os conteúdos planejados ou exibir exclusivamente uma direção, mas providenciar brincadeiras e jogos destinados ao aprendizado que auxiliará a ter ciência de si, bem como da coletividade, para que no futuro possa escolher trilhar seu caminho, vez que já terá uma concepção do mundo e da realidade de modo amplo.

2.2 Jogos e Brincadeiras e suas vantagens para o Ensino Fundamental - anos finais e no Ensino Médio

As brincadeiras e os jogos atraem e cativam todos os estudantes, fazendo com que aprenda de forma natural, além de ajudar no convívio em sociedade, vez que nesses métodos englobam o trabalho em conjunto. Para esse fim, o professor “brincante”⁶ precisa criar condições em que os jogos sejam capazes de contribuir de modo considerável para o desenvolvimento do aluno, promovendo um elo entre eles.

Assim, a utilização do lúdico na educação, conforme menciona Brougère (1998, p. 122) “como, pois, conciliar essa necessidade de jogar que é irresistível no ser humano com a educação que deve dar-lhe? Muito simples: fazendo do jogo o meio de educar o aluno”.

⁶ Aquele que brinca; brincador. No âmbito da educação o professor brincante é aquele que Segundo Oliveira (2011) facilita para a construção de significados, mediar na construção dos afetos, e ser responsável pela criação de um ambiente lúdico no espaço escolar.

Segundo Papalia e Feldman (2013) que a partir da concepção já inicia o processo de transformação do ser humano, e somente finaliza com a morte, isto é, antes de nascermos o processo já começa. Todavia, as fases da infância à adolescência se divide em quatro partes, quais sejam, primeira infância (nascimentos aos 3 anos), segunda infância (3 a 6 anos), terceira infância (6 a 11 anos), e adolescência (11 a 20 anos, aproximadamente).

Nesta perspectiva, os jogos e brincadeiras no ensino fundamental anos finais e ensino médio, faixas etárias da pré-adolescentes à adolescentes, são benéficas, pois além de estar adquirindo conhecimentos e os ampliando, auxiliará no desenvolvimento das funções cognitivas, vivência em comunidade, autoconhecimento, aprender a lidar com conflitos, entre outros.

De acordo com Oliveira:

Ao brincar, afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligados. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação de signos sociais. [...] A brincadeira permite a construção de novas possibilidades de ação e formas inéditas de arranjar os elementos do ambiente [...]. (OLIVEIRA, 2011, p.164).

Por isso, na fase da pré-adolescência, os jogos e brincadeiras beneficiam o desenvolvimento das funções cognitivas relacionadas à atenção, raciocínio, memória, percepção, pensamento, imaginação e linguagem.

Já, para os adolescentes, na visão de Pereira (2000) o lúdico:

Até então, tem-se observado nas brincadeiras dos adolescentes, a presença de um complexo sistema de expressão do ser humano em que se manifestam o rito, a alegria, o prazer, os desafios, a tensão, a cultura, os conflitos e toda uma gama existencial que o circunda. Segundo os próprios adolescentes, o brincar é importante porque ajuda no aprender a conviver com as pessoas, no crescimento pessoal e aprendem a lidar com as dificuldades, muitas vezes da própria vida (PEREIRA, 2000, p. 190).

Deste modo, salienta-se que o lúdico aplicado aos adolescentes é de relevância importância, pois o ajudará com a vida pessoal e conhecimentos escolares, vez que se encontra ligado com a cultura e com outras pessoas, bem como se coloca em prática tudo de mais profundo e dedicação (MORAES, 2020).

Por outro lado, é notório que o brincar na atualidade está sendo mais esquecido, tendo em vista o avanço da tecnologia e os jogos eletrônicos (BERNARDES, 2006). Neste sentido, é imprescindível a adaptação de novos métodos, como por exemplo, o emprego de jogos no processo pedagógico com a utilização dos meios digitais existentes na sociedade, para que assim desperte o gosto de aprender.

Por fim, é evidente que a faixa etária para a aplicação não deve ser levada em conta, pois é fundamental em todas as modalidades de ensino, dado que os resultados com sua inserção são satisfatórios. Além de que, tal qual na infância, por meio dos jogos e das brincadeiras na sala de aula, alunos na fase da adolescência também estarão exercitando em conjunto: corpo, mente, intelecto e social, de forma lúdica e divertida (MORAES, 2020).

2.3 Jogos e Brincadeiras na sala de aula: desafios e possibilidades da prática docente

Inserir o lúdico não é uma tarefa fácil, pois o professor deverá ter consciência e discernimento que está trabalhando com pessoas da época da informação. Isto porque com o avanço do mundo, o acesso aos meios digitais inicia mais cedo, assim, fazendo com que as atividades lúdicas necessitem serem modificadas a todo momento. Ao passo que o docente também deve-se preocupar em selecionar atividades que contribuirá para a construção do conhecimento, outrossim, perceber cuidadosamente as indagações realizadas pelos alunos na hora do jogo.

Neste sentido, Freire (2002) cita:

[...] toda prática educativa demanda a existência de sujeitos, um que ensinando, aprende, outro que, aprendendo, ensina, daí o seu cunho gnosiológico; a existência de objetos, conteúdo a serem ensinados e aprendidos; envolve o uso de métodos, de técnicas, de materiais; implica em função de seu caráter diretivo, objetivo, sonhos, utopias, ideais. (FREIRE, 2002, p. 28).

Isto posto, pode-se dizer que no processo de prática para a aplicação dos jogos é preciso dois sujeitos, sendo o professor e o aluno, além da necessidade de materiais pedagógicos que atenda as faixas etárias que serão trabalhadas. Cabendo ao professor o papel direcionador da atividade.

Em seguida, para uma aplicação eficiente dos recursos é necessário que a rede de ensino forneça os materiais, inclusive quando se trata de métodos que envolvam o uso de tecnologias, vez que o acesso dificulta a inserção, sendo o principal desafio encontrado por parte dos professores. Portanto, mesmo com a falta de acesso aos jogos e brincadeiras, observa-se que as professoras desta rede aplicam o lúdico utilizando sua criatividade e os meios que estão disponíveis, para que assim possam transformar o ensino a uma aula interessante e atrativa (ALVES; FEITOSA; SOARES, 2015).

Além das dificuldades elencadas acima, encontra-se ainda outros, exemplificando, o tempo hábil para cumprir cronogramas, devido sua obrigatoriedade de cumprir prazos e seguir currículos referenciais que, por vezes delimitam o tempo em sala de aula para o professor que precisa cumprir com o conteúdo programático, determinado no artigo 13, III da Lei de Diretrizes e Bases (Lei nº 9.394/96) “elaborar e cumprir plano de trabalho, segundo a proposta pedagógica do estabelecimento de ensino”.

Ademais o professor também se depara com a escassez de tempo para a preparação das aulas, isto porque a didatização dos jogos e brincadeiras não pode ser propostos em sala de aula sem a devida preparação, como por exemplo, estabelecer o objetivo, a metodologia e os métodos de avaliação, pois caso não seja dada a devida atenção a sua programação poderá gerar frustração com uma tentativa sem êxito. Igualmente desafiador, é romper com o ideário docente, e, conseqüentemente, do aluno de que jogos ou uma brincadeira em sala de aula é passatempo, não é atividade educativa, não é saber ou não faz parte da aula (PEREIRA, 2014).

Quanto à frequência didática, é empregado com habitualidade nas aulas, mas concretamente no início das aulas, em razão da maior concentração e disposição. No mais, as atividades lúdicas são planejadas de acordo com o dia e com sua finalidade, posto que sem planejamento as aulas viraram apenas brincadeiras, o que não é o foco.

Menciona Almeida (2009, p. 01) que “uma aula com características lúdicas, não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma "atitude" lúdica do educador e dos educandos”. Deste modo, uma alternativa para que os docentes empreguem os jogos e brincadeiras, é ministrar a aula de uma forma atraente e agradável, para que o aluno seja estimulado a querer aprender e se concentrar, gerando em uma aprendizagem lúdica.

3. METODOLOGIA DA PESQUISA

Esta pesquisa tem por objeto analisar a eficácia dos lúdicos na aplicação do aprendizado na educação, juntamente com o professor. Assim, utilizar-se-á como procedimento técnico para sua realização, a revisão bibliográfica aplicando a pesquisa teórico-bibliográfica, desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Não sendo recomendado o uso de trabalhos oriundos da internet sem o devido rigor científico. Conforme Lima e Miotto (2007, p. 38) “é a pesquisa bibliográfica que implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções, atento ao objeto de estudo, e que, por isso, não pode ser aleatório”.

E no que tange a escolha de tal procedimento técnico, ressaltar-se que, conforme defendido por Gil (2002, p.45), “a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente.”

Aplicar-se-á de pesquisa de cunho-analítico-interpretativa e abordagem qualitativa, que define como significativo a objetivação, tendo em vista que é preciso identificar a complexidade do estudo, examinar criticamente os pontos de vista da temática, determinar conceitos e ideias pertinentes, usar métodos para a coleta das informações apropriadas e, finalmente, explorar o conteúdo de forma específica e contextualizada.

Neste sentido, menciona Deniz e Lincoln (2006):

A pesquisa qualitativa envolve o estudo do uso e a coleta de uma variedade de materiais empíricos – estudo de casos; experiência pessoal; introspecção; história de vida; entrevista; artefatos; textos e produções culturais; textos observacionais/registros de campo; históricos interativos e visuais – que descrevem momentos significativos rotineiros e problemáticos na vida dos indivíduos. Portanto, os pesquisadores dessa área utilizam uma ampla variedade de práticas interpretativas interligadas na esperança de sempre conseguirem compreender melhor o assunto que está ao seu alcance. (DENZIN; LINCOLN. *et al.* 2006, p. 17)

Portanto, é instruída pela natureza de pesquisa básica, cuja finalidade é o desenvolvimento do tema em análise de forma aprofundada, isto é, o tema já é existente, todavia, será aprofundado em pontos específicos e complementado por novos entendimentos, que poderão ser ativados para que possam acompanhar as mutações da

sociedade, para encaminhar-se nessa direção toma-se como base os pressupostos desenvolvidos por Severino (2013), Gil (2008).

Quanto aos objetivos deste estudo tem-se uma pesquisa exploratória, uma vez que no intuito de proporcionar maior familiaridade com o problema (explicitá-lo). Nesta pesquisa tem como objetivo principal o aprimoramento de ideias relativas à temática do uso do lúdico (jogos e brincadeiras) como ferramenta de aprendizagem para crianças e adolescentes. O que se busca aqui é assimilar diversos pontos da temática, os principais meios utilizados para desenvolver esta pesquisa são por meio de bibliografias, porém aplica-se também o conhecimento tido pela prática, em relação a explicativa.

Neste sentido a discussão dos dados se darão a partir de um prisma da análise qualitativo-interpretativista que prioriza o raciocínio indutivo explicando os fatos a partir da observação, comparação e representação da própria autora/pesquisadora (SEVERINO, 2008). O que permite à pesquisadora formular uma crítica sobre o tema em questão de modo profundo e não superficial, se tornando um estudo relevante e que contribui de modo específico ao tema abordado.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Neste estudo constata-se que o uso de brincadeiras e jogos tem grande influência na aprendizagem do aluno, pois se trata de um método importante na relação do docente com os educandos, além de promover uma atenção maior dos alunos para um conhecimento significativo, prazeroso, eficaz e de qualidade, bem como contribuir no convívio em sociedade.

Quando se fala em jogos e brincadeiras para alunos de ensino fundamental, anos finais, e ensino médio, fase de pré-adolescência e adolescência, percebe-se que o lúdico muitas vezes é abandonado nessa fase escolar, porque aduz que esta atividade é irrelevante ou incoerente para o conhecimento formal e informal, como também repetição de conteúdo, nível de cobrança baixo, dentre outros (SAVI; ULBRICHT, 2008).

Contudo, é notório que o uso de jogos e brincadeiras se torna uma mola propulsora ainda mais valiosa, visto que a prática dos lúdicos é fundamental para os indivíduos independentemente de idade e não poderá ser tida somente como meio de diversão. Desta forma, a otimização dos jogos e brincadeiras descomplica a

aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, cultural e social, coopera à uma boa saúde mental, simplifica os processos de socialização, expressão, e elevação do conhecimento, dentre outros (SANTOS, 1997).

No mais, a ludicidade assessoria o educador no procedimento metodológico expondo que se pode adquirir conhecimentos brincando com itens que jamais imaginaram ter relevância escolar. Assim sendo, Arbache (2001) menciona que o ensino para alunos do ensino fundamental, anos finais, e ensino médio, fase de pré-adolescência e adolescência, exige do professor noções específicas sobre conteúdos, técnicas e avaliações. Tal noções inclui, também, o uso de recursos lúdicos, como jogos e brincadeiras, enquanto ferramentas metodológicas.

Os desafios, portanto, centram-se no exercício da prática docente pela falta de recursos, isto é, brinquedos e espaços apropriados para desenvolver o ensino através do lúdico, de acordo com a faixa etária; as dificuldades no que tange a preparação para aplicação dessas metodologias na sala de aula, de modo que essas significativas e gerem conhecimento. Além disso, torna-se necessário demonstrar aos responsáveis e aos alunos envolvidos no processo que o conhecimento também é adquirido por meio dessas práticas lúdicas.

Desse modo, o que se reforça é que o método de ensino abordado traz facilidades de aprendizados imensuráveis, visto que oportuniza ao indivíduo adquirir conhecimento de forma divertida. Isto posto, é imprescindível que os professores da atualidade incorporem os jogos e brincadeiras como ferramentas em seus procedimentos de ensino, deixando um pouco a monotonia da sala de aula tradicional com o uso apenas de aula expositivas e lista de exercícios, e compreenda que através do lúdico pode-se alcançar saberes com mais rapidez e significativos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da sistematização das informações aqui apresentadas, podemos postular que a brincadeira não é vista somente como lazer, sendo também concebida aqui como um método que, aplicado na sala de aula, torna-se muito eficaz e importante na construção do conhecimento. Logo, é perceptível que a brincadeira surge no âmbito escolar para beneficiar a evolução do ensino e aprendizagem. Assim, faz-se mister descortinar os

conceitos pré-concebidos sobre o lúdico e enxergar com outros olhos os jogos e as brincadeiras, levando em consideração que vai potencializar ainda mais o ensino comum, então, não se pode excluir essa prática pedagógica.

Para além disso, faz-se pertinente que os educadores conheçam de modo mais profundo as teorias que abordam sobre o ensino lúdico, visto que estas acrescentarão incomensurável saberes para aqueles. E, conseqüentemente, tais educadores tornar-se-ão mais interessados em aplicar esta metodologia como forma de facilitar e potencializar o ensino, nomeadamente em todas as áreas da educação.

Em síntese, o objetivo proposto é o de validar que o uso de jogos e brincadeiras são mais eficazes também para serem aplicados nos anos finais do ensino fundamental e no ensino médio, desde que se observe a adequação com cada faixa etária. Além disso, é possível ressaltar a importância do professor na sua aplicabilidade de tais recursos, entendendo o significado de brincar em sala de aula, para que assim os alunos alcancem o conhecimento mais fácil e prazeroso.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

_____, Paulo Nunes de. **Dinâmica lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2000.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. 2009. Disponível em: <<https://www.cdof.com.br/recrea22.htm>>. Acesso em: 19 out. 2022.

ALVES, Paloma de Andrade; FEITOSA, Regina Célia de Souza; SOARES, Michelle Beltrão. **A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores**. 2015. 24 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade Federal de Pernambuco, Pernambuco, 2015. Disponível em: <[https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938#:~:text=Como%20apontado%2C%20Almeida%20\(2009%2C,do%20educador%20e%20dos%20educandos%E2%80%9D](https://www.ufpe.br/documents/39399/2406246/ALVES%3B+FEITOSA%3B+SOARES+-+2015.1.pdf/43073694-d6b3-4df8-9c7a-4d2304b85938#:~:text=Como%20apontado%2C%20Almeida%20(2009%2C,do%20educador%20e%20dos%20educandos%E2%80%9D)>. Acesso em: 10 out. 2022.

ARBACHE, Ana Paula. **A Formação de educadores de pessoas jovens e adultos numa perspectiva multicultural crítica**. Dissertação de Mestrado. Rio de Janeiro. Papel Virtual Editora, 2001.

BEMVENUTI, Alice. O jogo na história: aspectos a desvelar. In Ulbra - Universidade Luterana do Brasil (org.). **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: IbpeX, 2009. p.17-35.

BERNARDES, Elizabeth Lannes. **Jogos e brincadeiras tradicionais**: um passeio pela história. Uberlândia: [s.n.], 2006. Disponível em:
<<http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:3zBplZuDWBEJ:files.sandra.mezzena.webnode.com.br/200000174-738e87488a/historia%2520dos%2520jogos.pdf+&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk&gl=br>>. Acesso em: 10 fev. 20.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil (RCNEI)**. Brasília: MEC, 1998. 1 v. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/rcnei_vol1.pdf>. Acesso em: 07 abr. 2022.

_____. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em:
<<http://portal.mec.gov.br/setec/arquivos/pdf/BasesLegais.pdf>>. Acesso em: 08 fev. 2023.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1988.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). **Brincadeira e cultura**: viajando pelo Brasil que brinca. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís Vieira. **Caracterização de Brincadeiras de Crianças em Idade Escolar**. Psicologia Reflexiva Crítica, Porto Alegre, v. 21, n. 3, p. 365-373, 2008.

DENZI, Norman Kent; LINCOLN, Yvonna Sessions; e Colaboradores. **O planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. 2 ed. Porto Alegre: Artmed, 2006, 432 p.

FONSECA, João José Saraiva. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002. Apostila.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. Rio de Janeiro, 12 ed. Paz e Terra, 1983.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25ª edição. Coleção Leitura. Paz e Terra, São Paulo, 2002.

FRIEDMANN, Adriana. **A Importância de Brincar**. Diário do Grande ABC, 26 de setembro de 2003, Santo André, SP.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** (ORG); – 14. ed. – São Paulo: Cortez, 2011.

LIMA, Telma Cristiane Sasso de. MIOTO, Regina Célia Tamaso. **Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica**. Revista Katal. Florianópolis, 2007, p. 37-45.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MARIOTTI, Fabián. **A recreação, o jogo e os jogos**. Rio de Janeiro: Shape, 2004.

MORAES, Letícia Pascoal de. **Uma visão da importância do jogo e a brincadeira da infância à adolescência**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 10, Vol. 22, pp. 35-43. Outubro de 2020. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/infancia-a-adolescencia>>. Acesso em: 7 abr. 2022.

NEGREIROS, Glauciene Barbosa de.; AQUINO, Janaina Ferreira de.; SOUSA, Dimas Soares. **O uso do lúdico na educação infantil: uma importante prática no processo ensino- aprendizagem**. 2014. Disponível em: <https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2014/Modalidade_1datahora_24_10_2014_11_18_47_idinscrito_3021_8134b1e0e9054c5ba73d6ae6ee1edef3.pdf>. Acesso em: 7 abr. 2022.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Educação Infantil: fundamentos e métodos**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

PAPALIA, Diane E.; FELDMAN, Ruth Duskin. **Desenvolvimento Humano**. 12ª ed. São Paulo: Editora AMGH, 2013.

PEREIRA, Eugenio Tadeu. **Brincar na adolescência: uma leitura no espaço escolar**. 2000. 252 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2000. Disponível em: <<https://repositorio.ufmg.br/bitstream/1843/FAEC-85ZHLC/1/1000000337.pdf>>. Acesso em: 17 out. 2022.

PEREIRA, Lucicléa Aparecida dos Santos. **Os desafios enfrentados pelos professores na atualidade**. 2014. 62 f. Monografia (Especialização) - Curso de Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas, Universidade Estadual da Paraíba, Guarabira, 2014. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/12506/1/PDF%20-%20LUCICL%C3%89A%20APARECIDA%20DOS%20SANTOS%20PEREIRA.pdf>>. Acesso em: 22 out. 2022.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. Por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

_____. A formação do símbolo na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópo-lis, 1997.

_____. **Brinquedoteca: A criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 1. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. **Jogos digitais educacionais: benefícios e desafios**. UFRGS. Porto Alegre. 2008. Disponível em:
<<https://seer.ufrgs.br/index.php/renote/article/view/14405/8310>> Acesso em: 30 nov. 2022.

TAVARES, Rita De Cássia; BORELLA, Douglas Roberto. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 04, Ed. 03, Vol. 05, pp. 106-116. Março de 2019. ISSN: 2448-0959.