

**A LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO BÁSICA: PRÁTICAS
PEDAGÓGICAS DOS CURSISTAS DA ESPECIALIZAÇÃO
SABERES E PRÁTICAS PARA A DOCÊNCIA NOS ANOS
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL: LÍNGUA PORTUGUESA
E MATEMÁTICA NO MUNICÍPIO DE BARREIRINHA-AM**

Glenda Gabriele Bezerra Beltrão¹
Evandro Glória Rodrigues²

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta uma prévia das práticas lúdicas dos cursistas do Curso de Especialização "Saberes e Práticas para a Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Língua portuguesa e Matemática, da Universidade do Estado do Amazonas no município de Barreirinha. O curso é ofertado na modalidade Presencial Mediado por Tecnologia, com produção e transmissão das aulas a partir do Centro de Mídias da UEA e acompanhamento por professores assistentes que atuam como apoio pedagógico presencial aos cursistas em cada sala de aula. Os cursistas são Professores e Pedagogos de escolas públicas estaduais e municipais, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e do 1º Segmento da EJA.

Este estudo se justifica pela necessidade de promover discussões acerca da ludicidade e alfabetização na Educação Básica, sobretudo nos cursos de formação continuada de docentes, uma vez que a ludicidade pode contribuir de forma expressiva para práticas inovadoras e prazerosas no processo de alfabetização de crianças. Tem como objetivo geral: Apresentar as práticas dos cursistas acerca da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A partir desse objetivo, traçamos os objetivos específicos a saber: Compreender a educação lúdica na sua relação com a aprendizagem nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental; Analisar as contribuições da ludicidade no processo alfabetização e Construir materiais pedagógicos para a prática de alfabetização dos estudantes.

¹ Mestre em Educação em Ensino de Ciências na Amazônia pelo Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências na Região Amazônica - Universidade do Estado do Amazonas – UEA, glendagabrielebb@gmail.com;

² Mestrando do Curso de Ciências da Educação pela Instituição Saint Alcuin of York Anglican College, evandro.gloria.rodrigues@gmail.com

Na fundamentação nos apoiamos em autores que contribuíram na compreensão da temática investigada, como Luckesi (2002), Belota e Souza (2023), entre outros que discutem a ludicidade na educação, apresentando a educação lúdica, como aquela que possibilitaria aos estudantes e educadores vivências plenas de sentidos e sensação de inteireza. A metodologia foi construída a partir da pesquisa qualitativa fundamentada em Cresswell (2010, p. 209), que afirma que: “A pesquisa qualitativa é uma forma de investigação interpretativa em que os pesquisadores fazem uma interpretação do que enxergam, ouvem e entendem”. Partindo dessa perspectiva, utilizou-se o método de abordagem Fenomenológico, que busca a compreensão dos fenômenos sociais, neste caso, a compreensão da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

Ressalta-se que as atividades práticas da Especialização Saberes e Práticas para a Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa e Matemática, mostraram uma variedade de formas de trabalhar o processo de alfabetização, tornando a aprendizagem mais agradável e prazerosa a quem ensina e quem aprende. Destaca-se a contação de história e os materiais pedagógicos como jogos, baralhos (manifestação da ludicidade) dentre outros que contribuem para o processo de alfabetização.

METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido no curso de Especialização Saberes e Práticas para a Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Língua Portuguesa e Matemática pelos cursistas que dialogaram e realizaram atividades acerca da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem. O percurso metodológico desse estudo iniciou-se com a leitura e discussão da apostila e de obras sobre a temática levantada, bem como as experiências no espaço escolar com a confecção de materiais pedagógicos, o que colaborou na trajetória desse estudo.

Esta é uma pesquisa qualitativa fundamentada em Cresswell (2010, p. 209), que afirma que: “A pesquisa qualitativa é uma forma de investigação interpretativa em que os pesquisadores fazem uma interpretação do que enxergam, ouvem e entendem”. Partindo dessa perspectiva, utilizou-se o método de abordagem Fenomenológico (Bicudo, 2011), que busca a compreensão dos fenômenos sociais, neste caso, a compreensão da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Na fundamentação nos apoiamos em autores que contribuíram na compreensão da temática investigada, como Luckesi (2002), que entende a ludicidade como um fenômeno interno ao sujeito e que tem sua origem na subjetividade humana. Este autor considera que a “ludicidade [...] é um estado de bem-estar que sente o indivíduo em determinadas experiências, que podem ser experiências cotidianas, não necessariamente atividades restritas às brincadeiras e aos jogos”. Luckesi também apresenta um visão mais ampliada acerca da ludicidade, destacando a educação lúdica, como aquela que possibilitaria aos estudantes e educadores vivências plenas de sentidos e sensação de inteireza nos processos de ensino e aprendizagem (BELOTA e SOUZA, 2023, p. 15). O jogo, a brincadeira, o lazer ou recreação aqui são entendidos como uma manifestação da ludicidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As discussões e as experiências nas aulas desenvolvendo a ludicidade a luz de autores como Luckesi (2002), percebemos que é possível promover práticas que proporcionam diferentes sentimentos tanto para o educador como para os estudantes. O que Luckesi (2002) denomina como “um estado de plenitude, prazer e alegria”, sobretudo, no processo de alfabetização em que o processo de ensinar necessita desencadear aprendizagens significativas.

Além disso, compreendemos com esta pesquisa que ludicidade está além dos jogos, brincadeiras e brinquedos, podendo estar presente em diversas atividades consideradas lúdicas, tais como: a escrita de um livro, leitura ou até mesmo uma roda de conversa.

Desse modo, as atividades práticas com a confecção de materiais na Especialização Saberes e Práticas para a Docência nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: Língua portuguesa e Matemática, mostraram uma variedade de formas de trabalhar o processo de alfabetização, tornando a aprendizagem mais agradável e prazerosa a quem ensina e quem aprende. Enfatiza-se a contação de história e os materiais pedagógicos como jogos (manifestação da ludicidade) dentre outros podem contribuir para o processo de alfabetização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao vivenciar as práticas do Curso de Especialização Saberes e Práticas, compreendemos como acontece e como desenvolver a ludicidade na Educação Básica. Vimos também que, a ludicidade possui uma visão ampliada, sendo entendida como um fenômeno que pode ser desenvolvido em diversos ambientes e que vai muito além daquela concepção restrita aos jogos, brinquedos e brincadeira. Dessa forma, entendemos que a ludicidade pode estar presente nas práticas pedagógicas, como na alfabetização possibilitando aos estudantes uma educação potencialmente lúdica que contribui para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Ludicidade, Práticas Pedagógicas, Anos Iniciais, Alfabetização.

AGRADECIMENTOS

A Fundação de Apoio Institucional MURAKI pelo apoio financeiro durante o curso.

REFERÊNCIAS

BELOTA, Andrezza; SOUZA, Kelly. **Ludicidade, Metodologias Ativas e Aprendizagem Significativa**. Curso de Especialização Saberes e Práticas, 2022.

BICUDO, Maria Aparecida Viggiane. Capítulo 3. **Pesquisa qualitativa fenomenológica: interrogação, descrição e modalidades de análises**. Editora Cortez, São Paulo, 2011.

CRESWELL, J. W. **Projeto de Pesquisa: Métodos Qualitativo, Quantitativo e Misto**. 3ª ed., Porto Alegre: Artmed, 2010.

LUCKESI, C. (2002). Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. In Porto, B. S. (Org.). **Ludicidade: o que é mesmo isso?**. Salvador.